

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



El juego en el desarrollo social, niño de cinco años.
Institución Educativa N° 501, Sullana.2019

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora:

Hernández Alvarado, Milagros del Rosario

Asesora:

Vicuña de Bardales, Vilma
Código Orcid: 0000-0002-2841-8260

Piura – Perú

2020

1. Palabras claves : Juego cooperativo, habilidades sociales, niño, nivel inicial.

Keywords : Cooperative play, social skills, child, initial level.

Línea de investigación

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencia de la educación
Disciplina	Educación general (capacitación pedagógica)

2. Título

El juego en el desarrollo social del niño de cinco años de la Institución Educativa N° 501, Sullana-2019.

Title

The game in the social development of the five-year-old child of the Educational Institution N ° 501, Sullana-2019.

3. Resumen

El estudio pretendió establecer el nivel de mejora de las habilidades sociales después de la aplicación del juego como estrategia didáctica en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501, Sullana – 2019. Dada la naturaleza de un estudio cuantitativo porque se va a presentar información tomada de la Lista de cotejo y del Test de habilidades sociales, además, se optó por un estudio aplicativo y de corte longitudinal debido a que la información se recogió en dos momentos con un pretest y con un postest a una muestra de 16 niños de cinco años. Se encontró que el juego cooperativo mejoró significativamente las habilidades sociales de los niños, en donde el juego cooperativo planificado como parte de las actividades de aprendizaje en las diversas áreas curriculares, presentó una mejora y aceptación de un 75% en el nivel de mejora, el 19% en un nivel de proceso y un 6% en inicio, observándose una mejora sustancial en el juego; en la dimensión de autoestima se observó un 81% de logro, el 13% en proceso y un 6% en inicio; para la dimensión autonomía en 69% está en el nivel de logro, 25% en nivel de proceso y el 6% en el nivel de inicio, se observó una mejor significativa en la dimensión; en la dimensión de relaciones sociales el 81% (13) están en el nivel de logro y el 19% (3) en el de proceso, esto quiere decir que hay una mejor muy significativa; la dimensión de Comunicación y lenguaje el 94% (15) están en el nivel de logro y el 6% (1) en el de proceso, observándose una mejor muy significativa en la dimensión propuesta. Todo ello nos lleva a concluir que la mejor es significativo y existe una relación entre las variables de estudio, demostrando una mejora en las Habilidades sociales con un 81% de nivel de logro, un 13% en proceso y tan solo un 6% en inicio.

Palabras clave : Juego cooperativo, habilidades sociales, niño, nivel inicial.

4. Abstract

The study aimed to establish the level of improvement of social skills after the application of the game as a didactic strategy in five-year-old children of the Educational Institution N ° 501, Sullana - 2019. Given the nature of a quantitative study because it will be presented information taken from the Checklist and the Social Skills Test, in addition, an applicative and longitudinal study was chosen because the information was collected in two moments with a pretest and with a posttest to a sample of 16 children from five years. Cooperative play was found to significantly improve children's social skills, where cooperative play planned as part of the learning activities in the various curricular areas presented an improvement and acceptance of 75% in the level of improvement, the 19% in a process level and 6% in the beginning, observing a substantial improvement in the game; In the self-esteem dimension, 81% were achieved, 13% in process and 6% in the beginning; for the autonomy dimension 69% is at the level of achievement, 25% at the process level and 6% at the starting level, a significant improvement was observed in the dimension; In the dimension of social relations, 81% (13) are at the achievement level and 19% (3) are at the process level, this means that there is a very significant improvement; In the Communication and Language dimension, 94% (15) are at the achievement level and 6% (1) are at the process level, observing a very significant improvement in the proposed dimension. All this leads us to conclude that the best is significant and there is a relationship between the study variables, showing an improvement in Social Skills with an 81% level of achievement, 13% in process and only 6% in the beginning

Keywords: Cooperative play, social skills, child, initial level.

