

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de
4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autora
Cercado Guevara, Elizabeth

Asesora
Dra. Cecilia Martha Torrealva Sepúlveda

Chimbote – Perú
2018

Palabras clave

Tema : Los juegos cooperativos y las habilidades sociales

Especialidad : Educación Inicial

Key Words

Theme : Cooperative games and social skills

Specialty : Initial education

Líneas de investigación

UNIVERSIDAD SAN PEDRO	Áreas del conocimiento – OCDE EL CONCYTEC usa como áreas del conocimiento el estándar internacional de áreas de ciencia y tecnología de la OCDE:		
FACULTAD	Área	Sub área	Disciplina
EDUCACION Y HUMANIDADES	5. Ciencias Sociales	5.3 Ciencias de la Educación	<ul style="list-style-type: none">• Educación General(incluye capacitación, Pedagogía)
		5.9 Otras ciencias Sociales	<ul style="list-style-type: none">• Ciencias Sociales, interdisciplinaria
	6. Humanidades	6.4 Arte	Artes de la representación (Musicología, Ciencias del Teatro, Dramaturgia).

TÍTULO

Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años
de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018

Resumen

El desarrollo de la investigación juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018, surge ante la necesidad vista en los niños y niñas, quienes se resisten a participar activamente en el desarrollo de las actividades, mostrando timidez y recelo para participar con sus compañeros, para iniciar el trabajo, se Identificó que el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños mediante la aplicación de un pre test, el cual se manifiesta en un nivel bajo al obtener un promedio de 10.17 puntos. A partir de los resultados se elaboró y ejecutó el programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales entre los meses de junio y julio para luego hacer la evaluación del nivel de desarrollo de habilidades sociales a través de la aplicación de un post test, donde se obtienen un promedio de 15,67 puntos que lo ubica en un nivel alto. Al obtener una diferencia de promedios de 5.500 puntos, la prueba de muestras relacionadas al 95% de confiabilidad y 5% de error del post test y pre test expresados en la tabla 5 demuestra que se tiene una t_t de 1,7396 para 17 gl y la t_c de 29,691 siendo la significancia bilateral de 0,000 menor al error 0,05 y la $t_t < t_c$ acepta la H_1 y se rechaza la H_0 .

Abstract

The development of research cooperative games to develop social skills in children of 4 years of the I.E.I. No. 712 Bambamarca, 2018, arises from the need seen in children, who are reluctant to participate actively in the development of activities, showing shyness and distrust to participate with their peers, to start work, it was identified that the level of social skills development in children through the application of a pre-test, which is manifested in a low level to obtain an average of 10.17 points. Based on the results, the cooperative games program was developed and executed to develop social skills between the months of June and July, to then assess the level of social skills development through the application of a post test, where they obtain an average of 15.67 points that places it at a high level. When obtaining an average difference of 5,500 points, the test of samples related to 95% reliability and 5% error of the post test and pre test expressed in table 5 shows that there is a t_t of 1.7396 for 17 gl and the t_c of 29.691 being the bilateral significance of 0.000 less than the error 0.05 and the $t_t < t_c$ accepts the H_1 and the H_0 is rejected.

Índice

1. Palabras clave	i
2. Título de la investigación	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract	iv
5. Índice	v
6. Introducción	1
6.1. Antecedentes	2
6.2. Fundamentación científica	6
6.2.1. Los juegos cooperativos	6
6.2.2. Habilidades sociales	19
6.2.3. Definición de términos básicos	42
6.3. Justificación de la investigación	45
6.4. Problema	46
6.5. Conceptualización y operacionalización de variables	50
6.6. Hipótesis	53
6.7. Objetivos	53
7. Metodología	54
7.1. Tipo de investigación	54
7.2. Diseño de investigación	54
7.3. Población y muestra	55
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
7.5. Técnicas e instrumentos para el procesamiento, análisis e interpretación de datos	56
8. Resultados	57
9. Análisis y discusión	66
10. Conclusiones y recomendaciones	70
11. Agradecimientos	72
12. Referencias bibliográficas	73
Anexos y apéndice	76

Introducción

El presente trabajo de investigación, es importante, porque constituye un valioso aporte al conocimiento pedagógico específicamente en el ámbito de la práctica educativa, ya que se evidencia que el juego cooperativo es un valioso recurso pedagógico que influye en desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

El problema radica principalmente, en que los niños de edad pre escolar, presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales al relacionarse con sus pares y adultos.

Estas dificultades se evidencian en las aulas al observar que los niños muestran poca tolerancia, no aceptan normas, son egocéntricos, por estas razones es necesario que las docentes conozcan acerca de la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en etapa pre escolar, lo que fortalecerá sus conocimientos y práctica diaria.

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes

Entre los antecedentes que sustentan a la investigación se presentan algunos estudios relacionados con el tema a nivel internacional, nacional y regional como los que se citan a continuación:

(Pérez, 2017), en su tesis: *“El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización”*, en el Colegio Primario “Villa de Guadalupe”, en la Universidad de Tolosa de México, trabajo desarrollado con el objetivo utilizar el juego para desarrollar la socialización, enmarcado en el enfoque cuantitativo, pre experimental, con pre test para diagnosticar el desarrollo de la socialización, para luego desarrollar un conjunto de sesiones de aprendizaje en un periodo de un trimestre, luego se aplicó un post test para verificar la mejora, con los resultados el autor llegó a las siguientes conclusiones:

- Se debe considerar a las actividades como un apoyo para estimular la socialización, la aplicación de las actividades y la respuesta del alumno con barreras en su socialización dependerán de la motivación y del tiempo que se tomó entre cada actividad.
- El desarrollo de las actividades de aprendizaje permitió mejorar el desarrollo de la socialización en 5 puntos dado que, de un promedio de 8 puntos obtenidos en el pre test, se pasó a obtener 13 puntos con los resultados del post test.
- Se determinó que, si no se trabaja el juego en la motivación de manera consistente en el desarrollo de los aprendizajes, su participación es nula y peligra la participación e interacción de los estudiantes según la demanda de los procesos de socialización.

El antecedente citado permitió diseñar la utilización del juego cooperativo en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje siguiendo los procesos pedagógicos a fin de lograr desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes en el desarrollo de los aprendizajes.

(Peralta, 2015), desarrolló una investigación titulada: *“El juego como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas en niños del poblado de los Andes, Pichincha, Ecuador”*. La investigación desarrollada fue de tipo cuantitativo con diseño pre experimental, el trabajo tuvo como objetivo verificar la influencia del juego en las habilidades matemáticas de los niños, se desarrolló con una muestra de 18 niños (as) a quienes se aplicó una lista de cotejo, con la información la autora concluyó: que la principal consecuencia del desarrollo de habilidades matemáticas, está deteriorada por la falta de estrategias y medios materiales. Por ello es prioritario conocer qué fundamentos teóricos pueden explicar los planteamientos ideológicos y la intervención psicopedagógica concurrentes en este fenómeno, tal como se realizará en el marco teórico de la investigación desarrollada.

El antecedente tomado se relaciona con la variable independiente, ya que utiliza como estrategia al juego que tiene que ver con el juego cooperativo, que indudablemente, servirá como estrategia en los procesos pedagógicos para desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes.

(Camacho, 2016), en su tesis titulada: *“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”*, sustentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, desarrollada con el objetivo de Vincular el juego cooperativo con el desarrollo de habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años; investigación pre experimental, que se aplicó una lista de cotejo como pre test y post test, con los resultados la autora 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. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales de los niños (as) de 5 años, promoviendo un clima adecuado en el aula.

El antecedente citado sirvió para contextualizar el entorno de las actividades que demanda el uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales, que coincidentemente son variables que se relacionan con el estudio citado.

(Ramos, 2016), en la tesis: Aplicación de un programa de dinámicas de juego para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en niños del primer grado de Educación Primaria “Jorge Basadre Grohman” de la Urbanización de San Juan – Chiclayo. Trabajo de investigación de enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental, trabajado con una muestra de 25 estudiantes, con el objetivo de demostrar la eficacia de un programa de dinámicas de juego en el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, mediante la utilización de una escala valorativa, con la información obtenida, la autora concluyó: que el 75% de los estudiantes se ubicó en el grado bajo de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, por lo que según dichos datos el programa aplicado resultó muy significativo, principalmente por las dinámicas de juego que fueron del agrado e interés de los estudiantes lo cual facilitó para mejorar el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, principalmente al trabajar las dinámicas grupales.

La investigación citada, destaca ser tomada como antecedente, ya que permite vincular sus resultados obtenidos a través de la manipulación del programa de juegos cooperativos con los encontrados en las habilidades dado que existe diferencia en la variable dependiente que trata de competencia actúa y piensa matemáticamente.

(Pérez, 2016), desarrolló la investigación: La estrategia del juego en el mejoramiento del aprendizaje de agrupación de objetos en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 539 del Centro Poblado de Pariamarca – Querocoto – Chota, 2016. Trabajo que se desarrolló con el objetivo de: Mejorar la práctica pedagógica relacionada con la estrategia del juego, para mejorar el aprendizaje sobre agrupación de objetos, utilizando un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad, la investigación de tipo cualitativo en su modalidad acción, que consistió en la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje, con los resultados, la autora concluye:

- La aplicación de la estrategia del juego, permitió mejorar el aprendizaje de agrupación de objetos de los niños y niñas participantes en proceso de la investigación, ya que permitió desarrollar la psicomotricidad al momento de seleccionar y agrupar los medios y materiales según el contexto de la clase.
- El desarrollo de las sesiones de aprendizaje utilizando como estrategia el juego, permitió que los niños vayan socializando sus habilidades cognitivas, afectivas y psicomotoras en cada uno de los procesos pedagógicos que demandó el desarrollo de las actividades, permitiéndoles actuar autónomamente en la construcción de sus aprendizajes.

La investigación citada permitió obtener el soporte para la contextualización de la tesis en el marco de la utilización de la estrategia del juego en el mejoramiento del aprendizaje de agrupación de objetos, dado que la variable independiente tiene que ver con el estudio emprendido, mientras que la diferencia radica en la variable dependiente.

(Ruiz & Huanambal, 2014), en su tesis: Aplicación de juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad motriz de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa 11039 Inmaculada de Chota - Cajamarca, trabajo de enfoque cuantitativo de tipo descriptiva y aplicada de diseño pre experimental, desarrollada con una muestra de 30 estudiantes, a quienes se aplicó una ficha de observación para recoger información del entorno de las variables, los autores con los resultados concluyeron:

- Se determina que el manejo de los juegos cooperativos de los estudiantes de grupo de estudio teniendo en cuenta el total de las 300 respuestas obtenidas según los ítems establecidos en ambas dimensiones el 23% nunca cumplen con las acciones establecidas en cada uno de los ítems, el 47% a veces y el 29% siempre, determinando que la mayoría de estudiantes presentan dificultades en el uso de los juegos cooperativos.
- Se identificó mediante la aplicación del pre test indica que 19 (63%) realizan su creatividad motriz de manera deficiente, 10 (33%) realizan una creatividad motriz de manera regular y solo 1 (3%) lo hacen de buena manera, estos resultados determinan que el nivel de creatividad motriz de los estudiantes del grupo de estudio fue deficiente, por lo que partiendo de estos resultados se diseñó y aplicó un programa de talleres basado en los juegos cooperativos como estrategia didáctica para promover la creatividad de los estudiantes.
- Los resultados del post test expresados en el cuadro N° 05, determinan que el nivel de creatividad que tienen los alumnos del grupo de estudio, teniendo en cuenta el puntaje promedio de la sumatoria de las tres dimensiones 7 (23%) realizan su creatividad motriz de manera regular, 19 (63%) realizan una creatividad motriz buena y 4 (13%) lo hacen de manera excelente, determinando que el nivel de creatividad motriz de los estudiantes del grupo de estudio mejoro significativamente, gracias a los juegos cooperativos como estrategia didáctica

- Los resultados de los estadísticos descriptivos expresados en el cuadro N° 06, determinan que el promedio de creatividad motriz de los estudiantes del grupo de estudio es de 15,03 puntos en el post test y de 10,07 en el pre test existiendo una diferencia de medias de 4,96 puntos, resultado que indica que se mejoró la creatividad motriz del grupo de estudio.

- Al hacer la contrastación de la hipótesis se tiene que después de someter los resultados a la prueba “t” Student, trabajados al 0,95% de confiabilidad y al 5% (0,05) de error, encontramos que la t_t es de 1,6991 y el t_c es de 149,000; es decir $t_t < t_c$, por lo tanto se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , en consecuencia los juegos cooperativo como estrategia didáctica mejoran significativamente la creatividad motriz de los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la I. E. 11039 inmaculada de Chota – Cajamarca – 2012.

El antecedente sirvió para emprender el desarrollo de la investigación partiendo del uso de los juegos cooperativos que coincide como variable independiente, sin embargo, la diferencia se muestra en la variable dependiente que con la investigación se buscó el desarrollo de las habilidades sociales y el trabajo citado trabajo el desarrollo de la creatividad motriz.

1.2. Fundamentación científica y teórica

1.2.1. Los juegos cooperativos

A. Definición

Los juegos cooperativos son herramientas pedagógicas que se utilizan para propiciar el desarrollo de los aprendizajes según la perspectiva que busca el docente. Para (Orlick, 1996, citado por Mejía, 2012): “los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su

estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica” (p.42). En consecuencia, los juegos cooperativos son medios pedagógicos que buscan socializar a los estudiantes según las necesidades e intereses de aprendizaje.

(Piaget, citado por Sosa & Arévalo, 1996), indica que el juego ejerce distintas y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño(a), ya que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar y proyectar sus emociones de forma que le proporciona placer y que al mismo tiempo le son útiles para ir afianzando su personalidad. (pp. 17-19)

El juego es una herramienta didáctica que permite desarrollar las habilidades sociales a través de reglas y procesos durante el desarrollo de actividades de enseñanza – aprendizaje. Desde el punto de vista psicopedagógico para (Grupo Océano, 1996), el juego:

Incita al niño a descubrir y a utilizar la inteligencia, la experiencia o el ambiente como su propio cuerpo físico, equilibrio, elasticidad, agudeza de la precisión, rapidez de respuesta, resistencia o su personalidad (confrontación equilibrio - dominio de sí, o como decisión) a veces se libera de grandes cargas emotivas. (p. 70).

En consecuencia, el juego se define como una actividad estructurada que consiste en el simple ejercicio, las sensaciones son automotrices, intelectuales y sociales, así como la reproducción ficticia de una situación vivida” su importancia social y cultural es universalmente admitida.

El juego cooperativo en los niños del nivel Inicial, es importante debido a que las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del auto concepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que

desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás. (Giraldo, 2005), manifiesta que:

Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. (p. 34)

Por lo tanto, el juego cooperativo no se diferencia de los demás, solo que su naturaleza implica dejar en un segundo plano la competencia entre pares, el ganar o perder, en los niños juegan de manera saludable.

B. Clasificación de los juegos cooperativos o sociales

Son aquellos que buscan la socialización de los estudiantes, (Cueto, 2007) resalta que son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos. Entre estos juegos se tiene:

a. Juegos de agilidad

Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).

b. Juegos de inhibición

Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales

c. Juegos colectivos

Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emoción y la competencia. Ejemplo el deporte.

d. Juegos libres

Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por (Floebel, citado por Cueto, 2007), tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran.

e. Juegos vigilados

Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas. Aprovechando así los intereses de los niños para enseñarles algunos asunto o temas.

f. Juegos organizados

Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y los realiza con los niños, él participa como guía y control del orden y de las reglas. (Cueto, 2007)

G. Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son “aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común”. (Giraldo R. , 2005, p. 39)

H. Importancia del juego cooperativo

El juego es para el niño la actividad más importante de la vida, se constituye en uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida, durante el desarrollo del juego el niño va aprendiendo, creando e innovando sus aprendizajes, jugando aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una y todas las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia. Así podemos decir que jugar es ganar tiempo, es vivir, es aprender, es sentir mucho placer, es integrarse al mundo que lo rodea, es uno de los signos más importantes de que el niño está sano física y mentalmente, es el modo más natural que tiene el niño para crecer. En este contexto los planteamientos de (Cueto, 2007), señala que, la dinámica del juego entra en desarrollo completo provocando ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego. El niño despoja todo lo que se encuentra oprimido y ahogado en el mundo interior de su ser.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo exterior y una expresión de su evolución mental. Permite, por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego se pone de manifiesto en el diseño de los diversos procesos pedagógicos que lo aprovecha para interrelacionar a los estudiantes y desarrollar las habilidades sociales en la integración del aprendizaje. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

(Cueto, 2007), señala que la importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

a. Para el desarrollo físico

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas. Las actividades del juego cooperan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro. (Cueto, 2007)

b. Para el desarrollo mental

Para (Cueto, 2007) la etapa de la niñez es “cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y

desarrolla su espíritu de observación. Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida cotidiana.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos (juego de roles).

c. Para la formación del carácter

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. Es por ello que se debe educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores (Cueto, 2007).

d. Para el cultivo de los sentimientos sociales

(Cueto, 2007), afirma que “los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de obstáculo social” (p. 85). Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se

dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender la autoridad, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales. La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en las Instituciones Educativas; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera. Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

(San Martín, 2012), menciona que: Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan 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

contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (p. 41)

I. Características de los juegos cooperativos:

(Orlick, 1996, citado por Mejía, 2012), destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes:

a. Libres de competir

Las personas no son obligados a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesitan de su ayuda.

b. Libres para crear

Cuando las personas se sienten libres para crear, tienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a problemas nuevos.

c. Libres de exclusión

Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto.

d. Libres para elegir

El proporcionar elecciones a los miembros, demuestra respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.

e. Libres de la agresión

La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. (p. 15).