Índice

Tema	Pág.
Palabras claves	i
Título	ii
Resumen	iii
Abstract	iv
Índice de contenido	v
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos	vii
Introducción	1
Metodología	29
Resultados	32
Análisis y discusión	45
Conclusiones y recomendaciones	47
Agradecimiento	49
Referencia bibliográfica	50
Anexos y apéndice	54

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Nivel de mejora frecuencial de las Habilidades sociales en su dimensión Autoestima en relación al Juego cooperativo - pretest y postest....	32
Tabla 2. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Autoestima en relación al Juego cooperativo - pretest y postest....	32
Tabla 3. Nivel de mejora frecuencial de las Habilidades sociales en su dimensión Autonomía en relación al Juego cooperativo - pretest y postest....	34
Tabla 4. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Autonomía en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.....	34
Tabla 5. Nivel de mejora frecuencial de las Habilidades sociales en su dimensión Relaciones sociales en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.....	36
Tabla 6. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Relaciones sociales en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.....	36
Tabla 7. Nivel de mejora frecuencial de las Habilidades sociales en su dimensión Lenguaje y comunicación en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.....	38
Tabla 8. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Lenguaje y comunicación en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.....	38
Tabla 9. Nivel de mejora de las habilidades sociales después de aplicar el juego cooperativo como estrategia didáctica – datos del postest.....	40
Tabla 10. Distribución de porcentual de las Habilidades sociales después de aplicar el Juego cooperativo como estrategia didáctica – postest.....	42
Tabla 11. Distribución frecuencial de las Habilidades sociales después de aplicar el Juego cooperativo como estrategia didáctica – postest.....	42
Tabla 12. Contrastación de la hipótesis alternativa Juego cooperativo, como estrategia didáctica, mejora significativamente las Habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501, Sullana-2019.....	44

Índice de gráficos

	Pág.
Gráfico 1. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Autoestima en relación con el Juego cooperativo de la muestra del pretest y postest.....	33
Gráfico 2. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Autonomía en relación con el Juego cooperativo de la muestra del pretest y postest.....	35
Gráfico 3. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Relaciones sociales en relación con el Juego cooperativo de la muestra del pretest y postest.....	37
Gráfico 4. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Comunicación y lenguaje en relación con el Juego cooperativo de la muestra del pretest y postest.....	39
Gráfico 5. Nivel de mejora de las Habilidades sociales después de la aplicación del Juego cooperativo como estrategia didáctica - postest.....	40
Gráfico 6. Distribución porcentual de los niveles de mejora porcentual de las dimensiones de las Habilidades sociales con el Juego cooperativo - postest.....	43

5. Introducción

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

Manyavilca (2018), en la ciudad de Ayacucho realizó un estudio para determinar como el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad de inicial en la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho 2018. Como metodología que utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 1 docente y 9 estudiantes. Los resultados a los que arribó según al primer objetivo específico describir los juegos cooperativos que ayudan al desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad del nivel inicial. Se observa que el 30% son juegos grupales; en el segundo objetivo conocer qué habilidades sociales se desarrollan mediante los juegos cooperativos. Llegó a la conclusión que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes promoviendo un clima adecuado en el aula, el 100% (9) estudiantes desarrollan el pensamiento positivo y la credibilidad, 100% (9) validación emocional y regulación emocional. 100% (9) la empatía y 100% (9) la compasión.

Milla (2018), trabajo una investigación en la ciudad de Huánuco, donde buscó determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco. 2017. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 20 estudiantes del nivel primaria. Se

utilizó la prueba estadística de “t” de Student para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 24,86% de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales. A partir de estos resultados se aplicó los juegos cooperativos a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un pos test, cuyos resultados demostraron que el 78,19 % de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales, demostrando un crecimiento del 53,33 %. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos cooperativos es efectiva para la mejora de las habilidades sociales.

Aguilar (2018), desarrollo su estudio en la ciudad de Ayacucho, allí buscó especificar de qué manera el juego cooperativo impulsa las habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay provincia de Huanta región de Ayacucho durante el año académico 2018. La metodología que desarrollo este trabajo fue de tipo cuantitativa; de nivel descriptivo simple, de diseño no experimental; para la muestra se contó con 20 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa. Los resultados a los que llegó son que el 65% (13) estudiantes siguen las normas acordadas en clase con compañerismo, el 55% (11) estudiantes cooperan dando iniciativas e ideas sobre el juego y el 45% (9) no lo realizan y el 90% (18) estudiantes participan en el juego y grafican lo que realizaron, pero el 10% (2) no lo realizaron, este resultado nos indica que los estudiantes socializan y utilizan los juegos cooperativos. En cuanto al desarrollo de las habilidades sociales el 50% (10) han logrado desarrollar casi la mayoría de las habilidades sociales que se propusieron como indicadores en la lista de cotejo. Por lo tanto, concluyó que el juego cooperativo es de gran importancia para el desarrollo de habilidades

sociales de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudan a desarrollar capacidades, aptitudes y participación de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4, 5 años.

Guevara (2018), emprendió su investigación en la ciudad de Celendín, Cajamarca; aquí intentó determinar de qué manera influye la propuesta de juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales de estudiantes de 05 años, del nivel inicial de la I.E N° 111 el Cumbre de la provincia de Celendín, durante el año 2018. Cuya metodología que se ha utilizado es un diseño de investigación Preexperimental con un solo grupo con Pre y post test; asimismo se trabajará con una muestra de estudio de 20 estudiantes. El tipo de investigación de por su profundidad descriptiva y por la manipulación de la variable es aplicada. Los resultados demostraron en la adaptar el movimiento a las circunstancias requeridas, actuando de forma coordinada y cooperativa con todos sus compañeros para resolver retos se demostró en el pos test el 70.00% están en proceso y, el 30.00% de niños se encuentran en Logro esperado Utiliza el modo de juego o como ejercicio para lograr una expresión o manera de hablar que resulte clara. Para la tomar parte de los juegos y tareas, relacionándose con el grupo y actuando de acuerdo con ellos en el pos test sólo el 80.00% está en proceso, se expresa correctamente de forma oral con una entonación y pronunciación adecuada a su edad y 20.00% se encuentra en logro esperado siempre. Para opinar coherente y críticamente en las circunstancias conflictivas para resolver un problema común, en el pos test resulta que el 70.00% está en proceso, el 30.00 % se encuentra en un logro esperado. Además, en la aplicar una conducta activa para superar un reto, acorde con sus propias posibilidades y limitaciones, en el pos test el 75.00% están

en proceso acorde con sus propias posibilidades y limitaciones, 25.00% se encuentran en logro esperado e interactúan colaborativamente.

Cercado (2018), ejecutó su trabajo de investigación en la ciudad de Bambamarca, Cajamarca; donde busca 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. N° 712 Bambamarca, 2018. Se desarrollo una metodología de investigación experimental, de tipo aplicada, el diseño que se uso es experimental con un solo grupo. La población estuvo constituida por 18 niños de cuatro años de edad. Aplico un pretest y un postest elaborados por el mismo investigador. Los resultados a los que llegó fue que el 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.

Rojas (2018), los estudios de investigación los realizó en la ciudad de Chiclayo, donde tuvo como propósito el desarrollar habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 00963 "Valle Hermoso" mediante el juego como estrategia educativa. La población muestral estuvo constituida por 20 niños y niñas de 4 años de la misma Institución Educativa. Se trabajó con el tipo de investigación aplicada con diseño pre experimental. Se aplicó un cuestionario para recopilar la información con respecto a las habilidades sociales; las mismas que han sido procesadas mediante el programa Excel. Para comunicar los resultados empleamos el gráfico de barras. El juego como estrategia didáctica han mejorado significativamente las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años, obteniendo los siguientes resultados que demuestran que un gran número de estudiantes han logrado superar su baja autoestima, su dificultad para expresarse o comunicarse mejor y asumir las consecuencias de sus actos; desarrollando así las habilidades sociales como asertividad, empatía, autocontrol lo que les permitió establecer mejores relaciones sociales con las personas de su entorno en los diferentes ámbitos de su vida cotidiana. Llegando a la conclusión que la estrategia utilizada ha servido para mejorar las habilidades sociales. En la variable habilidades sociales, el promedio del post test fue 17.43 y del pre test 8.88; si bien es cierto que los promedios indican que el desarrollo de las habilidades sociales está en logro previsto y logro destacado, lo que evidencia una mejora significativa en función a ambos promedios por la diferencia marcada de más de diez puntos entre el promedio del pre y post test.