En este sentido, la educación es la base para la transformación en la cual los estudiantes reconocen, reflexionan y critican la realidad concreta y los problemas en esta, así como desarrollar las habilidades, conocimientos que puede fortalecer y las actitudes que deben cambiar.

J. Dimensiones de los juegos cooperativos

En esta investigación asumiremos como dimensiones, los juegos cooperativos planteados por (Orlick, 1996, citado por Mejía, 2012), señala:

Los componentes de los juegos cooperativos son la cooperación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas pro sociales. (p. 16)

a. Dimensión cooperación

Esta dimensión está caracterizada por la valoración y desarrollo de destrezas para la resolución de actividades y dificultades de forma grupal mediante interrelaciones recíprocas y controladas. El trabajo cooperativo es la manera más adecuada de desarrollar capacidades, compartiendo y socializando, con una preocupación mutua entre pares. Tratando de llegar a la obtención de un fin común, transformando las posibles respuestas destructivas en respuestas constructivas y positivas

b. Dimensión participación

Dentro de un contexto selectivo y discriminante, este tipo de juegos tienen como finalidad valorar la habilidad de participación de todos los participantes.

Esta forma de participar colectivamente en la realización del juego y en la búsqueda de alternativas de solución va a generar un clima de grata confianza y de implicación recíproca.

c. Dimensión diversión

Poner en práctica el juego cooperativo tendrá consecuencias beneficiosas para su desarrollo como personas y mejorará sus relaciones sociales y de afecto y de cooperación dentro de su grupo en el salón de clase, lo que manifiesta el sentido pedagógico orientado al fomento de comportamientos sociales señala (Orlick, 1996, Mejía, 2012, p. 17).

(Corman, 1978, citado por Mejía, 2012, p. 71) acota: “dentro de las principales características que tiene la educación sin violencia es la formación de niños” (p 35). En el juego cooperativo desaparece el miedo a fracasar y al ser rechazado, la finalidad primordial es la alegría.

K. Bases teóricas de los juegos cooperativos

a. Teoría del juego según Sigmund Freud

(Freud, citado por Suarez, 2006), indica que cada niño, en su juego, se comporta como un poeta ya que crea un mundo propio, o, mejor dicho, reordena las cosas de su mundo en una nueva forma que se le agrada, lo opuesto al juego no es lo serio, lo real, a pesar de toda la emoción que caracteriza el mundo lúdico, el niño establece bien su diferencia y experimenta placer al unir sus objetos y situaciones imaginarias con las cosas tangibles y visibles del mundo real. Esta unión es la que diferencia

al juego de la fantasía, la actividad lúdica está determinada por un deseo en particular, el deseo de ser grande, el niño siempre juega a ser grande e imita aquello que sabe de la vida de los adultos, el niño no tiene motivos para ocultar su deseo de ser adulto.

Para (Freud, citado por Suarez, 2006), entre las peculiaridades psicodinámicas del juego se tiene al principio del placer o el gusto por el juego, al logro de la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño tiene la vivencia de dominio de sus experiencias y la satisfacción de la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma.

La teoría del juego en el desarrollo de la investigación permitió organizar los procesos pedagógicos en el entorno de las sesiones de aprendizaje a fin de alcanzar el desarrollo de las habilidades sociales en cada actividad de aprendizaje.

b. Teoría del juego según Vygotsky

(Vygotsky, 1987, citado por Baquero, 1997), formuló la teoría sociocultural la cual sustenta que los seres humanos se forman en interacción, tanto de mundo interior con el mundo exterior utilizando determinadas herramientas o instrumentos naturales y culturales, las cuales les permite desarrollar las capacidades psicológicas superiores, como:

- El Juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del mundo del medio social donde vive.

- Socialización

La socialización es la interacción entre los miembros de la familia y el entorno donde se desarrolla la persona. (Cañeque, s. f.), manifiesta que la socialización se da: “Gracias al contexto familiar, escolar, amigos. Considera al juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ellas se transmiten valores, costumbres” (p. 39). En consecuencia, la socialización es la integración de los individuos a fin de compartir sus experiencias.

- El juego como factor de desarrollo

El juego es una necesidad de saber, de conocer y dominar los objetos; en este sentido, se afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia; si no un factor básico en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes.

(Baquero, 1997), nos dice al respecto de la teoría de Vygotsky: La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos y el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo de la medida que crea la Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP), definida como la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de desarrollo Potencial). (p. 215)

- Importancia del juego

Los juegos son muy importantes en el proceso enseñanza aprendizaje para la ortografía, la misma que radica en que: Responde a una organización lógica y coherente en función de los objetos que se persiguen.

Tienen estructuras diversas graduadas a nivel educativo del alumno. Facilita la enseñanza objetiva y práctica. Facilita el desarrollo intelectual e imaginación del alumno.

- Características del juego

Seguendo las ideas de (Baquero, 1997), las características del juego son:

- ✓ Es una actividad placentera.
- ✓ El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario.
- ✓ El juego tiene un fin en sí mismo.
- ✓ El juego implica actividad.
- ✓ El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- ✓ Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.
- ✓ El juego es una actividad propia de la infancia.
- ✓ El juego es innato.
- ✓ El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña.
- ✓ El juego permite al niño o a la niña afirmarse.
- ✓ El juego favorece su proceso socializador.
- ✓ El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.
- ✓ En el juego los objetos no son necesarios.

- Clasificación de los juegos

TIPO DE JUEGO	SUB TIPOS DE JUEGOS
Juegos psicomotores	Conocimiento Corporal- Motores- Sensoriales
Juegos cognitivos	Manipulativos (construcción) – Exploratorio o de descubrimiento – De atención y memoria – juegos imaginativos – juegos lingüísticos
Juegos sociales	Simbólicos o de ficción – De reglas – cooperativos
Juegos afectivos	De rol o juegos dramáticos – De auto estima

Fuente: Baquero, R. (1996)

1.2.2. Habilidades sociales

A. Definición

Las habilidades sociales se definen como los procesos cognitivos que utiliza la persona para interrelacionarse con los demás. (Muñoz, 2009), define a las habilidades sociales como un proceso mediante el cual el individuo se convierte en un miembro del grupo y llega a asumir las pautas de comportamiento de ese grupo (normas, valores, actitudes, etc.). El proceso vital que transforma al individuo biológico en un individuo social por medio de la transformación y el aprendizaje de la cultura de la sociedad en la que vive y se desarrolla.

(Le Vines, citado por Muñoz, 2009), plantea tres perspectivas para analizar dentro del proceso de desarrollo de las habilidades sociales (culturización, control de impulsos y adiestramiento de rol), que se pueden abordar interdisciplinariamente desde tres diferentes interpretaciones, correspondientes en líneas generales a las orientaciones de la antropología cultural, la sociología y la psicología.

(Monjas, 2002 citado por Lacunza & Contini, 2009) señala que: las habilidades sociales son una tarea evolutiva primordial del niño para relacionarse de manera adecuada con sus pares y adultos, formando vínculos interpersonales. Para ello es necesario que éste adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo. (p. 59)

Las habilidades sociales son aprendidas y se van desarrollando mediante el proceso de socializarse o de interactuar con los demás. Esto se produce prioritariamente durante los primeros años de vida, siendo esta etapa relevante para la adquisición de estas habilidades.

(Alberti y Emmons, 1978 citado por Camacho, 2012) Camacho (2012), sostienen que: la habilidad social es una conducta que permite a una persona actuar según sus propios intereses para poder defenderse sin ansiedad ni agresividad. Las personas deben de expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales, sin negar los derechos de los demás (p. 20).

- a. **La antropología cultural.** Considera la socialización como un proceso de adquisición en interiorización de la cultura por parte del individuo (enculturación). Esta perspectiva sostiene que existe una relación armónica entre las fases del proceso de socialización y el proceso de desarrollo cognitivo del sujeto
- b. **Sociología.** Considera la sociología como enseñanza de la función o de la participación social. Esta perspectiva relaciona el proceso de socialización con la consecuencia de la conformidad social. De esta disciplina el objetivo del proceso es la aceptación del papel que el sujeto debe desempeñar en la estructura social.

c. **Psicología.** Considera el proceso de socialización como una necesidad de dominar nuestros propios impulsos y adecuarlos a las formas adecuadas socialmente.

Para el control de estos impulsos la familia adquiere un papel muy importante ya que esta le va a ofrecer unos modelos que van a ser imitados por los niños, de ahí la importancia de que estos modelos sean adecuados o no.

(Sigmund Freud, citado por Muñoz, 2009) indica que: “La socialización es un proceso mediante el cual los individuos aprenden a refrenar sus instintos innatos antisociales. Otros autores como Jean Piaget o Hoffman, alejados de la teoría psicoanalítica, expresan igualmente su visión desde el modelo del conflicto” (p. 2).

(Piaget, 1999, citado por Muñoz, 2009), trata del concepto de egocentrismo como uno de los aspectos fundamentales de la naturaleza humana, el cual a través del mecanismo de la socialización se va controlando gradualmente. Por su parte Hoffman entiende que el conflicto generado entre las distintas voluntades que expresan los adultos y los niños en proceso de socialización se resuelve con la imposición de normas por parte del adulto. Estas se convierten en elemento motivador de la socialización del niño que busca la aprobación del adulto.

B. Dimensiones de las habilidades sociales

Tomando los aportes de (Muñoz, 2009), las dimensiones de las habilidades sociales están relacionadas con la capacidad de integración con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, si no existiera esta relación de periodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría.

La socialización es convivencia con los demás, sin la cual el ser humano se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental.

La socialización es interiorización de valores, pautas, normas y costumbres, gracias a las cuales el individuo consigue la capacidad de actuar humanamente.

Los niños pequeños logran el aprendizaje mediante la observación a otras personas, por lo que es importante su contacto con los demás. De esa forma imitarán comportamientos de las personas más cercanas a su contexto, además aprenderá a interpretar y comprender determinadas situaciones.

Se asumieron las seis dimensiones de las habilidades sociales que plantean (Monjas, 2000) en su Programa de enseñanza de Habilidades sociales, se destacan las siguientes dimensiones:

a. Habilidades básicas de interacción social

“Son comportamientos básicos y esenciales que son necesarios para la relación con cualquier persona de su entorno social ya sea niño o adulto y que se usan en intercambios sociales amables cordiales y agradables” (Monjas, 2000, p. 179).

El autor incluye comportamientos y habilidades importantes para interactuar con los demás. También se les denomina protocolo en un contexto social y habilidades de cortesía. Este tipo de comportamiento, forma parte de un conjunto de habilidades interpersonales de mayor complejidad: Las habilidades de sonreír y de reír; se manifiestan para mostrar que aceptan, aprueban, agradecen, les gusta algo o disfruta de la interrelación con sus pares. El sonreír generalmente precede el comienzo de la interacción y se muestra al contacto con las demás personas. El saludo; implica manifestaciones verbales y no verbales las cuales señalan

que las personas demuestran reconocimiento positivo hacia los demás. También contemplan los saludos de despedida.

Mediante la presentación; se da a conocer ante los otros individuos. Otra habilidad es el realizar un favor, así como hacerlo al resto de su grupo. La actitud cortés y amable se incluyen una serie de comportamientos diversos con la finalidad de establecer relaciones cordiales, agradables y amables con su grupo social.

b. Habilidades para hacer amigos y amigas

“Se consideran habilidades para iniciar, desarrollar y mantener interacciones positivas mutuamente satisfactorias” (Monjas, 2000 p. 179). Incluye habilidades relevantes para comenzar, desarrollar y mantener las interrelaciones sociales positivas entre pares.

Se caracteriza por el reforzamiento a las demás personas; el manifestar decir o realizar cosas que le guste a la otra persona, como por ejemplo el elogio, la felicitación, el decir un piropo o dar una buena noticia. También se incluye la recepción de halagos y cumplidos.

La iniciación social; es caracterizada por empezar a interactuar con los demás, por ejemplo, el solicitar que juegue, o hablar o pedir algo. En esta habilidad también están incluidas las respuestas de las personas ante la iniciación de otros. El adherirse al juego con sus pares; consiste en incluirse en el juego con otras personas. Incluyendo la respuesta a esta iniciativa de unión al juego con el resto. Otras de las habilidades son el pedir a o dar ayuda, así como cooperar que consiste en la reciprocidad de comportamientos, por otro lado, el compartir implica dar lo que le pertenece a los demás, usar un objeto de forma conjunta y coordinada.

C. Habilidades para las conversaciones

“Agrupa las habilidades que permiten iniciar, mantener y finalizar conversaciones con sus iguales o con los adultos” (Monjas, 2000 p. 179). Esta característica permite el inicio de diálogos o mantener intercambio de ideas sostenidos y culminarlos con éxito. El adherirse a las conversaciones de demás de forma individual o grupal.

2. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones

“Son habilidades de expresar y recibir emociones, de defender sus derechos y opiniones de forma asertiva, respetando los derechos de los demás” sostiene (Monjas, 2000 p. 179). Incluye las siguientes manifestaciones:

La autoafirmación positiva; consiste en la verbalización sobre aspectos buenos acerca de una misma. Implica además el aprender a reducir las afirmaciones negativas sobre uno mismo. La manifestación de la emoción; incluye la comunicación al resto de individuos la forma cómo estamos sintiéndonos, de esa forma reaccionar de modo adecuado. Además, implica el comunicar a las demás personas las manifestaciones de emoción que provocan en uno. La recepción de emociones; consiste en contestar de forma adecuada a las emociones de las demás personas y a los sentimientos que uno proyecta hacia los demás. La defensa de los derechos inherentes, es el comunicar a las personas de forma asertiva que se están trasgrediendo los derechos que nos amparan. La defensa de las opiniones, es la expresión al resto de sus propias ideas, sobre una determinada situación o tema, de forma amable y positiva, sin imponer la opinión propia, además incluye disentir con lo que opinan las otras personas.

3. Habilidades para solución de problemas interpersonales

“Están referidas a habilidades para solucionar y enfrentar conflictos que tenga con otras personas, buscando alternativas de solución, previendo las consecuencias de sus actos, evaluando las soluciones posibles y probando la solución elegida” (Monjas, 2000 p. 179). Otras habilidades que se manifiestan en esta dimensión son: identificar problemas o buscar soluciones, anticipar consecuencias, elegir una solución y probar la solución.

4. Habilidades para relacionarse con los adultos

“Son comportamientos que permiten y facilitan una relación adecuada y positiva del niño con los adultos de su entorno social (padres profesores, educadores y familiares)” (Monjas, 2000, p. 180).

Dentro de estas características se consideran las siguientes habilidades: El trato cortés con las personas de mayor edad; implica comportamientos diversos que tienen por finalidad establecer relaciones cordiales, de amabilidad y agradables incluye usar destrezas básicas de interacción en un determinado contexto. También el reforzamiento al adulto es importante, es decir, realizar alguna actividad agradable para esa persona. Esta habilidad social se relaciona directamente con la habilidad básica de interrelación social. Las conversaciones con las personas adultas se manifiestan al inicio, mantenimiento y término de los diálogos con ellos, contextualizando el contenido de acuerdo a la forma de hablar del interlocutor. El hablar de forma cortés y respetuosa, así como el de realizar peticiones a la persona mayor incluye comportamientos y habilidades relevantes para una interacción empática con los adultos, realizando y/o decepcionando peticiones de parte de ellos, aquello incluye practicar las habilidades relacionadas con lo que se siente, emociona y opina. Dentro

de este aspecto también está la solución de dificultades con los adultos, que representa una habilidad enfocada a la resolución de conflictos que aparezcan en sus relaciones cotidianas con el adulto.

Tomando los aportes de (Muñoz, 2009), las dimensiones de las habilidades sociales son tres:

a. Habilidad social comunicativa

Son procedimientos que sigue el individuo para unirse o compenetrarse a un determinado grupo, se manifiesta de carácter amigable, donde la comunicación es fluida, y que necesariamente se tiene que trabajar en el proceso educativo porque permite manifestar sus aprendizajes, compartir sus experiencias, socializarse con sus equipos de trabajo alcanzando los logros que se espera al final del proceso educativo. Esta habilidad es de vital importancia para ganar a los amigos, llegar a los demás, se pone de manifiesto en la solución de los problemas y sobre todo en la práctica de la convivencia con sus pares a compartir sus experiencias.

b. Habilidad social afectiva

El desarrollo de esta habilidad se caracteriza por el desarrollo de la empatía, por ponerse uno en el lugar del otro, en la práctica educativa se pone de manifiesto en la integración de los estudiantes compartiendo sus útiles y herramientas de trabajo, ayudando y explicando el desarrollo de los procesos afectivos expuestos en la práctica de valores para alcanzar la felicidad de los estudiantes y de todo el equipo que pertenece a una determinada sección.

c. Habilidad social asertiva

Esta habilidad busca que los estudiantes durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje sean perseverantes en el logro de sus resultados, durante el desarrollo de los procesos pedagógicos cometan los mínimos errores para alcanzar su plenitud e integración en el trabajo, se pone de manifiesto en la consistencia del logro de los resultados.

Para el desarrollo de la presente investigación se toman como dimensiones las establecidas por (Monjas, 2000).