Tornero (2015), realizó su investigación en la ciudad de Lima, donde buscó determinar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años del nivel

inicial de la institución educativa “Inmaculada Concepción” del distrito de Breña-Lima. La investigación se desarrolló mediante el método hipotético deductivo, desarrollándose bajo el enfoque cuantitativo de tipo aplicada, permitiéndonos resolver el problema hallado en beneficio de los niños 5 años del nivel inicial de la institución educativa inicial Inmaculada Concepción, apoyados en un programa de juegos cooperativos, el nivel de alcance fue explicativo. La investigación se ejecutó bajo el diseño cuasi-experimental Pretest – Postest para dos grupos. La muestra para el estudio estuvo conformada por 44 niños del nivel inicial de 5 años, empleándose como instrumento una lista de cotejo para medir las habilidades sociales: básicas, intermedias y avanzadas, la cual fue diseñada por el investigador y validada por un juicio de expertos, aplicándose a un grupo piloto conformado por 14 niños y niñas con similares características a la muestra de estudio. Al aplicar el programa de Juegos en el Grupo Experimental se obtuvo como resultado que el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Inmaculada Concepción”- Breña – 2015, como lo demuestran la significancia bilateral con un valor de $p = 0,000$, una diferencia de medias de -16, 408.

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. El juego

Definición del juego

Huizinga (1938) enunció una de las definiciones más completas de juego, al explicar que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo

puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Junta de comunidades de Castilla la Mancha, 2017, p. 11)

Sully (1902) y Millar (1968) consideran que el término juego no debe ser usado como sustantivo sino como adverbio, porque así nos permite describir cómo y en qué condiciones se realiza la acción de jugar. Desde esta perspectiva, el elemento específico del juego es la libertad de elección y la ausencia de coacción. (Junta de comunidades de Castilla la Mancha, 2017, p. 11).

Bülher (1935), Rüssell (1965) y Avedon-Sutton-Smith (1971) afirman que el juego se define por una “dinámica de placer funcional, de tensión al gozo”. En la misma línea se sitúa Puigmire-Stoy (1992), que define el juego como la “participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional” (Junta de comunidades de Castilla la Mancha, 2017, p. 12).

Por su parte, Piaget (1961) entiende el concepto de juego como un “hacer o una participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad” (Junta de comunidades de Castilla la Mancha, 2017, p. 12).

Teorías que sustentan el juego

A. Teoría Fisiológica

Esta teoría fue propuesta originalmente por los estudiosos Spencer y Schiller en la segunda mitad del siglo XIX; la cual sostiene que el juego era un fin necesario para que el hombre pueda cumplir con el equilibrio energético (si consume más energía debe eliminar más energía y viceversa), y al mismo tiempo era recreatista (Schiller). En el análisis de la teoría de Spencer; Guerrero (2011) expresan que: “[...]: En la que el juego contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida diaria. La finalidad del juego es el recreo. [...]” (p.14).

Sobre el entendimiento de la teoría que postula Shiller; Guerrero (2011) expresan que: “[...]: Se entiende el juego como válvula de escape, es decir, el juego tiene la utilidad de liberar la energía sobrante que se acumula por los trabajos realizados día a día” (p.14).

De igual forma, Delgado (2011) expresa que: “Propone que el juego se utiliza para descansar y evadirse de las obligaciones cotidianas. La teoría mantiene que el cuerpo alivia su fatiga jugando” (p.11).

“Aplicado a la infancia, el organismo infantil también suele acumular una energía o tensión que no se gasta en ninguna ocupación física o creativa importante, así que utiliza el juego como sustituto del trabajo. [...]” (García y Llull, 2009, p.16).

Existieron investigadores como Lazarus, que dentro de esta teoría crearon otras subteorías como por ejemplo la que habla del descansar y distraer; “Esta teoría, [...]. Establece que el juego es un elemento de distracción, es decir, el juego lo encontramos en el hombre cuando éste necesita distraerse, al mismo tiempo que le permite restituir las fuerzas perdidas. [...]”

Ortiz (2004, p.49). “[...]: En ella el juego se considera como valido para compensar las actividades fatigosas, debido a su propia dinámica que le hace un elemento útil para servir como ‘desconexión’ con los problemas del día a día” (Guerrero 2011, p.14).

Asimismo, sobre la teoría del descanso; Delgado (2011) sostiene que: “El juego no produce un gasto de energía, sino que sirve para recuperarla. El juego pone punto y aparte a las actividades cotidianas permitiéndonos distraernos temporalmente de ellas y de descansar. [...]” (p.11).

B. Teorías Biológicas

Esta teoría, tiene su trasfondo en el pensar y aseverar que el juego es el mejor instrumento con el que cuenta todo ser humano, para que por sí solo, pueda llevar a cabo sin contratiempos su maduración a todo nivel cognitivo, físico, psicológico, etc. “Se basan en que el juego es un medio de preparación para la vida adulta a través del desarrollo de las posibilidades congénitas que el niño pone en práctica durante el tiempo que está jugando” (Guerrero 2011, p.14).

Entre estas se destacan la teoría formulada por Gross, la cual según, García y Llull (2009) sostienen que: “Así, el juego es una forma primordial de aprendizaje, definido por una serie de conductas estratégicas que permiten a los individuos desarrollarse y sobrevivir. [...]” (p.17).

“En esta teoría, el juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo. El instinto es lo que obliga al ser humano a ser activo y le impulsa a continuar desarrollándose. [...]” (Venegas 2018, p.21).

Vélez y Fernández (2003) sostienen que: “La Teoría del preejercicio de Gross es la primera de este enfoque, que mantiene que el juego procede de la ejercitación de los instintos desde su desarrollo más incipiente, es decir, antes de que estén totalmente desarrollados” (p.218).

[...], Gross opina que el juego es una preimitación, fruto de tendencias instintivas que hace que el niño a través de su actividad jugada, vaya ensayando y desarrollando capacidades que le permitan estar preparado para las actividades propias la adultez” (López 1990, p.736).

Otra teoría biológica es la denominada de atavismo dada por Hall, la cual en resumen dice que los juegos son heredados de generación a generación, cuyas actividades propias se hacen más difíciles. “De ahí que el niño realice a través del juego los actos que ejecutaron nuestros antepasados de una manera progresiva en dificultad; y que como ellos construye armas primitivas, trepa a los árboles, gusta de la caza con trampas, etc.” (López, 1990, p.736). Esta teoría “[...] trata

de vincular las distintas fases del desarrollo infantil a la evolución de la especie humana, de tal forma que los juegos que [...] van practicando los niños reproducen los grandes periodos evolutivos de nuestra especie. [...]" (Omecaña y Ruiz, 2005, p.13).

C. Teorías Psicológicas

Entre ellas están la propuesta por Buhler, quien cree que el juego es el desarrollo de un conjunto de funciones, las mismas que brindan placer. "[...]: El juego es una actividad que produce placer y es sostenida por ese placer con independencia de otras motivaciones o fines" (Guerrero 2011, p.15). "El placer de la función no está vinculado a la mera repetición de los actos, sino al progreso que se va ganando en la función y en el control y dominio de la misma. [...]" (Navarro, 2002, p.78).

El juego es una actividad estructurada, esquematizada y progresiva, obteniendo en cada etapa ese sentir placentero que te da el haber cumplido los objetivos que se proponen cumplir en cada una de estas etapas. Freud, es otro estudioso que postuló su propia teoría tratando dar a entender la casuística innata del juego, pero basándose explícitamente en la etapa infantil humana. "[...]: La infancia es una época de traumas constantes por lo que el juego es una forma de asimilar los traumas de la infancia" (Guerrero 2011, p.15).

López, et al. (1990) sostienen que: El núcleo central [...] es el de la libido, que en forma amplia significa el deseo que se orienta hacia la consecución de los más variados objetos o

realización de actividades, que le produzcan sensaciones caracterizadas por un intenso tono afectivo y de placer. (p.737)

Para Freud, el juego es una manifestación erótica encubierta por un lado y, por otro, una vía de escape para expresar y liberar emociones reprimidas que se proyectan desde el inconsciente. [...]” (Delgado, 2011, p.12).

El investigador Claparède, postula la noción teórica de la compensación afectiva o de la ficción; “[...]: El juego es una forma del niño de tomar protagonismo y sentirse realizado, cosa que la sociedad normalmente le impide” (Guerrero 2011, p.15).

“El juego es una actitud del niño ante el mundo. Su clave es la ficción, es decir, la representación que hace el niño de la realidad y su modo de actuar ante ella. [...]” (Delgado, 2011, p.12).

Gallardo y Fernández (2010) expresan que: La teoría de la derivación por ficción de Claparède ofrece una interpretación de lo que se conoce como ‘juego de ficción’. Sin embargo, no ofrece una explicación para otros tipos de juegos propios de la niñez (juegos funcionales o sensorio motrices, juegos de construcción y juegos de reglas). (p.26)

El juego cooperativo

De acuerdo con Omeñaca (2001) “las actividades lúdicas cooperativas hacen que el alumnado con distintas capacidades tenga un papel que realizar y participen

mejorando su bagaje motriz, cognitivo, afectivo y social, y además se sientan protagonistas de su propio aprendizaje” (Carvajal, 2016, p. 20).