D. El proceso de socialización

(Muñoz, 2009), plantea que la socialización es un proceso que dura toda la vida y podemos diferenciarla de la siguiente forma:

a. Socialización primaria. Proceso de aprendizaje por el cual el niño/a se integra en el medio social.

b. Socialización secundaria. Proceso de aprendizaje de los roles o papeles sociales de los individuos, funciones ocupacionales, roles familiares (ser padres/madres, etc.).

c. Socialización terciaria. Comienza con la vejez, frecuentemente se inicia con una crisis personal, debido a que el mundo social del individuo pasa a restringirse y a volverse monótono, el sujeto se ve obligado a abandonar comportamientos que había aprendido; a dejar los grupos a los que había pertenecido.

La socialización se produce por un proceso de interrelación dinámica que se produce en la relación bidireccional que se establece entre el niño/a y las demás personas que lo rodean: el niño/a recibe una influencia social de las personas que lo rodean, pero a la vez él/ella ejerce

sobre estas personas una influencia modificadora, es una retroalimentación progresiva.

Por tanto, el proceso de socialización se inicia con el descubrimiento de sí mismo a través del descubrimiento del otro. Por ello el primer contacto con el otro y las primeras relaciones de comunicación se establecen entre la madre y el bebé (relación diádica) en el primer año de vida.

Esta relación madre-hijo constituye la base del proceso de desarrollo social y de la comunicación ya que la madre le da al bebé seguridad, confianza y cariño, se establece entre ambos una comunicación afectiva que será el germen de todos los demás procesos de desarrollo social.

En el segundo año de vida estas relaciones se amplían a ambos padres, lo que da lugar a la autonomía y dominio de sí mismo o de inseguridad y conformismo. Del tercer al quinto año se inicia el proceso de socialización y se amplían las relaciones sociales.

Del sexto año a la pubertad se amplía el ámbito de las relaciones interpersonales al barrio y a la escuela. Las relaciones sociales se amplían y los procesos de comunicación se hacen más completos.

En este proceso de socialización los principales agentes que intervienen son la madre, la familia, la escuela, el grupo de amigos, los medios de comunicación, el entorno sociocultural, etc.

(Muñoz, 2009), indica que el proceso de socialización primaria que tiene lugar en la familia a lo largo de los primeros años de desarrollo se produce como se expone a continuación:

a. Desde el nacimiento a los dos años

El desarrollo de la socialización tiene su base en la interacción del niño/a con su madre ya que esta ofrece al bebé una seguridad, confianza y cariño que dan lugar a una comunicación afectiva que se convierte en el germen de los procesos de desarrollo social del niño/a. A través de la satisfacción de las necesidades fisiológicas (alimento, vestido, higiene, descanso, etc.), se establece las primeras relaciones de comunicación, entre madre e hijo/a. Pero la satisfacción de estas necesidades de orden fisiológico da lugar a la satisfacción de las necesidades afectivas. Poco a poco la relación madre-hijo se irá ampliando para conformar la personalidad social y psicológica del niño/a.

b. Entre los dos y los cuatro años

A partir de los dos años y hasta los cuatro las relaciones entre la madre y el hijo/a se van a convertir en apego del niño hacia la madre, en primer lugar, y hacia los demás miembros de la familia después. El apego es un vínculo afectivo que se manifiesta en el deseo de proximidad física y de contactos sensoriales frecuentes; en una búsqueda de apoyo y de ayuda y en la necesidad de considerar las personas de su entorno (padre y madre, hermanos/as, abuelos/as, etc.) como base de la seguridad personal del niño/a para conocer, explicar y vivir en el medio sociocultural.

c. Desde los cuatro a los ocho años

Durante estas edades se mantendrá el apego hacia los miembros de la familia, pero el niño/a va a ir adquiriendo ya cierta autonomía en sus relaciones sociales apareciendo un sentimiento claro de su personalidad que le llevará en un primer momento a oponerse a todo con el fin de autoafirmarse (fase negativa). En estos momentos el lenguaje de los padres al dirigirse al niño/a estará lleno de instrucciones explícitas sobre el mundo

(¿Qué debe hacer?, ¿cuándo debe hablar?, ¿qué peligros va a encontrar?, etc.)

d. A partir de los ocho años y hasta los diez

El niño/a por lo general se relaciona con normalidad con todos los miembros de su entorno familiar, escolar y social. Período de estabilidad donde tienen un concepto de sí mismos que les permite relacionarse con los iguales y con los adultos de forma constructiva. Este auto concepto es la imagen que el niño/a tiene de sí, y que ha ido construyendo gracias a sus interacciones con los demás.

e. De los diez años hasta los veinte

Se comprenden las normas sociales, se aceptan y viven los roles y se construye la personalidad social de manera más formal. Empieza una etapa de profundos y significativos cambios internos y externos, en la cual tiene lugar uno de los momentos más críticos del desarrollo de su personalidad.

El adolescente es capaz de fundamentar juicios y exponer ideas emitiendo criterios críticos. Esto gracias al desarrollo de reflexiones basadas en conceptos científicos obtenidos en etapas anteriores y enriquecidas con su actitud activa hacia el conocimiento de la realidad. Destacar la in estabilidad emocional, que se expresa en constantes dificultades en la interrelación con los adultos, irritabilidad hipersensibilidad. Al no ser ni niño ni joven el adolescente se siente incomprendido, compartiendo características de los adultos, pero sin llegar a serlo. Sus necesidades de independencia y la búsqueda de su identidad son los elementos característicos de la crisis de esta etapa, en la que el grupo de iguales es fundamental ya que se perciben a sí mismos según les percibe el grupo.

f. De los veinte años hasta los treinta y cinco

La preocupación constante por la superación profesional se convierte en la actividad fundamental para el desarrollo de la personalidad, se toma más responsabilidad en sus actos y se distancian de los grupos.

g. A partir de los treinta y cinco en adelante

La personalidad alcanza su máxima expresión de integración y complejidad, ya se ha estructurado completamente y ha alcanzado la madurez. En esta edad, se concentran en sus obligaciones ante sus familias y la sociedad, y desarrollan aquellos aspectos de la personalidad que fomentan estas metas.

E. Agentes de socialización

(Muñoz, 2009), plantea que el ser humano es un animal que nace sin terminar (a diferencia de otros animales), está sometido a un proceso constante de desarrollo en el que la educación y socialización van a jugar papeles muy importantes a través de las siguientes instituciones: la familia, la escuela, las amistades y los medios de comunicación.

a. La familia

Es la institución de socialización y educación primera y más importante. Ya que en ella el niño/a establece las primeras relaciones sociales, gracias a la madre en primer lugar y con el resto de los miembros de la unidad familiar más tarde.

b. La escuela

En la que el niño/a amplía sus relaciones sociales y sus conocimientos del mundo, adquiriendo de manera formal hábitos y comportamientos sociales.

c. El grupo de amigos/as

Ya que, gracias a las relaciones en el plano de igualdad, el niño/a se expresa y relaciona con más libertad que en el medio familiar. Así con sus amistades puede hablar de temas como los relativos a sexualidad, por ejemplo, que habitualmente son tabú en la familia.

d. Los medios de comunicación

En especial la televisión. Les permite adquirir información sobre el conocimiento del mundo y otros medios que no sean los anteriores y les permite constatar lo que las otras instituciones les han transmitido. Cabe citar la existencia de otros agentes que interviene en la socialización del niño/a o joven que pueden o no estar presentes como son el deporte, el arte y la religión. El deporte socializa desarrollando la competitividad, el espíritu de sacrificio, la voluntad, habilidad para organizar y coordinar grupos humanos, además de contribuir grandemente al desarrollo físico y psíquico del individuo. El mundo del arte socializa desarrollando la creatividad, la percepción y el conocimiento del mundo interior y exterior del individuo, la expresividad ante los demás. Y la religión (cuando no es sectaria, fundamentalista, aislacionista) desarrolla valores ante la vida, usualmente legitimando la cultura y visión de mundo de la sociedad; con sus actividades contribuye a desarrollar aptitudes de convivencia con otros.

F. La socialización en el sistema educativo actual

(Muñoz, 2009), indica que en la actualidad los conceptos de sociedad y educación están íntimamente relacionados, y las propias leyes educativas se configuran con el fin de adaptar sus estructuras y funcionamiento a las grandes transformaciones sociales que se están produciendo en nuestra sociedad.

El objetivo último del actual sistema educativo se dirige a “proporcionar” a los alumnos una formación plena que les permita conformar su propia personalidad, así como construir una concepción del mundo que integre el conocimiento y la valoración ética de la misma. Tal formación debe ir dirigida al desarrollo de su capacidad para ejercer de forma crítica, y en una sociedad cambiante y plural, la libertad, la tolerancia y la solidaridad.

Los fines del nuevo sistema educativo son:

- El pleno desarrollo de la personalidad del alumno.
- La formación en el respeto a los derechos y libertades fundamentales y de los principios que rigen la convivencia democrática.
- La adquisición de hábitos intelectuales, de técnicas de trabajo y de conocimiento.
- La capacitación para el ejercicio de actividades profesionales.
- La formación en la pluralidad lingüística y cultural de España.
- La formación para la paz, la cooperación y la solidaridad entre los pueblos.

- El principio básico del actual sistema educativo es la formación permanente del alumnado, ya que contempla que la formación del individuo se extenderá a lo largo de un amplio período de su vida. Con este principio se intenta que el alumno se pueda adaptar a los cambios culturales, tecnológicos y productivos que se producen de forma continua en la sociedad en la que vive.

En consecuencia, algunos de los principios que orientan la actividad educativa en el sistema educativo español son:

- La formación personalizada del alumno, que permita su educación integral.
- La participación y colaboración de la familia en la educación escolar de los hijos.
- La igualdad de derechos entre los sexos y el respeto a las diferencias individuales.
- El desarrollo de las capacidades creativas y del espíritu crítico.
- El fomento de hábitos de comportamiento democráticos.
- Puesta en práctica de una metodología activa que asegure la participación del alumnado en los procesos de enseñanza aprendizaje.
- La relación de la escuela con el entorno social y cultural en el que se desenvuelve el alumnado.

G. Tipos de socialización.

(Muñoz, 2009), afirma que “existen dos grandes tipos de socialización formal e informal.

a. Socialización formal

Está determinada por las distintas estrategias educativas que el sistema educativo a través de las aulas y la escuela ofrece a la persona, a los educandos se les ofrece en forma conjunta las mismas normas, reglas y valores, etc. Hasta convertirlas en pautas de conducta que la sociedad espera del grupo humano: sea consciente, actuante, comprometido con el cambio, etc. Éste modelo de socialización corresponde lograrlo al Estado a través de la Escuela, la familia, la iglesia, partidos políticos, agrupaciones sociales.

b. Socialización informal

Los seres humanos según su nivel de desarrollo y clase social, han encontrado sus propias vías de socialización informal generalmente contribuyen a esto los medios de comunicación masiva y las relaciones de coexistencia social. En la sociedad peruana, el licor juega un rol especial en la socialización. La función pública también, es un factor socializante. Todos estos tipos de relaciones informales, contribuyen a que los hombres se socialicen”.

H. Bases teóricas de las habilidades sociales

a. Teoría del ejercicio preparatorio de Groos

Resalta que las habilidades sociales se desarrollan a través de los juegos, y que en esa práctica el niño se integra fácilmente, asumiendo reglas y normas. El desarrollo de las habilidades sociales sirve para entrenar, adiestrar en actividades que van a hacer repartidas en otras condiciones en la vida del ser adulto (el niño o niña necesita socializarse para poder practicar o hacer alguna actividad). (Oliguerti, 1988, p. 59)

El desarrollo de esta teoría, nos ayudó a contextualizar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas a partir del uso del juego cooperativo, ya que es una herramienta para integrarse e interrelacionarse en el desarrollo de cada una de las actividades, asumiendo con responsabilidades el rol que lo toque desempeñar dentro de su equipo de trabajo respetando a sus compañeros, esto ayudará a consolidar en un futuro su comportamiento dentro de la sociedad.

b. Teoría catártica de Carr

Carr, resalta que el desarrollo de las habilidades sociales se ponen de manifiesto cuando la persona se integra o se relaciona con grupos sociales diferentes, puesto que el hombre no puede desarrollarse solo y necesita necesariamente de su entorno para poder socializar sus necesidades e interés dentro del marco de su desarrollo personal, uno de los medios de socialización es el juego, porque sirve para integrarse en función a determinados objetivos, las actividades festivas, o el mismo desarrollo comercial, el juego es como un estímulo, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerrero se descarga en el juego de peleas. (Cueto, 2007, p. 142). El contexto remarca que para socializarse hay que tener algún medio de integración y puede ser alguna reunión o actividad deportiva.

Teniendo en cuenta esta teoría, el uso del juego cooperativo con los niños (as) de educación inicial permitió que dentro del desarrollo de cada clase se integren en equipos de trabajo para concretizar sus aprendizajes, esto hizo que el niño 8^a) participe activamente integrándose rápidamente con sus compañeros, según el contexto del ju

c. Teoría del atavismo de Stanley Hall

“Sostiene que el desarrollo del niño va reproduciendo en pequeño el desenvolvimiento de la humanidad. El juego es la manifestación de tendencias heredadas, corresponde a lo acontecido a los pueblos primitivos. Esta teoría aplicada a la pedagogía pretende los primeros años de la niñez fomentar la caza, pesca, agricultura, etc., es decir las actividades del hombre primitivo” (Olortegui, 1988, p. 98).

El aporte de esta teoría, al trabajo de investigación radica en la selección de juegos para el desarrollo de las habilidades sociales, esto hizo que se planifique el desarrollo de los aprendizajes, se elaboren los procesos pedagógicos orientados al desarrollo de las habilidades sociales siguiendo las reglas que demandan del desarrollo cooperativo del juego para alcanzar los aprendizajes esperados.

d. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

(Terre, 2001, citado por Pérez, 2006) indica que la inteligencia fluida "hace referencia a la oportunidad para enfrentar establece relaciones entre los estímulos y aprender de situaciones nuevas, la inteligencia cristalizada se refiere a la aplicación de conocimiento ya aprendido en la situación socialmente establecida". (p. 29).

(Gardner, 2005, citado por Pérez, 2006), define su teoría de las inteligencias múltiples como: "la capacidad para resolver problemas cotidianos, generar nuevos problemas a resolver y crear productos u ofrecer servicios dentro de un ámbito cultural" (p. 495).

(Gardner, 2005, citado por Pérez, 2006) según su investigación señaló la existencia de las siguientes inteligencias:

- Inteligencia lingüística

Cuando mencionamos que un niño tiene un mayor desarrollo en su habilidad lingüística, estamos diciendo que piensa y que se expresa con mayor frecuencia a través de la palabra. Que ama comunicarse, leer, escribir, contar. Que ama exponer utilizando el lenguaje en forma oral o escrita usando de manera eficiente las estructuras lingüísticas. (Schneider, 2004 p. 42).

- Inteligencia visual-espacial

(Schneider, 2004) indica que: “la capacidad para percibir, transformar, modificar y describir imágenes, tanto internas como externas, está estrechamente relacionada con inteligencia espacial. Los inteligentes espaciales se manifiestan a partir de imágenes, cuadros, ilustraciones y ama diseñar, dibujar, visualizar, garabatear” (p. 29).

- Inteligencia corporal y kinestésica

Los inteligentes kinestésicos corporales piensan a través de sensaciones somáticas, al tiempo que aman bailar, correr, saltar, construir y tocar. Ponen de manifiesto su destreza, coordinación, flexibilidad, velocidad y todas aquellas capacidades relacionadas con las habilidades táctiles. (Schneider, 2004 p. 47).

- Inteligencia intrapersonal

Schneider, S. (2004) argumenta que “es tener un acabado conocimiento de uno mismo y ser capaz de utilizar ese conocimiento personal para desenvolverse de manera eficaz en su entorno. Implica ser una persona independiente, que expresa sus sentimientos, que tiene el

sentido del humor, que mantiene sus creencias, que conoce bien sus destrezas y sus debilidades y que, además, aprende de sus éxitos y de sus fracasos. (p. 30).

En este marco la inteligencia planteada por Gardner ayuda a la investigación para buscar la integración con los demás ya que teniendo en cuenta que a partir de las relaciones con los demás se plantean objetivos, se fijan metas, se medita, se proyecta a futuro, se planifica y se dedican momentos para sí mismos.

- Inteligencia interpersonal

Es definida como las inteligencias sociales. A través de la primera de estas inteligencias sociales, los individuos interactúan de manera eficaz con los otros, lo que significa que son capaces de conocer, reconocer e influenciar en los deseos, necesidades e intenciones de sus pares. Estas personas piensan relacionándose con la gente y aman liderar, organizar, mediar y participar. Por tal motivo manifiestan interés por participar en actividades grupales, les gusta enseñar a otros. Los demás los consideran como un buen referente; les resulta atractivo el trabajo cooperativo, al tiempo que resuelve exitosamente, a partir de la mediación, los conflictos que se suscitan” (Schneider, 2004, p. 50).