Considerando que debido a la modernización de los últimos años respecto a las tecnologías de la información y de la comunicación, algunos niños y niñas de hoy en día tienen serias dificultades para relacionarse cara a cara (Velázquez, 2012). Los juegos cooperativos tienen gran relevancia ya que son juegos en los que los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar uno o varios objetivos comunes (Garairgordobil, 2006)

“Frente a lo mencionado por este autor y teniendo relación con lo dicho por Brown. La situación cooperativa puede definirse en la cual los objetivos de un individuo, en una realidad dada, son de tal naturaleza que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrantes en dicha situación deberán igualmente alcanzar sus respectivos objetivos.” (Martínez, T, 2012)

Camacho (2012) explica “Para los niños y niñas de Educación Inicial 5 años no es fácil trabajar de manera organizada, repartir labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir” “Por tanto, los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, solidaridad, entre otros.”

Características de los juegos cooperativos

Orlick (1996), destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes” (Aguilar, 2015, p. 42):

- “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” (Aguilar, 2015, p. 42).
- “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” (Aguilar, 2015, p. 42).
- “Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto” (Aguilar, 2015, p. 42).
- “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” (Aguilar, 2015, pp. 42-43).
- “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” (Aguilar, 2015, p. 43).

Dimensiones del juego cooperativo

Orlick (1996), destaca tres dimensiones para los juegos cooperativos; “los componentes de los juegos cooperativos son la cooperación, la participación y la diversión; desde lo

pedagógico estos 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 prosociales.” (Erendira, 2013, p. 44)

- ❖ “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” (Chavieri, 2017, p. 22).
- ❖ “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” (Chavieri, 2017, p. 22).
- ❖ “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” (Chavieri, 2017, p. 22) “el salón de clase, lo que

manifiesta el sentido pedagógico orientado al fomento de comportamientos sociales” (Chavieri, 2017, p. 22).

Corman (1978) acota: dentro de las principales características que tiene la educación sin violencia es la formación de niños. En el juego cooperativo desaparece el miedo a fracasar y al ser rechazado, la finalidad primordial es la alegría (Chavieri, 2017, p. 22).

5.1.2.2. Habilidades sociales

Definición

Para Peñafiel y Serrano (2010) “las habilidades sociales son las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (Núñez et al 2011, párr. 1).

“Las habilidades sociales son las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Al hablar de habilidades, nos referimos a un conjunto de conductas aprendidas” (Núñez et al., 201, párr. 1).

Según Caballo (2005) “las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros” (Cohen et al., 2010, p. 171).

Características de las habilidades socialización

Las principales características de las habilidades sociales según Caballo (2002), serían las siguientes: “Se trata de una característica de la conducta, no de las personas” (Comunidad autónoma castilla y León, 2016, p. 622).

- “Es aprendida. La capacidad de respuesta tiene que adquirirse” (Comunidad autónoma castilla y León, 2016, p. 622).
- “Es una característica específica a la persona y a la situación, no universal” (Comunidad autónoma castilla y León, 2016, p. 622).
- “Debe contemplarse en el contexto cultural del individuo, así como en términos de otras variables situacionales” (Comunidad autónoma castilla y León, 2016, p. 622).
- “Está basada en la capacidad de un individuo de escoger libremente su acción” (Comunidad autónoma castilla y León, 2016, p. 622).
- “Es una característica de la conducta socialmente eficaz, no dañina” (Comunidad autónoma castilla y León, 2016, p. 622).

“Por otro lado, Fernández (1994) señala que las características presentes en las habilidades sociales son” (Lacunza et al. 2009, p. 7):

- “Heterogeneidad, ya que el constructo habilidades sociales incluye una diversidad de comportamientos en distintas etapas evolutivas, en diversos niveles de funcionamientos y en todos los contextos en los que

puede tener lugar la actividad humana” (Lacunza 2009, p. 7).

- “Naturaleza interactiva del comportamiento social, al tratarse de una conducta interdependiente ajustada a los comportamientos de los interlocutores en un contexto determinado. El comportamiento social aparece en una secuencia establecida y se realiza de un modo integrado” (Lacunza 2009, p. 7).
- “Especificidad situacional del comportamiento social, por lo que resulta imprescindible la consideración de los contextos socioculturales” (Lacunza, 2009, p. 7).

Clasificación de las habilidades sociales

De acuerdo a Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989), las habilidades sociales se clasifican en:

- ✓ Primeras habilidades sociales: Dentro de las primeras habilidades sociales se considera lo siguiente:
 - Escuchar
 - Iniciar una conversación
 - Mantener una conversación
 - Formular una pregunta
 - Dar las gracias
 - Presentarse
 - Presentar a otras personas
 - Hacer un cumplido” (Unión Europea, s.f. p. 5)
- ✓ Habilidades sociales avanzadas, asimismo, dentro de las habilidades sociales avanzadas, Goldstein et al (1989) considera las siguientes:

- Pedir ayuda
 - Participar
 - Dar instrucciones
 - Seguir instrucciones
 - Disculparse
 - Convencer a los demás” (Unión Europea, s.f. p. 5).
- ✓ “Habilidades relacionadas con los sentimientos Al referirse a las habilidades relacionadas a los sentimientos, se contempla” (Unión Europea, s.f. p. 5):
- Conocer los propios sentimientos.
 - Expresar los sentimientos
 - Comprender los sentimientos de los demás 18.
 - Enfrentarse con el enfado del otro
 - Expresar afecto
 - Resolver el miedo
 - Auto recompensarse”. (Unión Europea, s.f. p. 5).
- ✓ “Habilidades alternativas a la agresión Por otro lado, en las habilidades alternativas a la agresión se tiene en cuenta lo siguiente” (Unión Europea, s.f. p. 5):
- Pedir permiso
 - Compartir algo
 - Ayudar a los demás
 - Negociar
 - Emplear el autocontrol
 - Defender los propios derechos
 - Responder a las bromas
 - Evitar los problemas con los demás
 - No entrar en peleas” (Unión Europea, s.f. p. 5):

- ✓ “Habilidades para hacer frente al estrés En cuanto a las habilidades para hacer frente al estrés, para Goldstein et al (1989) se considera” (Unión Europea, s.f. p. 5):
 - Formular una queja
 - Responder a una queja
 - Demostrar deportividad después del juego
 - Resolver la vergüenza
 - Arreglárselas cuando le dejan de lado
 - Defender a un amigo
 - Responder a la persuasión
 - Responder al fracaso
 - Enfrentarse a los mensajes contradictorios
 - Responder a una acusación
 - Prepararse para una conversación difícil
 - Hacer frente a las presiones de grupo” (Antuña, Martínez, & García, 2006, p. 106).

- ✓ Habilidades de planificación Finalmente se considera lo siguiente, entre las habilidades de planificación:
 - Tomar iniciativas
 - Discernir sobre la causa de un problema
 - Establecer un objetivo
 - Determinar las propias habilidades
 - Recoger información
 - Resolver los problemas según su importancia
 - Tomar una decisión.
 - Concentrarse en una tarea” (Antuña, Martínez, & García, 2006, pp. 106-107).

5.1.2.3. El juego cooperativo y la habilidad social del niño de Inicial

El juego en los niños de cinco años

Penchansky de Bosch, (2010) citados por Camacho (2012) menciona que el juego en el nivel Inicial “El psicólogo Jean Piaget mediante sus estudios sobre el desarrollo cognitivo estableció diferentes estadios mediante rangos de edad. Partiendo de la muestra, esta corresponde ser ubicada en la etapa pre operacional ubicada entre 2 a 7 años en la cual predomina un término juego, en el cual se refleja el uso del pensamiento egocéntrico generando conflictos e interés, en estas acciones es donde se refleja angustias, miedos, fobias, agresiones. Vínculos afectivos, estrategias sociales, resiliencia y otros aspectos que se involucran con el tema de estudio de la tesis.

En este estadio se caracteriza, principalmente por el surgimiento de la representación.” “Dentro del marco del juego simbólico van apareciendo otros caracteres como el uso del dibujo como medio de expresión entre la imagen mental. Los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar. Para Piaget el juego simbólico, también llamado juego de ficción es fundamental para producir un equilibrio emocional. Con respecto a la inserción del niño en aspectos sociales a los cuatro años el niño va a la escuela y en estos centros educativos empieza a establecer una relación social con los compañeros y educadores.