Esta teoría, permitió que los procesos de aprendizaje induzcan a los niños (as) a través del juego cooperativo tener que aprender a comunicarse aplicando un lenguaje claro y preciso frente a sus demás compañeros como son las indicaciones del juego, reglas para así poder ganar la competencia, a la vez deberá mostrar su capacidad visual y motora, su forma de interactuar con los demás para así poder medir sus fortalezas y limitaciones dentro del juego. Esto ayudará al niño para tomar una serie de decisiones para mejorar dentro del grupo con la intención de poder buscar el éxito.

e. Teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman

(Goleman, 1998), menciona que la inteligencia emocional es la capacidad de reconocer cómo te sientes, te permite comprender y controlar de forma inteligente tus actos y, en consecuencia, comprender mejor a los demás. (Schneider, 2004, p. 33), establece en su teoría la importancia de educar el Coeficiente Emocional (CE) especialmente en los niños como una forma de paliar las dificultades relacionadas con la autoestima, la adaptación a diferentes circunstancias, las interacciones y las situaciones de estrés emocional.

En los últimos años se ha instalado en casi todas las ordenes de la vida social la idea que existe una “**inteligencia emocional**” que nos conecta con nosotros mismos haciéndonos crecer en todas las dimensiones humanas, y que también nos ayuda en la convivencia con otros.

De ésta manera mejorar las cualidades sociales y emocionales como la empatía, el control de nuestro genio, la autonomía, la amabilidad, la capacidad de adaptación y la capacidad para resolver situaciones interpersonales”.

(Mayer y Salovey, citado por Schneider, 2004), indican que la inteligencia emocional consiste en la habilidad de manejar los sentimientos y las emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones.

Según (Ostrovsky, 2006, pp. 168-169), menciona que Goleman a partir de los aportes realizados por Mayer y Salovey, establece que la inteligencia emocional se caracteriza por lo siguiente:

- **Conocer las propias emociones**

Conocerse a uno mismo implica no sólo tener conciencia de las propias emociones, sino también reconocer un sentimiento cuando éste

aparece. No ser hábiles en éste sentido nos deja a merced de las emociones descontroladas.

- **Manejar las emociones**

La habilidad para controlar los propios sentimientos a fin de expresarlos de forma apropiada se basa en la toma de conciencia. La habilidad para amortiguar expresiones de ira, furia o irritabilidad es fundamental en las relaciones interpersonales.

- **Motivarse a sí mismo**

Una emoción tiende a impulsar una acción. Por eso las emociones y la motivación están íntimamente interrelacionadas. Encamina las emociones, y la consecuente motivación, hacia el logro de objetivos específicos, es esencial para prestar atención, auto motivarse, controlarse y realizar actividades creativas. El autocontrol emocional ayuda a dominar y frenar los impulsos. Las personas que poseen estas habilidades tienden a ser más productivos y efectivos en las actividades que emprenden.

- **Reconocer las emociones de los demás**

Ligado íntimamente al don de la empatía, la cual se basa en el autoconocimiento de las emociones. La empatía es la base del altruismo. Las personas empáticas perciben las señales sutiles que dan cuenta de lo que los demás necesitan o desean.

- **Establecer relaciones**

El arte de establecer buenas relaciones con los demás es, en gran parte la habilidad de manejar las propias emociones. La competencia social y las habilidades que conlleva son la base del liderazgo, la popularidad y

la eficiencia interpersonal. Las personas que dominan estas habilidades sociales son capaces de interactuar de forma suave y efectiva con los demás”.

Teniendo en cuenta esta teoría, buscaremos a través del juego lúdico que nuestros niños formen un nuevo carácter y comportamiento frente a los demás y así mismo según las circunstancias que se presenten en su vida diaria, aquí lograremos que nuestros niños sean más enfáticos con sus compañeros, logrando conocer y al mismo tiempo respetar los sentimientos de los demás y a la vez controlando sus sentimientos desagradables para con sus compañeros. La forma como controlo sus emociones frente a los demás ayudará a mejorar sus relaciones con el grupo lo cual permitirá interactuar de manera adecuada y lograr satisfacciones propias de los demás.

f. Teoría de los niveles del conocimiento moral de Lawrence Kohlberg

- Nivel preconvencional

“Los niños responden a las figuras de autoridad y a las reglas establecidas. Por lo general, juzgan la conducta en términos de la magnitud de sus consecuencias o del poder físico que puede mostrarse en la distribución de recompensas y castigos” (Gispert, 2001, p. 94).

- Nivel convencional

(Gispert, 2001, p. 132), afirma que “los individuos responden principalmente a grupos sociales, tales como la familia, los iguales, la comunidad y los grupos étnicos a los que pertenecen. Se piensa que el respeto y la lealtad a estos grupos, a sus reglas, costumbres y necesidades, dirigen el juicio moral y la conducta en este nivel”.

- Nivel posconvencional

Se caracteriza por juicios morales basados en principios universales interiorizados, tales como “todas las personas han sido creadas iguales”. En este nivel superior del desarrollo moral, estos principios son más importantes que la influencia de las figuras de autoridad convencionales, los grupos sectarios y los intereses propios. (Gispert, 2001, p. 98).

Teniendo en cuenta esta teoría, se buscó que los niños (as) dentro de la utilización del juego cooperativo se integran con facilidad a los equipos necesarios que demanda el desarrollo del juego asumiendo sus normas de manera responsable y respetando a sus compañeros, así mismo se percibió el liderazgo de cada niño dentro de su equipo de trabajo, asumiendo de manera favorable la práctica de valores.

1.2.3. Definición de términos básicos

1.2.3.1. Adaptación. Para que sea posible la socialización es necesario que la persona se discipline, acepte las normas de conducta colectivas, que aprenda de los demás. Implica que se sienta cómodo en el ambiente que recibe asumiendo conciencia de las normas y valores y de los modelos conductuales imperantes. Cuando estos modelos sociales no son internalizados la socialización de la persona sufre desajustes. (Pérez, 2017)

- 1.2.3.2. Cooperación.** Está directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva. A través de las aventuras cooperativas, los niños aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar para superarse progresivamente. (Terry, 2006, p. 13).
- 1.2.3.3. Creatividad.** Capacidad de pensar, producir y actuar en forma innovadora o nueva en el campo intelectual, artístico, productivo, tecnológico de la acción social, etc. (Ander, 1997, p. 42).
- 1.2.3.4. Desarrollo.** Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones. (Baquero, 1997)
- 1.2.3.5. Didáctica.** Término genérico que designa la disciplina y el arte de enseñar, pre escribiendo lo que debe hacer el docente para lograr que sus alumnos aprendan y lo hagan con provecho y agrado. Se trata, pues, de facilitar el aprendizaje, debido a la forma en que se lleva a cabo. (Ander, 1997, p. 56)
- 1.2.3.6. Estrategia metodológica.** Estrategia metodológica es la forma o manera como los docentes y alumnos organizan aprendizajes significativos desde la programación de contenidos, de ejecución y la evaluación hasta la organización de los ambientes de aprendizaje, estructuración y utilización de materiales educativas y su uso óptimo de los espacios y tiempos del aprendizaje manejando capacidades. (Galvez, 2013)

- 1.2.3.7. Flexibilidad.** La flexibilidad es uno de los factores que definen a la persona creativa tanto aptitudinalmente como actitudinal mente. Ser flexible puede ser una característica innata en la persona, pero también es un factor a aprender. Entender los mecanismos de adaptación a nuevas situaciones facilitará el aprendizaje de dicho factor. Es decir, utilizar un mismo estímulo o una misma respuesta para diferentes. (Ramos, M, 2006 p. 29).
- 1.2.3.8. Fluidez.** Involucra el aspecto cuantitativo de la creatividad, es decir, está relacionado con la fertilidad de ideas o con el número de respuestas dadas en una situación. (Ramos M. , 2006, p. 28).
- 1.2.3.9. Identificación.** Está determinado por el sentido de pertenencia de la persona al grupo. Se siente que es parte conformante del grupo, que se sienta protegido. (Muñoz, 2009)
- 1.2.3.10. Integración.** Es sentir plena y absoluta identificación con un grupo. Consiste en no sentirse ajeno a los triunfos o fracasos del grupo. Compartir y darse íntegramente al grupo. El sentimiento de pertenencia obliga a las personas a dejar de lado su mundo individual, para convertirlo en el nosotros”. (Lacunza & Contini, 2009)
- 1.2.3.11. Inteligencia creativa.** Es la capacidad que se expresa en el talento vinculado con la solución de problemas y la originalidad de encontrar y concretar ideas prácticas y novedosas. (Ander, 1997, p. 103).
- 1.2.3.12. Juego.** El juego se traduce en espíritu, estado emocional del ser humano y se muestra a través del acto motor en movimiento, en su energía traduciéndose en materia. El juego es parte del carácter del

- 1.2.3.13.** ser humano, en su formación en su personalidad, en la configuración de la inteligencia y en la vida misma. (Cañeque, s. f.)
- 1.2.3.14. Juegos cooperativos.** Los juegos cooperativos son “aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común”. (Kandy, 2009, p, 32).
- 1.2.3.15. Participación.** La participación está directamente relacionada con un sentimiento de pertinencia, con una sensación de contribuir a la actividad y de que esta es algo satisfactorio. Ser echado, eliminado o ignorado es percibido claramente como una forma de rechazo. Los niños quieren ser parte de la acción, no apartados de ella. (Terry, 2006, p. 14).
- 1.2.3.16. Recepción.** Todo ser humano para incorporarse a un grupo es imperiosa la necesidad de ser acogido que los demás le ofrezcan condiciones para que se sienta cómodo. (Grupo Océano, 1996)
- 1.2.3.17. Socialización.** Es el proceso a través del cual una persona adquiere sensibilidad ante los estímulos sociales, es decir, ante las presiones y obligaciones de la vida grupal, y aprende a armonizarlas y a comportarse como otros en su grupo o cultura. (La escolarización del niño permite el inicio de este proceso, fundamental para su posterior integración social). (Gispert, 2001).

1.3. Justificación de la investigación.

El desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 de Bambamarca, es una problemática que requiere de urgente atención; por tanto, la ejecución de la presente investigación se justifica por las razones siguientes:

Teniendo en cuenta la problemática educativa actual, los docentes no están dando la importancia debida al juego cooperativo en el aula para el desarrollo de las diversas actividades y lograr los aprendizajes esperados, más aún el desarrollo del juego cooperativo es tomado como pérdida de tiempo en las aulas, por lo que desconocen su gran valor para el desarrollo de las habilidades sociales y el desarrollo integral del niño (a), por lo que es necesario que se vaya incorporando en la planificación educativa a partir de las experiencias de su entorno social, planteándose el juego cooperativo como recurso metodológico para desarrollar las habilidades sociales.

Del mismo modo la investigación toma importancia y relevancia, ya que la utilidad del juego es un medio que permite socializar a las personas, más aún si se lleva a la práctica pedagógica, por ser uno de los recursos más adecuados en los proyectos educativos dirigidos a la infancia, por varias razones: porque así lo han defendido numerosas teorías y corrientes pedagógicas; porque existe una amplia experiencia previa que ha demostrado el éxito de los métodos lúdicos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas. Asimismo, tienen justificación en el apoyo de algunos autores que hablan incluso de la necesidad de favorecer una “Pedagogía Lúdica” que permita la creación de un clima positivo y motivador, como bien se precisa “se debe contar con sectores donde puedan construir y echar abajo con libertad y el espacio necesario para aprobarse así mismo los, y las de la vida a su manera” (Steiner, 1963, p. 64).

La investigación; así mismo, se sustenta en Ley General de Educación 28044, artículo 36 que literalmente sostiene que “La Educación Básica Regular es la modalidad que abarca los niveles de Educación Inicial, Primaria y

Secundaria. Está dirigida a los niños que pasan, oportunamente, por el proceso educativo de acuerdo con su evolución física, afectiva y cognitiva, desde el momento de su nacimiento”. Esto es importante dado que mediante esta investigación debe responder a los propósitos, objetivos planteados en el sistema educativo peruano.

Por otra parte, teniendo en cuenta que la investigación, es un proceso fundamental para el desarrollo de los aprendizajes y que conlleva a utilizar los métodos y técnicas necesarias y eficientes para que tengan un efecto positivo y que demuestre un alto grado de rigor científico. El hecho de aplicar el juego cooperativo como herramienta de aprendizaje para desarrollar las habilidades sociales, permitió establecer la importancia de este estudio, que indefectiblemente servirá a las docentes de educación inicial utilizarlo como modelo con el objetivo de mejorar el desarrollo de habilidades sociales de sus estudiantes, ya que, si este componente no está bien desarrollado, se obtendrá estudiantes con dificultades de integración social en el futuro inmediato.

1.4. Problema

1.4.1. Planteamiento del problema

Los seres humanos por naturaleza somos eminentemente sociales; para alcanzar un desarrollo pleno se necesita de interactuar con los demás en busca de alcanzar un desarrollo sostenible pleno en el tiempo y en el espacio, por lo tanto, una de las preocupaciones de los sistemas educativos es desarrollar la variable habilidades sociales a fin de buscar la integración de su futura ciudadanía en post de lograr solucionar los conflictos a través del diálogo y de forma amical.

En el mundo uno de los principales que aqueja a los niños y niñas menores de tres años es la estimulación temprana, razón por la cual diversos Estados del planeta vienen diseñando programas y políticas educativas que reorienten y prioricen la atención educativa a la primera infancia, según el

(Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2015), señala que solo el 35% de niños y niñas de la primera infancia tienen acceso a la Educación Inicial en Asia oriental, 32% en Asia meridional, el 16% los estados Árabes y 12% la región de África Subsahariana, así mismo se pone de manifiesto que la atención educativa a la primera infancia tiene consecuencias en el resto de la vida, ya que durante los primeros años de vida los niños se caracterizan por fijar las pautas de su futuro, al empezar a desarrollar sus capacidades afectivas, cognitivas y psicomotoras, en este marco son las universidades, quienes a través de sus escuelas de formación magisterial, específicamente en Educación Inicial, dentro del marco de su autonomía diseñan las políticas educativas y los planes de estudio que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades sociales para que en su oportunidad atiendan a los niños y niñas en un contexto real, utilizando como una de las estrategias al juego cooperativo, ya que constituye una terapia fundamental para promocionar el desarrollo de los aprendizajes de los niños.

En el campo de América Latina y el Caribe, el problema de las habilidades sociales se refleja en la desatención del sistema educativo a los niños y niñas inmersos en la primera infancia, aduciendo que por su edad, estos deben estar al cuidado de sus padres, frente al problema la UNICEF (2015) en el Marco de la Educación para Todos, señala que los sistemas educativos son los encargados de diseñar políticas de desarrollo y atención a la primera infancia, induciendo a las autoridades educativas a razonar y reflexionar que el 80% de las capacidades intelectuales se desarrollan durante los primeros años de vida, siendo necesario atender la educación y la formación de la personalidad en la Educación Inicial, dado que es un periodo trascendentemente crítico por el desarrollo rápido del cerebro, los países que mayor importancia en esta región dan al desarrollo de las habilidades sociales se tiene a: Brasil, Chile, Colombia, República Dominicana, Guatemala, Jamaica, México y Nicaragua, donde el gasto público es de solo 6% incluido todo el sistema educativo, salud, protección social y vivienda. (Schady, 2015)

Asumiendo que uno de los niveles educativos donde se inicia el proceso de socialización es el nivel inicial, el cual constituye para el niño y la niña su primer círculo social amplio después de la casa; conviene por tanto que los maestros y maestras en este nivel presten vital importancia a este aspecto; pues dependerá de la capacidad de socialización que cada niña y niño desarrolle su calidad de vida futura; considerando que “socializar” es una de las ganancias más grandes, pues es la columna vertebral que les ayuda a relacionarse y comunicarse. Esto se convierte en habilidades para la vida; ya que la socialización no es solo que tenga amiguitos y estén con ellos, sino que participe de las actividades y colabore con sus compañeros. Además, les ayuda a ganar autenticidad y personalidad.

En nuestro Perú, el sistema educativo se arregla conforme al mandato de la Ley General de Educación 28044, la cual indica que debe asegurarse la formación de personas que participen en la construcción de un mundo más justo y más humano, haciendo de la Institución Educativa, un espacio de construcción de relaciones equitativas entre niños y adolescentes de distintas culturas y condición social, debido a que es miembro activo de la Educación para Todos promovidos por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) que específicamente en el objetivo 01 del Proyecto Educativo Nacional (PEN) señala: oportunidades y resultados educativos de igual calidad para todos y como resultado 01 la primera infancia es prioridad nacional, en esta marco la UNICEF (2015) señala que el 62% de niños y niñas de la primera infancia en el país participan en los diversos programas de educación inicial, asumiendo que desarrollo educativo de los estudiantes se adquiere en la edad pre escolar e induciendo a utilizar el juego como medio de socialización para lograr los niveles de aprendizaje.

En el ámbito regional de Cajamarca, la atención la primera infancia se ve mermada por el déficit de profesionales y centros de Educación Inicial,

según la cultura cajamarquina, un niño o niña ingresa a educación inicial partir de los 3 años de edad, por lo que el inicio social corre por parte de los padres de familia y es recién que cuando los estudiantes ingresan a los jardines empiezan a ser integrados utilizando diversos mecanismos de socialización, teniendo en cuenta el panorama descrito son las instituciones de formación docente de la región representados por los institutos superiores pedagógicos los encargados de formar profesionales para atender a este nivel, así como la Universidades Públicas y Privadas en las Facultades de Educación, para que en el futuro se trabaje articuladamente el problema del desarrollo de las habilidades sociales a partir de la utilización de la actividad lúdica, La (Dirección Regional de Educación Cajamarca, 2016) en el marco del Plan Operativo Institucional destaca que aún existe una brecha del acceso en el nivel inicial y en niños menores de 3 años, esta razón refleja la desatención al desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas cajamarquinos.

En el ámbito de la provincia de Hualgayoc – Bambamarca, la atención del desarrollo de habilidades sociales, es desatendida por las autoridades locales, regionales y nacionales, sin embargo, el desarrollo del trabajo es una oportunidad para incentivar a las estudiantes del nivel inicial del a desarrollar sus competencias y capacidades crítico reflexivas y emprender el desarrollo de habilidades sociales en el ámbito provincial, a partir de lo descrito. Al interior de la Institución Educativa Inicial N° 712 de Bambamarca, 2018; el desarrollo de las habilidades sociales de los niños sujetos de estudio se muestran amenazados por la timidez y patrones culturales que les hacen reacios a participar e integrarse con facilidad a los diversos tipos de juego y trabajos grupales emprendidos por la docente, estas acciones hace que se sientan solos y/o aislados de sus compañeros haciendo que tengan miedo a comunicar sus necesidades de aprendizaje e integrase con sus compañeros, imperando tabús intrascendentes, frente al contexto presentado se utilizó los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes del grupo de estudio.

1.4.2. Problema general

¿Cómo influye el uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018?

1.5. Conceptuación y operacionalización de variables:

1.5.1. Definición conceptual

A. Variable independiente: Juegos cooperativos

Un juego cooperativo es una herramienta pedagógica en el cual interactúan dos o más jugadores, no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. (Cueto, 2007)

B. Variable dependiente: Habilidades sociales

Son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en el campo donde les toca interactuar. (Monjas, 2000)

1.5.2. Definición operacional

A. Variable independiente: Juegos cooperativos

A partir de los planteamientos de (Orlick, 1996, citado por Mejía, 2012) operacionalmente la variable juegos cooperativos se descompone en tres dimensiones: cooperación, participación y diversión, las cuales contribuyen a la socialización de los actores que participan en su desarrollo.

B. Variable dependiente: Habilidades sociales

A partir de los estudios hechos por (Monjas, 2000), operacionalmente la variable habilidades sociales se descompone en 06 dimensiones: habilidades

Básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades para las conversaciones, habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones, habilidades para la solución de problemas interpersonales y habilidades para interrelacionarse con los adultos.

1.5.3 Operacionalización de las Variables:

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS
Variable Independiente: Juegos Cooperativos	Organizacional	Participa activamente en la organización y desarrollo de los juegos.	Planifica acciones para ejecutar los juegos	Lista de Cotejo
	Actitudinal	Demuestra actitud colaborativa, dinámica, tolerante y participativa ante el equipo de juego.	Se involucra en los juegos	
	Familiar	Se siente importante y amado en su núcleo familiar.	Se siente parte importante de su familia.	
	Social	Se siente querido y aceptado por sus amigos, compañeros y adultos con los que se relaciona para desarrollar juegos.	Participa como ser social en el grupo que se desarrolla.	
	Académica	Se considera inteligente y buen estudiante, responsable en sus tareas educativas.	Trabaja con esmero en las actividades pedagógicas. Le gusta sobresalir en la labor educativa.	
	Ética	Se siente una persona buena, confiable, responsable y trabajador.	Es responsable en las tareas encomendadas.	

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS
-----------	-------------	-------------	-------	--------------

Variable Dependiente. HABILIDADES SOCIALES: Capacidad social para relacionarse con otras personas	Habilidades básicas de interacción social.	Interactúa favorablemente en el medio donde se desarrolla y con las personas de su entorno	Se integra al grupo con facilidad	Guía de observación	
			Establece acuerdos con sus pares		
			Saluda y se despide con cortesía de sus pares		
			Interactúa con sus compañeros a través de los materiales		
			Agradece por los favores recibidos		
	Habilidades para hacer amigos y amigas	Busca y acepta amistades.			Incluye a otros niños en sus juegos.
					Se muestra dispuesto para jugar con sus compañeros
					Da oportunidad para que otros participen de su actividad que realiza.
					Acepta la integración de otros niños a su equipo de trabajo
					Comparte sus juguetes y otros materiales con los demás
	habilidades para la cooperación	Muestra interés en la colaboración a sus semejante.			Es colaborativo con sus compañeros
					Ayuda en el desarrollo de las actividades a sus compañeros
					Colabora ante la necesidad de los demás
					Presta sus materiales a sus pares
					Copera para alcanzar los aprendizajes esperados
	Habilidades para las conversaciones	Dialoga haciendo uso de los recursos lingüísticos y paralingüísticos.			Muestra actitud para dialogar con sus pares
					Comunica las acciones a realizar a sus compañeros
					Acompaña su conversación con Lenguaje corporal
					Dialoga contantemente en el desarrollo de sus actividades
					Se expresa con fluidez y coherencia
Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones	Da muestras de dominio propio ante diversas situaciones.		Es tolerante con las opiniones de sus pares		
			Maneja sus emociones de cólera, alegría, frustración, etc.		
			Controla sus impulsos ante una situación de fastidio		
			Asume situaciones diversas propias de su edad		
			Asume sus roles dentro de su equipo de trabajo		
Habilidades para la solución	Se compromete en la búsqueda de solución		Elige posibles soluciones ante problemas que se presente.		

	de problemas interpersonal	de problemas de su contexto.	Participa de la solución de problemas de su contexto.	
			Propone estrategias para emprender la solución de un problema	
			Actúa de conciliador frente a la presentación de un problema	
			Elige posibles soluciones ante problemas que se presente.	
	Habilidades para interrelacionarse con los adultos	Puede relacionarse con otros adultos de su entorno.	Ofrece el saludo con cortesía a sus mayores	
			Pide el apoyo de los adultos para hacer sus actividades	
			Ofrece su amistad a los adultos para jugar	
			Trata con amabilidad a las personas adultas	
Busca a las personas adultas para obtener apoyo en el desarrollo de sus actividades				

1.6. Hipótesis

H1. Influye positivamente el uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.

Ho. No influye positivamente el uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general:

Determinar la influencia del uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.

1.7.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 mediante la aplicación de un pre test.
- Elaborar y ejecutar un programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.
- Evaluar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 a través de la aplicación de un post test.

2. Metodología

2.1. Tipo de Investigación

- 2.2. El presente estudio, se realizó en el marco de la investigación experimental, de tipo aplicada, por cuanto se manipula la variable independiente, para saber qué efectos producen en la variable dependiente, decir se utilizó los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.

2.3. Diseño de la Investigación

A fin de contrastar la hipótesis se empleará el diseño en sucesión o en línea, en este diseño se usa un solo grupo, el mismo que sirve como grupo experimental y testigo de sí mismo. Su esquema es el siguiente:

G.E. O1 ----- X ----- O2

Donde:

G. E : Grupo experimental.

O1 : Pre test para identificar el nivel de habilidades sociales.

X : Utilización de los juegos cooperativos.

O2 : Post test para evaluar el nivel de habilidades sociales.

2.4. Población y Muestra

2.4.1. Población

La población está constituida por 54 niños y niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 712 de la ciudad de Bambamarca – 2018.

2.4.2. Muestra

La muestra, ha sido seleccionada por muestreo casual o incidental; puesto que, ha sido seleccionada de manera directa e intencionadamente de los individuos de la población, la misma que estuvo constituida por 18 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 712 de la ciudad de Bambamarca, durante el año 2018.

2.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el presente trabajo de investigación se utilizó las técnicas e instrumentos que detallamos a continuación:

2.5.1. Técnicas:

- Observación.
- Administración de test.
- Análisis de contenido.

2.5.2. Instrumentos:

El instrumento utilizado para el recojo de información tanto durante el pre test y el post test fue la guía de observación, elaborada por la investigadora conforme a las dimensiones, indicadores e ítems propuestos en la operacionalización de las variables; cuyos resultados evidencian el logro de los objetivos propuestos.

2.5.3. Validación y confiabilidad de instrumentos

A. Validación

La validación de la guía de observación se hizo mediante juicio de expertos, cuyos resultados de validación otorgan un promedio de 83%, demostrando que la guía de observación como instrumento de recojo de datos puede aplicarse como pre test a los sujetos de la muestra.

B. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se hizo mediante el análisis del Coeficiente Alfa de Cronbach del software estadístico SPSS, otorgándole un valor de 0,941 el cual demostró que la guía de observación es la adecuada para aplicarse como pre test y post test a los estudiantes que conformaron el grupo de experimentación.

2.6. Técnicas e instrumentos para el procesamiento, análisis e interpretación de datos

En el presente trabajo de investigación se utilizó el método estadístico, el mismo que está asociado al uso y reglas de la división y clasificación. Este método orientó el desarrollo del análisis e interpretación de los resultados obtenidos tanto en el pre test, como en el pos test a través de:

- a. Tablas de distribución de frecuencias.
- b. Representaciones gráficas.
- c. Análisis de regresión: Técnica estadística para establecer la forma de la relación entre variables.
- d. Para tener un mayor nivel de descripción.
- e. Análisis de correlación: Técnica estadística para establecer el grado de concordancia entre variables.
- f. Pruebas de hipótesis: Contrastación de diferencia de medidas para establecer el efecto de la propuesta pedagógica.

3. Resultados

Para determinar la influencia del uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018; los datos obtenidos de la guía de observación se tabularon según las dimensiones obteniendo las frecuencias y estadígrafos, tal como se presenta en las siguientes tablas y figuras según la demanda de resultados de cada objetivo específico:

3.1. Resultados del pre test

Tabla 1

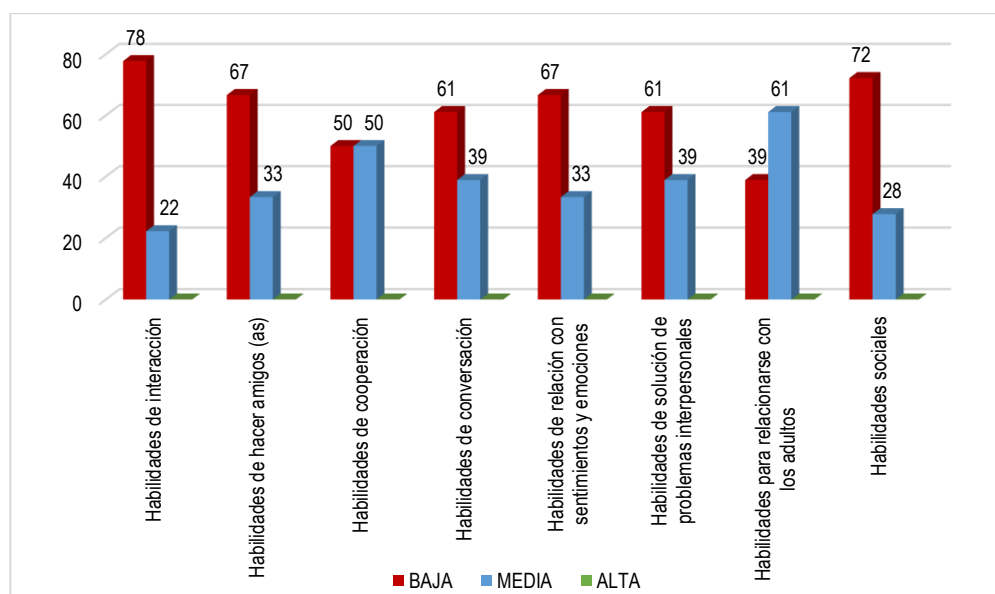
Nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 según pre test

DIMENSIONES / VARIABLE	BAJA		MEDIA		ALTA		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Habilidades de interacción	14	78	4	22	0	0	18	100
Habilidades de hacer amigos (as)	12	67	6	33	0	0	18	100
Habilidades de cooperación	9	50	9	50	0	0	18	100
Habilidades de conversación	11	61	7	39	0	0	18	100
Habilidades de relación con sentimientos y emociones	12	67	6	33	0	0	18	100
Habilidades de solución de problemas interpersonales	11	61	7	39	0	0	18	100
Habilidades para relacionarse con los adultos	7	39	11	61	0	0	18	100
Habilidades sociales	13	72	5	28	0	0	18	100

Fuente: guía de observación aplicada a niños de 4 años

Figura 1

Porcentaje por nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 según pre test



Fuente: Tabla 1

Interpretación

Los resultados expresados en la tabla 1 y figura 1 detallan las frecuencias y porcentajes del nivel de habilidades sociales alcanzado por los estudiantes, según dimensión y variable, allí se aprecia que 14 estudiantes (78%) tienen habilidades de interacción baja y 4 estudiantes (22%) nivel medio; 12 estudiantes (67%) tienen habilidades de hacer amigos (as) en un nivel bajo y 6 (36%) nivel medio; 9 estudiantes (50%) presentan habilidades de cooperación baja y 9 (50%) media; 11 estudiantes (61%) presentan habilidades de conversación en el nivel bajo y 7 (39%) en el nivel medio; 12 estudiantes (67%) muestran habilidades de relación con sentimientos y emociones bajas y 6 (33%) en el nivel medio; 11

estudiantes (61%) presentan habilidades de solución de problemas interpersonales en un nivel bajo y 7 (39%) en nivel medio; 7 estudiantes (39%) muestran habilidades para relacionarse con los adultos en un nivel bajo y 11 (61%) en nivel medio; mientras que en la variable habilidades sociales tomando el promedio de los puntajes de las dimensiones se tiene que 13 estudiantes (72%) desarrollan sus habilidades sociales en un nivel bajo y 5 (28%) en nivel medio. Los resultados indujeron a la docente utilizar el juego cooperativo para desarrollar las habilidades sociales de los niños (as) inmersos en el grupo experimental.

Tabla 2

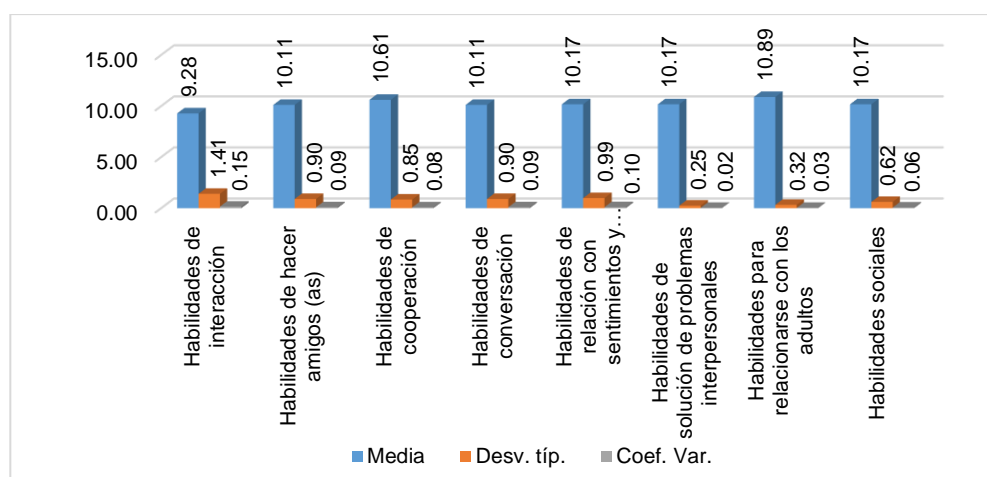
Estadígrafos del nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 según pre test

	N	Mín.	Máx.	Media	Desv est	Varianza	C. Var.
Habilidades de interacción	18	7	12	9,28	1,406	1,977	0.15
Habilidades de hacer amigos (as)	18	9	12	10,11	0,900	0,810	0.09
Habilidades de cooperación	18	9	12	10,61	0,850	0,722	0.08
Habilidades de conversación	18	8	11	10,11	0,900	0,810	0.09
Habilidades de relación con sentimientos y emociones	18	9	12	10,17	0,985	0,971	0.10
Habilidades de solución de problemas interpersonales	18	8	12	10,17	1,249	1,559	0.02
Habilidades para relacionarse con los adultos	18	8	13	10,89	1,323	1,752	0.03
Habilidades sociales	18	9	11	10,17	0,618	0,382	0.06

Fuente: guía de observación aplicada a niños de 4 años

Figura 2

Representación gráfica de los estadígrafos del nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 según pre test



Fuente: Tabla 2

Interpretación

Los estadísticos descriptivos expresados en la tabla 2 y figura 2 según dimensiones y variable de estudio, indican que el promedio de 9,28 puntos obtenido en habilidades sociales, 10.11 puntos en habilidades de hacer amigos (as), 10.61 puntos en habilidades de cooperación, 10.11 puntos en habilidades de conversación, 10.17 puntos en habilidades de relación con sentimientos y emociones y habilidades de solución de problemas interpersonales, 10.89 puntos en habilidades para relacionarse con los adultos y 10.17 puntos en la variable habilidades sociales, indican que se ubican en el nivel bajo, por lo que es necesario utilizar herramientas pedagógicas que permitan mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

Por otra parte, las medidas de dispersión expresados en la desviación estándar y varianza indican que los resultados obtenidos por niño (a) se distribuyen en esa proporcionalidad en función de promedio de cada dimensión y variable, mientras que el coeficiente de variación en cada dimensión y variable es menor a 0.20, lo que demuestra que el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes es homogénea en el nivel bajo, a partir de los resultados se utilizó el juego cooperativo para revertir el problema detectado.

3.2. Elaboración y ejecución del programa

3.3.

La elaboración y ejecución del programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, partió del diagnóstico hecho en el pre test, el cual permitió elaborar un programa de juegos cooperativos utilizando el desarrollo de sesiones de aprendizaje, tal como se presenta en el apéndice 1.

3.4. Resultados del post test

Tabla 3

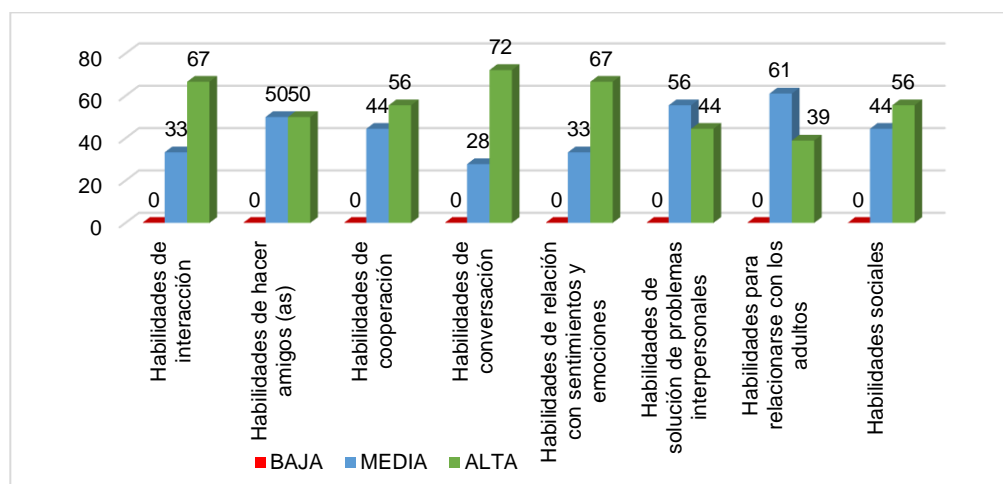
Nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 según post test

DIMENSIONES / VARIABLE	BAJA		MEDIA		ALTA		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Habilidades de interacción	0	0	6	33	12	67	18	100
Habilidades de hacer amigos (as)	0	0	9	50	9	50	18	100
Habilidades de cooperación	0	0	8	44	10	56	18	100
Habilidades de conversación	0	0	5	28	13	72	18	100
Habilidades de relación con sentimientos y emociones	0	0	6	33	12	67	18	100
Habilidades de solución de problemas interpersonales	0	0	10	56	8	44	18	100
Habilidades para relacionarse con los adultos	0	0	11	61	7	39	18	100
Habilidades sociales	0	0	8	44	10	56	18	100

Fuente: guía de observación aplicada a niños de 4 años

Figura 3

Porcentaje por nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 según post test



Fuente: Tabla 3

Interpretación

Los resultados expresados en la tabla 1 y figura 1 detallan las frecuencias y porcentajes del nivel de habilidades sociales alcanzado por los estudiantes en el post test, según dimensión y variable, allí se aprecia que 6 estudiantes (33%) tienen habilidades de interacción media y 12 estudiantes (67%) nivel alto; 9 estudiantes (50%) tienen habilidades de hacer amigos (as) en un nivel medio y 9 (50%) nivel alto; 8 estudiantes (44%) presentan habilidades de cooperación media y 10 (56%) alta; 5 estudiantes (28%) presentan habilidades de conversación en el nivel medio y 13 (72%) en el nivel alto; 6 estudiantes (33%) muestran habilidades de relación con sentimientos y emociones en el nivel medio y 12 (67%) en el nivel alto; 10 estudiantes (56%) presentan habilidades de solución de problemas interpersonales en un nivel medio y 8 (44%) en nivel alto; 11 estudiantes (61%) muestran habilidades para relacionarse con los adultos en un nivel medio y 7 (39%) en nivel alto; mientras que en la variable habilidades sociales tomando el promedio de los puntajes de las dimensiones se tiene que 8 estudiantes (44%)

desarrollan sus habilidades sociales en un nivel medio y 10 (56%) en nivel alto. Los resultados demuestran que la utilización del juego cooperativo desarrolló significativamente las habilidades sociales de los niños (as) inmersos en el grupo experimental.

Tabla 4

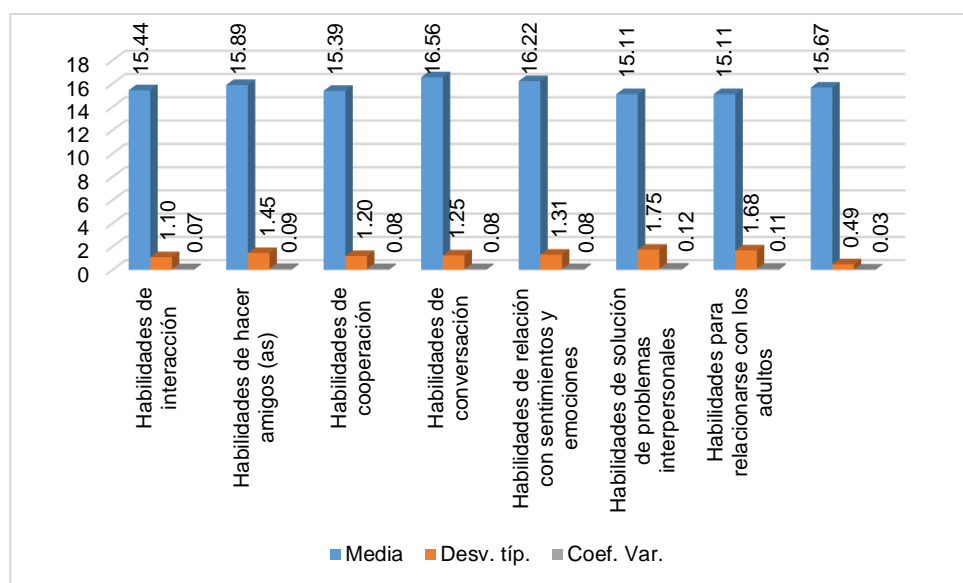
Estadígrafos del nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 según post test

	N	Mín.	Máx.	Media	Desv. típ.	Varianza	Coef. Var.
Habilidades de interacción	18	13	17	15.44	1.10	1.20	0.07
Habilidades de hacer amigos (as)	18	14	18	15.89	1.45	2.11	0.09
Habilidades de cooperación	18	12	17	15.39	1.20	1.43	0.08
Habilidades de conversación	18	15	19	16.56	1.25	1.56	0.08
Habilidades de relación con sentimientos y emociones	18	13	18	16.22	1.31	1.71	0.08
Habilidades de solución de problemas interpersonales	18	12	18	15.11	1.75	3.05	0.12
Habilidades para relacionarse con los adultos	18	12	18	15.11	1.68	2.81	0.11
Habilidades sociales	18	15	16	15.67	0.49	0.24	0.03

Fuente: guía de observación aplicada a niños de 4 años

Figura 4

Representación gráfica de los estadígrafos del nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 según post test



Fuente: Tabla 3

Interpretación

Los estadísticos descriptivos expresados en la tabla 4 y figura 4 según dimensiones y variable de estudio, indican que el promedio de 15.44 puntos obtenido en habilidades sociales, 15.89 puntos en habilidades de hacer amigos (as), 15.39 puntos en habilidades de cooperación, 16.56 puntos en habilidades de conversación, 16.22 puntos en habilidades de relación con sentimientos y emociones, 15.11 en habilidades de solución de problemas interpersonales y habilidades para relacionarse con los adultos y 15,67 puntos en la variable habilidades sociales, indican que se ubican en el nivel alto, los resultados

demuestran que se mejoró el desarrollo de las habilidades sociales, gracias a los juegos cooperativos que se utilizaron en el desarrollo de cada sesión de aprendizaje.

Por otra parte, las medidas de dispersión expresados en la desviación estándar y varianza indican que los resultados obtenidos por niño (a) se distribuyen en esa proporcionalidad en función de promedio de cada dimensión y variable, mientras que el coeficiente de variación en cada dimensión y variable es menor a 0.15, lo que demuestra que el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes es homogénea en el nivel alto, a partir de los resultados se concluye que el uso del juego cooperativo desarrolló las habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.

Tabla 5

Prueba de muestras relacionadas del nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 según post test y pre test

Prueba de muestras relacionadas										
	Diferencias relacionadas						tt	tc	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		tt				
				Inferior	Superior					
Habilidades de interacción	6,167	2,036	,480	5,154	7,179	1,7396	12,847	17	,000	
Habilidades de hacer amigos (as)	5,778	1,396	,329	5,084	6,472	1,7396	17,564	17	,000	
Habilidades de cooperación	4,778	1,592	,375	3,986	5,570	1,7396	12,729	17	,000	
Habilidades de conversación	6,444	1,756	,414	5,571	7,318	1,7396	15,567	17	,000	
Habilidades de relación con sentimientos y emociones	6,056	1,697	,400	5,212	6,899	1,7396	15,141	17	,000	
Habilidades de solución de problemas interpersonales	4,944	2,235	,527	3,833	6,056	1,7396	9,384	17	,000	
Habilidades para relacionarse con los adultos	4,222	1,865	,440	3,295	5,150	1,7396	9,607	17	,000	
Habilidades sociales	5,500	,786	,185	5,109	5,891	1,7396	29,691	17	,000	

Fuente: post test y pre test aplicado a grupo de estudio

Interpretación

La prueba de muestras relacionadas del post test y pre test expresados en la tabla 5 según dimensiones y variable de estudio, indican que se tiene una diferencia de promedios de 6.167 puntos en la dimensión habilidades de interacción, 5.778 puntos en habilidades de hacer amigos (as), 4.778 en habilidades de cooperación, 6.444 puntos en habilidades de conservación, 6.056 puntos en habilidades de relación con los sentimientos y emociones, 4.944 en habilidades de solución de problemas interpersonales, 4,222 puntos en habilidades para relacionarse con los adultos y 5.500 en habilidades sociales, demostrando que se mejoró considerablemente; así mismo asumiendo una confiabilidad de 95% y 5% de error, el análisis para muestras relacionadas indica que se tiene una t tabular (tt) de 1,7396 para 17 grados de libertad (gl) en cada dimensión y variable y la t calculada (tc) de 12,847 puntos en la dimensión habilidades de interacción, 17,564 puntos en habilidades de hacer amigos (as), 12,729 en habilidades de cooperación, 15,567 puntos en habilidades de conservación, 15,141 puntos en habilidades de relación con los sentimientos y emociones, 9,384 en habilidades de solución de

problemas interpersonales, 9,607 puntos en habilidades para relacionarse con los adultos y 29,691 en habilidades sociales, así como una significancia bilateral de 0,000. Los resultados demuestran que la t tabular (t_t) es menor a la t calculada (t_c) en todos los casos y la significancia bilateral de 0,000 es menor al margen de error 5% (0,05), por lo que a partir de los datos expuestos se afirma que se acepta la H_1 y se rechaza la H_0 . Por lo tanto: Influye positivamente el uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.

4. Análisis y discusión

Los resultados del pre test expresado en la variable habilidades sociales tomando el promedio de los puntajes de las dimensiones se tiene que 13 estudiantes (72%) desarrollan sus habilidades sociales en un nivel bajo y 5 (28%) en nivel medio, a partir de los resultados se reflexionó y conllevó a la docente planificar un programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales de los niños (as) inmersos en el grupo experimental, en concordancia con los planteamientos de (Piaget, citado por Sosa & Arévalo, 1996), donde manifiesta que el juego ejerce distintas y variadas funciones impredecibles para el correcto desarrollo personal e intelectual del niño(a), ya que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar y proyectar sus emociones de forma que le proporciona placer y que al mismo tiempo le son útiles para ir afianzando su personalidad. (pp. 17-19).

Por otra parte, el promedio de 10.17 puntos obtenido en el pre test en la variable habilidades sociales, indica que se ubican en el nivel bajo, a partir del resultado se procedió a utilizar los juegos cooperativos como herramienta pedagógica a fin de mejorar el desarrollo de las habilidades sociales, en concordancia con los planteamientos teóricos de (Orlick, 1996, citado por Mejía, 2012), quien incita a los docente a desarrollar con los juegos cooperativos: la cooperación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se

fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas pro sociales. (p. 16).

Luego de desarrollar el programa de juegos cooperativos, se procedió aplicar el post test, donde los resultados obtenidos indican que en la variable habilidades sociales tomando el promedio de los puntajes de las dimensiones se tiene que 8 estudiantes (44%) desarrollan sus habilidades sociales en un nivel medio y 10 (56%) en nivel alto. Los resultados demuestran que la utilización del juego cooperativo desarrolló significativamente las habilidades sociales de los niños (as) inmersos en el grupo experimental, en concordancia con el estudio hecho por (Camacho, 2016), al concluir 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. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales de los niños (as) de 4 años, promoviendo un clima adecuado en el aula.

Del mismo modo el promedio de 15,67 puntos alcanzado en el post en la variable habilidades sociales, indica que los estudiantes se ubican en el nivel alto, los resultados demuestran que se mejoró el desarrollo de las habilidades sociales, gracias a los juegos cooperativos que se utilizaron en el desarrollo de cada sesión de aprendizaje. Los datos encontrados validan el estudio hecho por (Ramos, 2016), quien concluyó que: el 75% de los estudiantes se ubicó en el grado bajo de actuar y pensar matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, por lo que según dichos datos el programa aplicado resultó muy significativo, principalmente por las dinámicas de juego que fueron del agrado e interés de los estudiantes lo cual facilitó para mejorar el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio, principalmente al trabajar las dinámicas grupales.

La prueba de muestras relacionadas del post test y pre test expresados en la tabla 5, indican que se tiene una diferencia de promedios de 5.500 puntos en habilidades sociales, demostrando que se mejoró considerablemente; así mismo asumiendo una confiabilidad de 95% y 5% de error, en la variable habilidades sociales se tiene una t tabular (tt) de 29,691 siendo la significancia bilateral de 0,000 demostrando que se acepta la H1 y se rechaza la Ho. Estos resultados confirman el estudio hecho por (Ruiz & Huanambal, 2014), quien concluye que: al hacer la contrastación de la hipótesis utilizando la prueba “t” Student, trabajado al 0,95% de confiabilidad y al 5% (0,05) de error, se encuentra que la tt es de 1,6991 y el tc es de 149,000; es decir $tt < tc$, acción que rechaza la Ho y se acepta la Hi, en consecuencia: los juegos cooperativo como estrategia didáctica mejoró significativamente la creatividad motriz de los estudiantes que participaron en el grupo experimental.

Los resultados obtenidos en el desarrollo de la investigación, otorgan el soporte correspondiente a los planteamientos teóricos de (Freud, citado por Suarez, 2006), quien aboga que a partir de la utilización del juego se tiene al principio del placer o el gusto por el juego, al logro de la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño tiene la vivencia de dominio de sus experiencias y la satisfacción de la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma.

Por otra parte, valida el estudio hecho por (Vygotsky, 1987, citado por Baquero, 1997), quien, en la teoría sociocultural, sustenta que los seres humanos se forman en interacción, tanto de mundo interior con el mundo exterior utilizando determinadas herramientas o instrumentos naturales y culturales, las cuales les permite desarrollar las capacidades psicológicas superiores, viendo al juego uno de los medios de socialización en diferente contexto donde se desarrolla el ser humano.

Por otra parte, se convierte en un soporte a la teoría del ejercicio preparatorio de Groos, al destacar que las habilidades sociales se desarrollan a través de los juegos, y que en esa práctica el niño se integra fácilmente, asumiendo reglas y normas. El desarrollo de las habilidades sociales sirve para entrenar, adiestrar en actividades que van a hacer repartidas en otras condiciones en la vida del ser adulto (el niño o niña necesita socializarse para poder practicar o hacer alguna actividad). (Oliguerti, 1988, p. 59)

Por otra parte, los resultados respaldan los planteamientos establecidos en la teoría catártica de Carr, quien en las investigaciones hecha sobre las habilidades sociales se ponen de manifiesto cuando la persona se integra o se relaciona con grupos sociales diferentes, puesto que el hombre no puede desarrollarse solo y necesita necesariamente de su entorno para poder socializar sus necesidades e interés dentro del marco de su desarrollo personal, uno de los medios de socialización es el juego, porque sirve para integrarse en función a determinados objetivos, las actividades festivas, o el mismo desarrollo comercial, el juego es como un estímulo, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales. (Cueto, 2007, p. 142)

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

- Se determinó la influencia del uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 al obtener una diferencia de promedios de 5.500.
- Se Identificó que el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 mediante la aplicación de un pre test se manifiesta en un nivel bajo al obtener un promedio de 10.17 puntos.
- A partir de los resultados del pre test se elaboró y ejecutó el programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.
- La evaluación del nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018 a través de la aplicación de un post test indica que tienen un promedio de 15,67 puntos que lo ubica en un nivel alto.

5.2. Recomendaciones

- A la directora de la I. E. I. N° 712 - Bambamarca, 2018, utilizar el juego cooperativo para inducir el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años, ya que es una acción fundamental para desarrollar los aprendizajes afectivos, cognitivos y psicomotores.
- A las docentes de educación inicial identificar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años para utilizar el juego cooperativo como herramienta metodológica y consolidar el desarrollo de las habilidades sociales.
- A las directoras y profesoras de educación inicial promover el desarrollo y aplicación de sesiones de aprendizaje utilizando el juego cooperativo para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas que tienen a su cargo.
- A las docentes de educación inicial verificar la influencia del uso del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años a partir de su práctica pedagógica.

Agradecimientos

Al Rector de la Universidad San Pedro de Chimbote, por su benevolencia para la apertura de la sección de Educación Inicial en el ámbito de la provincia de Bambamarca, región Cajamarca y así darnos la oportunidad de desarrollar las habilidades profesionales en el campo de la Educación Inicial, para luego ponerlo en práctica en la conducción de los estudiantes quienes necesitan fortalecer sus competencias, capacidades y desempeños en el desarrollo de sus aprendizajes.

Al coordinador de la sede Bambamarca, por estar pendiente del quehacer educativo y estar en constante comunicación con la sede central para informarnos de los requisitos y trámites a cumplir para hacer realidad el anhelado sueño de concluir los estudios de Educación Inicial.

A los docentes que desarrollaron los diversos cursos que demandó los estudios del pre grado, quienes constantemente estuvieron pendientes de su quehacer pedagógico, desarrollando sus clases de manera alturada y con dedicación, con el único propósito de fortalecer nuestro quehacer pedagógico a través de la actualización de competencias y capacidades, que van en post de alcanzar la excelencia educativa.

A Martha Torrealva Sepúlveda, por conducirnos en la estructuración de la tesis, demostrando capacidad y carisma para hacer la revisión del trabajo, hacernos llegar de manera oportuna las correcciones y observaciones con el único propósito de hacer realidad la culminación y sustentación del trabajo.

6. Referencias bibliográficas

- Ander, E. (1997). *Procedimientos para la recolección de datos*. Técnicas de investigación social. Buenos Aires, Argentina: LUMEN.
- Baquero, R. (1997). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires, Argentina: Aique.
- Camacho, J. (2016). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Camacho, L. (2012). *El desarrollo de las habilidades sociales*. Bogotá, Colombia: Magisterio.
- Cañeque, H. (s. f.). *Juego y vida. La condición lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires, Argentina: El Ateneo.
- Cueto, C. (2007). *Los juegos educativos en Educación Primaria*. Buenos Aires, Argentina: Prometeo. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos6/tenpe/tenpe.shtml>
- Dirección Regional de Educación Cajamarca. (2016). *Plan operativo institucional*. Obtenido de <http://www.educacioncajamarca.gob.pe/.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2015). *Un informe de seguimiento mundial vincula la atención en la primera infancia con el éxito en materia de educación*. UNESCO. Obtenido de <http://www.unicef.org/>
- Galvez, J. (2013). *Métodos y técnicas de aprendizaje*. Chota: Imprenta Valeria S. A.
- Giraldo, M. (2005). *Los juegos cooperativos*. Santa Fé, Colombia: Magisterio.
- Giraldo, R. (2005). *Los juegos cooperativos*. Barcelona, España: Océano.
- Gispert, C. (2001). *Laurence Kohlberg: Teoría y práctica de desarrollo moral en la escuela*. Barcelona, España: Océano.

- Goleman, D. (1998). *La práctica de la inteligencia emocional*. Barcelona, España: Kairos.
- Grupo Océano. (1996). *Enciclopedia psicopedagógica Océano*. México: Océano.
- Kandy, N. (2009). *Los juegos cooperativos*. México: Universidad Autónoma de México.
- Lacunza, H., & Contini, L. (2009). *Las habilidades sociales y el desarrollo personal*. México: Aiqui.
- Mejía, A. (2012). *Los juegos cooperativos*. México: Mc Hill.
- Monjas, C. (2000). *Programa de enseñanza de las habilidades sociales*. Buenos Aires: Limusa.
- Muñoz, J. (2009). Importancia de la socialización en la educación actual. *Revista digital, innovación y experiencias*. doi:1988-6047
- Oliguerti, F. (1988). *Psicología del desarrollo*. Lima: Universidad Nacional de San Marcos.
- Ostrovsky, G. (2006). *Habilidades de la inteligencia emocional*. Maracaibo, Venezuela: Universidad del Zulia.
- Peralta, D. (2015). *El juego como estrategia para desarrollar habilidades matemáticas en niños del poblado de los Andes*. Pichincha, Ecuador: Universidad de Loja.
- Pérez, D. (2016). *La estrategia del juego en el mejoramiento del aprendizaje de agrupación de objetos en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 539 Pariamarca - Querocoto*. Trujillo: Universidad César Vallejo.
- Pérez, S. (2017). *El juego como recurso didáctico para desarrollar la socialización*. México: Universidad de Tolosa.
- Pérez, Y. (2006). *El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización*. México: Universidad de Tolosa.

- Ramos, E. (2016). *Aplicación de un programa de dinámicas de juego para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio en niños de primer grado de Educación Primaria de la I. E. "Jorge Basadre Grohman"*. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo.
- Ramos, M. (2006). *Teoría y práctica de la creatividad*. Caracas, Venezuela: San Pablo.
- Ruiz, E., & Huanambal, M. (2014). *Aplicación de juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad motriz de los alumnos del cuarto grado de Educación Primaria de la I. E. N° 11039 Inmaculada*. Chota: Universidad César Vallejo.
- San Martín, R. (2012). *Los juegos cooperativos*. Buenos Aires: Giraldo.
- Schady, N. (2015). *La importancia de las inversiones en el desarrollo infantil temprano en América Latina: Evidencia y alternativas de política*. México: Universidad Autónoma de México.
- Schneider, S. (2004). *Las inteligencias múltiples y el desarrollo personal*. Bogotá, Colombia: Cadiek Internacional, S. A.
- Sosa, M., & Arévalo, A. (1996). *Elaboración y validación de un programa de juegos para maduración socio afectiva y desarrollo social*. UFG. SS. Obtenido de <http://programadejuegos.pdf>
- Suarez, R. (2006). *Actividades lúdico motivacionales para aprender el aprendizaje de lectoescritura*. México: Universidad Pedagógica nacional.
- Terry, O. (2006). *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, España: Popular.

7. Anexos y apéndice

Anexo 01

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I. E. I. N° 712 – BAMBAMARCA, 2018

DÍMENSIONES	ÍTEMES	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
INTERACCIÓN	Se integra al grupo con facilidad				
	Establece acuerdos con sus pares				
	Saluda y se despide con cortesía de sus pares				
	Interactúa con sus compañeros a través de los materiales				
	Agradece por los favores recibidos				
HACER AMIGOS (AS)	Incluye a otros niños en sus juegos.				
	Se muestra dispuesto para jugar con sus compañeros				
	Da oportunidad para que otros participen de su actividad que realiza.				
	Acepta la integración de otros niños a su equipo de trabajo				
	Comparte sus juguetes y otros materiales con los demás				
COOPERACION	Es colaborativo con sus compañeros				
	Ayuda en el desarrollo de las actividades a sus compañeros				
	Colabora ante la necesidad de los demás				
	Presta sus materiales a sus pares				
	Copera para alcanzar los aprendizajes esperados				
CONVERSACION	Muestra actitud para dialogar con sus pares				
	Comunica las acciones a realizar a sus compañeros				
	Acompaña su conversación con Lenguaje corporal				
	Dialoga contantemente en el desarrollo de sus actividades				
	Se expresa con fluidez y coherencia				
REL. CON SENT. Y EMOCIONES	Es tolerante con las opiniones de sus pares				
	Maneja sus emociones de cólera, alegría, frustración, etc.				
	Controla sus impulsos ante una situación de fastidio				
	Asume situaciones diversas propias de su edad				
	Asume sus roles dentro de su equipo de trabajo				
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERS.	Elige posibles soluciones ante problemas que se presente.				
	Participa de la solución de problemas de su contexto.				
	Propone estrategias para emprender la solución de un problema				
	Actúa de conciliador frente a la presentación de un problema				

	Elige posibles soluciones ante problemas que se presente.				
PARA RELAC. CON ADULTOS	Ofrece el saludo con cortesía a sus mayores				
	Pide el apoyo de los adultos para hacer sus actividades				
	Ofrece su amistad a los adultos para jugar				
	Trata con amabilidad a las personas adultas				
	Busca a las personas adultas para obtener apoyo en el desarrollo de sus actividades				
PUNTAJE POR VALOR					
PUNTAJE PROMEDIO PARA LA VARIABLE					

Anexo 02

a. Validez

CUADRO 1

VALIDADORES	Claridad	Objetividad	Actualización	Organización	Suficiencia	Intencionalidad	Consistencia	Coherencia	Metodología	Pertinencia	Validación
Juan de Dios Aguilar Sánchez	80	85	90	85	80	90	85	80	85	90	85
César Marrufo Zorrilla	75	80	75	80	75	80	75	80	80	80	78
Félix Gustavo Vargas Vásquez	85	90	80	85	85	85	90	90	85	85	86
PROMEDIO DE VALIDACIÓN											83

Fuente: ficha de validación de expertos

Los resultados dados por los expertos por cada indicador, indican que el promedio de validación es de 83%, demostrando que el resultado valida a la guía de observación como instrumento y puede aplicarse como pre test y post test a los sujetos de la muestra.

b. Confiabilidad

Tabla 2

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,941	10

Fuente: ficha de validación de expertos

El resultado obtenido de 0,941 según análisis de fiabilidad del Coeficiente Alfa de Cronbach del software estadístico SPSS demostró que la guía de observación es la adecuada para ser utilizada y aplicada como pre test y post test a los estudiantes que conformaron el grupo de experimentación.

ANEXO 03

TABULACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PRE TEST APLICADO COMO PRE TEST PARA IDENTIFICAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS (AS) DE 4 AÑOS DE LA I. E. I. N° 712 – BAMBAMARCA, 2018

N°	DIMENSIONES E ITEMS																																																	
	INTERACCIÓN		HACER AMIGOS (AS)				COOPERACION				CONVERSACION				REL. CON SENT. Y EMOCIONES				SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERS.				PARA RELAC. CON ADULTOS																											
	Se integra al grupo con facilidad	Establece acuerdos con sus pares	Saluda y se despide con cortesía de sus pares	Interactúa con sus compañeros a través de los materiales	Agradece por los favores recibidos	PUNTAJE	NIVEL	Incluye a otros niños en sus juegos.	Se muestra dispuesto para jugar con sus compañeros	Da oportunidad para que otros participen de su actividad que	Acepta la integración de otros niños a su equipo de trabajo	Comparte sus juguetes y otros materiales con los demás	PUNTAJE	NIVEL	Es colaborativo con sus compañeros	Ayuda en el desarrollo de las actividades a sus compañeros	Colabora ante la necesidad de los demás	Presta sus materiales a sus pares	Copera para alcanzar los aprendizajes esperados	PUNTAJE	NIVEL	Muestra actitud para dialogar con sus pares	Comunica las acciones a realizar a sus compañeros	Acompaña su conversación con lenguaje corporal	Dialoga contentamente en el desarrollo de sus actividades	Se expresa con fluidez y coherencia	PUNTAJE	NIVEL	Es tolerante con las opiniones de sus pares	Maneja sus emociones de colera, alegría, frustración, etc.	Controla sus impulsos ante una situación de fastidio	Asume situaciones diversas propias de su edad	Asume sus roles dentro de su equipo de trabajo	PUNTAJE	NIVEL	Elige posibles soluciones ante problemas que se presente.	Participa de la solución de problemas de su contexto.	Propone estrategias para comprender la solución de un problema	Actúa de conciliador frente a la presentación de un problema	Elige posibles soluciones ante problemas que se presente.	PUNTAJE	NIVEL	Ofrece el saludo con cortesía a sus mayores	Pide el apoyo de los adultos para hacer sus actividades	Ofrece su amistad a los adultos para jugar	Trata con amabilidad a las personas adultas	Busca a las personas adultas para obtener apoyo en el	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE PROMEDIO PARA VARIABLE
1	2	2	2	2	1	9	BAJA	2	3	2	2	11	MEDIA	2	2	1	2	3	10	BAJA	3	2	2	2	11	MEDIA	2	2	2	3	2	11	MEDIA	2	1	3	1	3	10	BAJA	3	1	3	2	2	11	MEDIA	10	BAJA	
2	1	1	2	1	2	7	BAJA	1	2	2	3	10	BAJA	1	3	2	2	2	10	BAJA	2	1	2	2	8	BAJA	1	2	2	2	2	11	MEDIA	1	2	2	2	2	9	BAJA	2	2	2	3	2	11	MEDIA	9	BAJA	
3	2	1	1	2	2	8	BAJA	3	2	3	2	12	MEDIA	2	2	3	2	2	11	MEDIA	2	2	3	2	11	MEDIA	2	2	3	1	3	10	BAJA	2	2	1	2	1	8	BAJA	3	2	2	2	2	11	MEDIA	10	BAJA	
4	2	3	2	3	2	12	MEDIA	2	3	2	1	10	BAJA	2	2	2	1	3	10	BAJA	2	2	2	1	9	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	1	2	3	3	11	MEDIA	2	3	1	3	2	11	MEDIA	10	BAJA	
5	2	2	3	2	2	11	MEDIA	1	2	2	3	3	11	MEDIA	3	1	2	3	2	11	MEDIA	1	2	2	3	10	BAJA	1	3	2	2	2	10	BAJA	3	2	2	1	2	10	BAJA	3	2	3	2	2	12	MEDIA	11	MEDIA
6	1	3	2	1	1	8	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	1	3	1	2	9	BAJA	2	1	2	3	2	10	BAJA	2	2	1	2	2	9	BAJA	2	1	2	3	2	10	BAJA	9	BAJA
7	1	2	2	2	1	8	BAJA	2	1	3	2	2	10	BAJA	1	3	2	2	3	11	MEDIA	2	2	3	2	11	MEDIA	2	2	3	2	3	12	MEDIA	2	3	2	2	1	10	BAJA	3	2	2	2	1	10	BAJA	10	BAJA
8	2	2	3	1	2	10	BAJA	1	2	2	2	3	10	BAJA	2	2	3	3	2	12	MEDIA	2	3	2	2	10	BAJA	1	3	2	2	2	10	BAJA	1	2	3	2	2	10	BAJA	2	1	2	1	2	8	BAJA	10	BAJA
9	1	1	2	2	2	8	BAJA	2	2	1	2	2	9	BAJA	3	2	2	2	3	12	MEDIA	2	3	2	2	11	MEDIA	2	2	1	2	2	9	BAJA	1	2	2	3	3	11	MEDIA	3	2	3	2	2	12	MEDIA	10	BAJA
10	2	1	2	2	1	9	BAJA	2	1	2	3	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	1	2	2	3	10	BAJA	2	1	2	2	2	9	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	1	2	3	3	11	MEDIA	10	BAJA
11	2	2	2	3	2	10	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	1	3	2	2	10	BAJA	3	2	1	2	10	BAJA	3	2	1	2	2	10	BAJA	3	1	2	2	2	10	BAJA	3	1	1	2	2	9	BAJA	10	BAJA
12	3	2	1	2	2	10	BAJA	1	2	2	2	2	9	BAJA	2	1	2	3	3	11	MEDIA	2	2	2	2	9	BAJA	2	2	2	1	2	9	BAJA	2	2	3	2	2	11	MEDIA	3	2	2	2	1	10	BAJA	10	BAJA
13	1	2	2	2	1	8	BAJA	2	2	2	1	2	9	BAJA	1	2	2	2	2	9	BAJA	2	2	3	2	11	MEDIA	2	3	2	2	3	12	MEDIA	3	2	2	2	3	12	MEDIA	2	3	3	3	2	13	MEDIA	11	MEDIA
14	2	3	2	2	2	11	MEDIA	2	2	3	2	2	11	MEDIA	1	2	2	3	2	10	BAJA	3	3	1	2	11	MEDIA	1	2	2	2	2	9	BAJA	2	1	1	2	2	8	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	10	BAJA
15	2	2	1	2	2	9	BAJA	1	1	2	3	2	9	BAJA	2	2	3	2	2	11	MEDIA	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	1	3	2	10	BAJA	3	2	2	3	1	11	MEDIA	3	1	1	2	3	10	BAJA	10	BAJA
16	3	1	2	1	1	8	BAJA	2	2	2	2	3	11	MEDIA	3	2	2	3	2	12	MEDIA	2	2	2	2	10	BAJA	3	1	2	2	3	11	MEDIA	2	2	2	1	2	9	BAJA	2	3	3	3	2	13	MEDIA	11	MEDIA
17	2	2	2	1	3	10	BAJA	2	2	3	2	2	11	MEDIA	2	3	2	2	2	11	MEDIA	3	3	2	1	10	BAJA	2	2	2	1	2	9	BAJA	2	3	2	2	3	12	MEDIA	2	3	2	2	3	12	MEDIA	11	MEDIA
18	2	2	3	2	2	11	MEDIA	2	1	2	2	2	9	BAJA	2	2	2	2	2	10	BAJA	2	2	3	2	11	MEDIA	2	3	2	2	2	11	MEDIA	2	3	3	2	2	12	MEDIA	3	2	2	2	3	12	MEDIA	11	MEDIA

Fuente: Guía de observación aplicado a niños (as) de 4 años

APÉNDICE 01

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 712 BAMBAMARCA, 2018.

Autora: Cercado Guevara, Elizabeth

I. TÍTULO DEL PROGRAMA

Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Ámbito de Intervención** : Institución Educativa N° 712
- 1.2. Beneficiarios** : Niños y Niñas de la Institución Educativa
- 1.3. Autora** : Cercado Guevara, Elizabeth
- 1.4. Duración** : del 04 de junio al 19 de julio

II. OBJETIVOS

2.1. General

Desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.

2.2. Específicos

- ✓ Diseñar el programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.
- ✓ Aplicar el programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018.

III. CRONOGRAMA

N°	FECHA	NOMBRE DEL JUEGO
01	06 – 06 - 2018	Jugamos al dibujo Rítmico
02	13 – 06 - 2018	Jugamos modelado con plastilina
03	20 – 06 - 2018	Jugamos al antifaz creativo
04	27 – 06 - 2018	Jugamos a : Soy grande e independiente
05	04 – 07 - 2018	Jugamos a coordinar mis movimientos

IV. ACTITUDES DE LA FACILITADORA

La facilitadora es la responsable de crear un ambiente motivacional de trabajo, donde se tiene un clima agradable, tranquilo y de confianza para que motive la participación de los estudiantes, donde cada uno muestra sus habilidades sociales y expresa con libertad sus sentimientos y opiniones sin presión alguna.

Para un buen desarrollo del programa la docente tiene como prerrequisito una preparación previa, es decir se agenció de la información pertinente.

V. EVALUACIÓN

La evaluación será permanente durante toda la aplicación del programa para los cual se tendrá como sustento el Pre test y el Pos test.

ACTIVIDAD N° 01

Reflexión	<p>Durante la actividad trabajamos con los niños y niñas diversos contenidos que fueron asimilados fácilmente. Es importante mencionar cuáles fueron estos:</p> <div data-bbox="730 483 1353 1249" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"><p>Improvisación rítmica: a través del dibujo con los dedos los niños plasmaban en el papel la manera de percibir rítmicamente la música.</p><p>Propiedades del sonido: el ejercicio nombrado anteriormente permitió que los mismos identificaran las diferencias auditivas entre sonidos graves y agudos, diferencias tímbricas entre diversos instrumentos melódicos, armónicos, o de percusión percibir de manera lógica los tempos lentos o rápidos además de reconocer la intensidad sonora entre fuerte y piano (suave).</p><p>Motricidad fina: a través del dibujo libre y espontáneo los estudiantes lograron utilizar sus dedos permitiéndose crear dibujos provenientes de la audición rítmica melódica.</p></div>
------------------	---

ACTIVIDAD N° 02

Jugamos Modelado con plastilina	
Objetivo	Desarrollar una progresiva coordinación óculo-manual.
Desarrollo de la Actividad	<p>Se inició con la canción “el sapo”</p> <p style="text-align: center;"><i>Había un sapo saposapo que nadaba en el río ríorío con un traje verde verdeverde tiritaba de frío fríofrío la señora sapa sapsapa a mí me contó me contó que el señor sapo saposapo manejaba un avioooooooooon.</i></p> <p>Se entregó un pimpón que debían cubrirlo con plastilina verde, luego moldearon patas, ojos y lengua de sapo los cuales fueron pegados al pimpón.</p> <p>La segunda actividad que se trabajó consistió en rasgar papel mientras se escuchaba la canción del “sapo” dicho rasgado se hizo tratando de simular los tempos de la canción buscando un movimiento rítmico a través del mismo.</p> <p>El producto del rasgado fue utilizado para la elaboración de pompones que más adelante sirvieron de herramienta para una actividad de expresión corporal, en este caso, la danza.</p>
Reflexión	<p>En el desarrollo de estas actividades se tuvo en cuenta los siguientes componentes pedagógicos:</p> <p>Trabajo plástico: los estudiantes reconocieron y utilizaron diversos elementos plásticos dándoles día libre a productos creativos e imaginativos.</p> <p>Expresión corporal: Los niños y las niñas identificaron su esquema corporal y las características de su voz.</p> <p>Los niños demostraron interés y alegría a la hora de realizar las actividades, es por ello, que afirmamos que se cumplió el objeto propuesto.</p>

ACTIVIDAD N° 03

Jugamos al antifaz creativo	
Objetivo General	Seguir instrucciones por medio de actividades lúdicas.
Desarrollo de la Actividad	<p>Se realiza algunas actividades que de una u otra forma abordarán la importancia o el significado de esta fecha para niños y niñas los cuales trajeron de sus casas diversos materiales que sirvieran para la elaboración de algunos antifaces.</p> <p>Cada uno de los niños y niñas recibió un antifaz que debía ser decorado por ellos mismos, la actividad finalizó con un desfile que les exigía pasar al frente y exhibir su creación.</p>
Reflexión	<p>En el desarrollo de esta actividad tuvimos en cuenta los siguientes componentes pedagógicos:</p> <p>Trabajo plástico: los niños y las niñas desarrollaron sus habilidades expresivas de sensaciones e ideas, partiendo de sus habilidades plásticas.</p> <p>Expresión corporal: los estudiantes se identificaron con su esquema corporal y la capacidad de moverse libremente por el espacio estipulado.</p> <p>La actividad se llevó a cabo en un amplio espacio.</p> <p>Los estudiantes realizaron activamente lo mencionado, se mostraron alegres, creativos y en el desfile mostraron toda su espontaneidad, aunque algunos estudiantes no lo realizaron con mucha seguridad.</p>

ACTIVIDAD N° 04

Jugamos a : Soy grande e independiente	
Objetivo	Desarrollar habilidades para desempeñarse en sus quehaceres cotidianos, adquiriendo hábitos y por ende desarrollando su autonomía.
Desarrollo de la Actividad	Jugamos a vestirse con vestuarios que ellos prefieran con la intencionalidad de que al salir de éste lugar debían cambiarse, organizar la ropa, guardarla y vestirse solos sin la colaboración de la docente.
Reflexión	<p>Los componentes pedagógicos para realizar esta actividad son los siguientes:</p> <p>Autonomía: que cada uno de los estudiantes tenga la capacidad de tener independencia en sus rutinas cotidianas.</p> <p>Orden: por medio de estas actividades lúdicas se incentivan a que los niños y las niñas asignen a sus actividades importancia, tiempo y espacio; actitud que propicia el orden.</p> <p>Interiorización y fortalecimiento de hábitos y rutinas.</p> <p>Los estudiantes se mostraron muy activos al realizar esta divertida actividad.</p>

ACTIVIDAD N° 05

Jugamos a coordinar mis movimientos	
Objetivo	Fortalecer la coordinación motriz por medio de una ruta de obstáculos que le permiten integrar todo su cuerpo.
Desarrollo de la Actividad	Se inició la clase con estiramiento de brazos, flexión de rodillas, saltos de derecha a izquierda, y manos hacia atrás. Luego se les indicó que debían caminar en puntas hasta llegar a la mitad de la cancha y al devolverse caminar en talones, cambiando de velocidades a medida que se les indicó. Luego, lanzaron la pelota hasta lograr encestarla, y finalizaron la base saltando lazo, para terminar las bases pasaron por unas barras de equilibrio en las cuales debían dominio de su cuerpo.
Reflexión	<p>Los componentes pedagógicos son los siguientes:</p> <p>Lateralidad.</p> <p>Equilibrio: se buscó que los estudiantes obtuvieran un gran dominio de su cuerpo y del espacio.</p> <p>Reconocimiento de su cuerpo: este permitió que los estudiantes imitaran ejercicios corporales, identificaran las partes del cuerpo y las llamaran por su nombre.</p> <p>Los estudiantes lograron un dominio de su cuerpo, y un buen equilibrio, se sintieron grandes, felices y dispuestos a realizar esta actividad.</p>

ANEXO 03

TABULACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PRE TEST APLICADO COMO PRE TEST PARA IDENTIFICAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS (AS) DE 4 AÑOS DE LA I. E. I. N° 712 – BAMBAMARCA, 2018

N°	DIMENSIONES E ITEMS																																																									
	INTERACCIÓN						HACER AMIGOS (AS)						COOPERACION						CONVERSACION																																							
	REL. CON SENT. Y EMOCIONES		SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERS.		PARA RELAC. CON ADULTOS		REL. CON SENT. Y EMOCIONES		SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERS.		PARA RELAC. CON ADULTOS		REL. CON SENT. Y EMOCIONES		SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERS.		PARA RELAC. CON ADULTOS																																									
	Se integra al grupo con facilidad	Establece acuerdos con sus pares	Saluda y se despide con cortesía de sus pares	Interactúa con sus compañeros a través de los materiales	Agradece por los favores recibidos	PUNTAJE	NIVEL	Incluye a otros niños en sus juegos.	Se muestra dispuesto para jugar con sus compañeros	Da oportunidad para que otros participen de su actividad que realiza	Acepta la integración de otros niños a su equipo de trabajo	Comparte sus juguetes y otros materiales con los demás	PUNTAJE	NIVEL	Es colaborativo con sus compañeros	Ayuda en el desarrollo de las actividades a sus compañeros	Colabora ante la necesidad de los demás	Presta sus materiales a sus pares	Copara para alcanzar los aprendizajes esperados	PUNTAJE	NIVEL	Muestra actitud para dialogar con sus pares	Comunica las acciones a realizar a sus compañeros	Acompaña su conversación con lenguaje corporal	Dialoga tranquilamente en el desarrollo de sus actividades	Se expresa con fluidez y coherencia	PUNTAJE	NIVEL	Es tolerante con las opiniones de sus pares	Maneja sus emociones de cólera, alegría, frustración, etc.	Controla sus impulsos ante una situación de riesgo	Asume situaciones diversas propias de su edad	Asume sus roles dentro de su equipo de trabajo	PUNTAJE	NIVEL	Elige posibles soluciones ante problemas que se presente.	Participa de la solución de problemas de su contexto.	Propone estrategias para comprender la solución de un problema	Actúa de conciliador frente a la presentación de un problema	Elige posibles soluciones ante problemas que se presente.	PUNTAJE	NIVEL	Ofrece el saludo con cortesía a sus mayores	Pide el apoyo de los adultos para hacer sus actividades	Ofrece su amistad a los adultos para jugar	Trata con amabilidad a las personas adultas	Busca a las personas adultas para obtener apoyo en el desarrollo de sus actividades	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE PROMEDIO	NIVEL							
1	3	4	3	3	3	16	ALTA	3	4	4	3	3	17	ALTA	2	3	4	3	3	15	MEDIA	3	4	3	3	16	ALTA	3	4	3	3	3	15	MEDIA	3	4	3	3	3	17	ALTA	3	3	3	3	3	16	ALTA	4	2	2	3	3	14	MEDIA	16	ALTA	
2	4	3	3	3	3	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	2	3	3	3	14	MEDIA	4	4	4	3	3	18	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	4	3	3	4	3	17	ALTA	4	3	3	4	3	17	ALTA	4	2	2	3	3	13	MEDIA	15	MEDIA
3	3	4	3	3	3	16	ALTA	3	4	3	3	3	16	ALTA	3	2	4	3	4	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	4	3	3	3	4	17	ALTA	2	3	3	3	3	14	MEDIA	3	2	3	3	4	15	MEDIA	16	MEDIA							
4	3	3	2	3	2	13	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	4	4	3	4	18	ALTA	3	3	4	3	4	17	ALTA	3	2	3	2	3	13	MEDIA	4	3	4	2	3	16	ALTA	15	MEDIA							
5	4	3	3	3	3	16	ALTA	3	4	4	3	4	18	ALTA	4	3	3	3	3	16	ALTA	3	3	3	4	3	16	ALTA	3	3	3	4	3	16	ALTA	3	3	4	3	4	17	ALTA	2	3	3	4	2	14	MEDIA	16	ALTA							
6	3	4	3	3	2	15	MEDIA	3	4	4	3	4	18	ALTA	3	2	4	3	4	16	ALTA	4	3	4	3	4	18	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	2	3	2	13	MEDIA	3	2	3	3	4	15	MEDIA	16	MEDIA							
7	3	3	4	3	3	16	ALTA	4	3	3	3	4	17	ALTA	4	2	4	4	3	17	ALTA	3	4	3	3	2	15	MEDIA	4	4	3	3	3	17	ALTA	3	4	4	4	3	18	ALTA	2	3	2	3	3	14	MEDIA	16	ALTA							
8	3	3	3	2	2	13	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	4	4	3	3	3	17	ALTA	3	4	4	3	3	17	ALTA	3	3	4	4	3	17	ALTA	3	3	4	2	4	16	ALTA	2	4	2	4	2	14	MEDIA	16	ALTA							
9	4	4	2	3	3	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	2	3	3	3	14	MEDIA	4	3	3	3	4	17	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	2	3	4	3	4	16	ALTA	4	3	3	3	4	17	ALTA	16	ALTA							
10	3	3	3	3	3	15	MEDIA	2	3	3	3	3	14	MEDIA	4	3	3	3	3	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	4	4	3	3	4	18	ALTA	3	4	2	4	3	16	ALTA	3	2	2	4	3	14	MEDIA	15	MEDIA							
11	3	4	4	3	3	17	ALTA	3	4	4	3	4	18	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	4	3	16	ALTA	3	4	4	3	4	18	ALTA	3	4	2	3	4	16	ALTA	16	ALTA							
12	3	3	3	3	2	14	MEDIA	4	3	3	3	3	16	ALTA	4	3	4	3	3	16	ALTA	3	4	3	4	3	17	ALTA	3	4	3	3	4	17	ALTA	3	3	2	3	3	14	MEDIA	3	2	2	3	2	12	MEDIA	15	MEDIA							
13	4	3	3	3	3	16	ALTA	3	4	3	2	2	14	MEDIA	4	3	3	3	3	16	ALTA	4	4	4	4	3	19	ALTA	3	3	4	4	3	17	ALTA	2	3	3	3	3	14	MEDIA	4	4	2	3	4	17	ALTA	16	ALTA							
14	3	4	4	3	2	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	3	3	3	4	16	ALTA	3	4	3	3	4	17	ALTA	4	3	4	3	3	17	ALTA	3	2	4	3	3	15	MEDIA	2	3	3	3	4	15	MEDIA	16	ALTA							
15	4	4	2	3	3	16	ALTA	2	3	3	3	3	14	MEDIA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	4	4	2	2	3	15	MEDIA	3	3	4	4	3	17	ALTA	2	3	2	4	4	15	MEDIA	4	4	2	4	4	18	ALTA	16	ALTA							
16	3	3	3	3	3	15	MEDIA	3	4	4	3	4	18	ALTA	2	3	2	3	2	12	MEDIA	3	2	4	4	3	16	ALTA	3	2	3	3	4	15	MEDIA	2	3	2	3	2	12	MEDIA	4	3	2	3	2	14	MEDIA	15	MEDIA							
17	4	3	3	3	3	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	2	4	4	2	4	16	ALTA	3	4	3	4	3	17	ALTA	3	2	4	2	4	15	MEDIA	3	2	4	2	3	14	MEDIA	4	3	3	4	4	18	ALTA	16	ALTA							
18	3	4	3	3	3	16	ALTA	3	4	3	3	3	16	ALTA	3	3	3	3	3	15	MEDIA	4	3	3	3	4	17	ALTA	2	3	2	3	3	13	MEDIA	3	2	3	3	3	14	MEDIA	2	3	4	3	4	16	ALTA	15	MEDIA							

Fuente: Guía de observación aplicado a niños (as) de 4 años

INFORME SOBRE EL JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Marrufo Zorrilla César

1.2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : Universidad San Pedro

1.3. TÍTULO DE LA TESIS : Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado															X					
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																X				
ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología															X					
ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica																X				
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos															X					
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para evaluar los propósitos de la investigación																X				
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico científicos.															X					
COHERENCIA	Entre las variables, indicadores e ítems.																X				
METODOLOGÍA	Las variables responde al propósito de la investigación																X				
PERTINENCIA	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.																X				
TOTAL																300	480				
		780																			

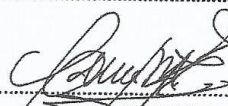
III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento es adecuado para ser aplicado como pre-test y post-test

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN.

78%

LUGAR Y FECHA: *Bambamarca, 18 de mayo 2018*



FIRMA DEL EXPERTO

DNI *27.46.85.40*

TELÉFONO *945481759*

INFORME SOBRE EL JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Vargas Vásquez Félix Gustavo
 1.2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : Universidad San Pedro
 1.3. TÍTULO DE LA TESIS : Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado																	X			
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																		X		
ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología															X					
ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica																	X			
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos																	X			
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para evaluar los propósitos de la investigación																	X			
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico científicos.																		X		
COHERENCIA	Entre las variables, indicadores e ítems.																		X		
METODOLOGÍA	Las variables responde al propósito de la investigación																	X			
PERTINENCIA	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.																	X			
TOTAL																		80	510	230	
																		840			

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Los ítems de la guía son aceptables para que sea aplicado al grupo de estudio.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

84%

LUGAR Y FECHA:



FIRMA DEL EXPERTO

DNI 27369413

TELÉFONO 954 077919

INFORME SOBRE EL JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **Aguilar Sánchez, Juan de Dios**

1.2. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : **Universidad San Pedro**

1.3. TÍTULO DE LA TESIS : **Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018.**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado																✓				
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																		✓		
ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																			✓	
ORGANIZACIÓN	Esta organizado en forma lógica																			✓	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos																			✓	
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para evaluar los propósitos de la investigación																				✓
CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teórico científicos.																				✓
COHERENCIA	Entre las variables, indicadores e ítems.																			✓	
METODOLOGÍA	Las variables responde al propósito de la investigación																				✓
PERTINENCIA	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.																				✓
TOTAL																					240
																					340
																					270
																					850

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

..... *la guía de observación es aceptable para su aplicación*

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN.

85%

LUGAR Y FECHA: *Bambamarca, mayo del 2018*


 FIRMA DEL EXPERTO
 DNI *24416080*
 TELÉFONO *981425933*