Empiezan a tener cierta importancia los juegos cooperativos, el niño cada vez participa en juegos más complejos, participando con otros compañeros principalmente debido a que la institución escolar obliga a tomar parte en estos juegos socio- motores. A partir de los 4 años aparece el juego de reglas, aquí el niño inicia la actividad social ya que el niño emerge al mundo real, este juego tiene que ver con competencias entre individuos y de acuerdo a las relaciones sociales de su entorno.” Camacho (2012)

Habilidades sociales en Educación inicial

Las habilidades sociales tienen gran relevancia en el contexto escolar, ya que consideramos que nuestras relaciones interpersonales dependerán de las buenas relaciones que una persona tenga consigo mismo y con su interrelación con los demás.

Estas deben incluirse en los diseños curriculares, que son avaladas por las fuentes sociológicas y que se refiere a las actitudes y a los valores sociales que deben presidir de la convivencia y las relaciones interpersonales establecidas en el marco de la escuela. Estas actitudes y valores constituyen el proceso de socialización de los alumnos y tienen lugar en el ámbito escolar, a través de las situaciones interactivas de comunicación establecidas en el grupo de iguales y con los adultos” (Sánchez, D. 2017, p. 42)

Por otro lado, Monjas (2000), considera que “en el contexto escolar se hace necesario enseñar habilidades sociales de modo directo, intencional y sistemático, el cual permita a los

niños superar déficit o problemas de habilidades sociales. Esta necesidad de enseñanza de los aspectos interpersonales en la escuela se torna urgente e imprescindible en grupos de riesgo potencial al experimentar dificultades en sus relaciones con los demás”. (Sánchez, D. 2017, p. 42)

El Ministerio de Educación (2008), refiere que la tutoría y orientación educativa, “es el proceso de ayuda y guía permanente, que contribuye a la formación integral de los estudiantes, para lo cual el docente requiere estar preparado. Así mismo establece de que la institución educativa y el docente tutor deben generar las condiciones óptimas para la labor tutorial” (Sánchez, D. 2017, p. 42).

5.2. Justificación de la investigación

El docente es el agente educativo inmerso en el proceso educativo es quien debe de buscar nuevas técnicas y estrategias para que sus niños logren sus competencias esperadas y para que se logre ello, es importante que tenga en cuenta el juego como estrategia para desarrollar las capacidades de aprendizaje del niño. Consideramos el juego como medio de expresión y de maduración en el ámbito físico, cognitivo, psicológico y social a partir de allí se debe de promover adecuadamente el desarrollo de sus habilidades sociales a través del juego cooperativo.

El estudio se justifica teóricamente porque busca aplicar las teorías existentes en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales del niño a través del juego cooperativo como estrategia; es por ello que se tiene como finalidad conocer la importancia de estas habilidades sociales por ser esencial del ser humano de desarrolle no solo en lo cognitivo sino también en las áreas social y emocional. Piaget considera la etapa pre operacional que

va de dos a siete años en el cual hay un predominio del juego, además existe un vínculo afectivo, estrategias sociales, resiliencia y otros aspectos que se vinculan con el estudio.

La justificación práctica tiene como propósito que la docente del nivel inicial refuerce los conocimientos del juego cooperativo como estrategia didáctica y su relación que tiene con el desarrollo de las habilidades sociales, el estudio tendrá una utilidad dentro de las prácticas educativas y en sus hogares. Se puede inducir que los niños, docentes y padres de familias para obtener resultados satisfactorios y que se logre una mejora en su desarrollo de las habilidades sociales, así como el de sus capacidades fundamentales.

Teniendo en cuenta la justificación metodológica el estudio busca establecer la relación entre el juego cooperativo, como estrategia didáctica, y el desarrollo de las habilidades sociales; la elaboración de instrumentos debidamente validados por juicio de expertos y aportar fundamentos metodológicos que respalden la relación de las variables establecidas, de esta forma las docentes del nivel inicial comprendan y utilicen el juego cooperativo como estrategia didáctica.

Por lo tanto, se considera que las habilidades sociales juegan un papel fundamental hoy en día, por esta razón en la Institución Educativa N° 501 de la ciudad de Sullana, debe de brindar las herramientas necesarias para que los niños y niñas, de cinco años del nivel inicial, se desarrollen socialmente desde edades tempranas y aporten a la sociedad favoreciendo la convivencia social y educativo.

5.3. Problema

El problema se observa en los estudiantes de cinco años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 501 de la ciudad de Sullana, cuando se realizaron las practicas preprofesionales, durante este periodo se observó que mucho de los niños no participaban, presentaban dependencia, se observa niños tímidos cuando tenían que participar, no se expresan libremente, podremos decir que la causa del problema radica en que no cuentan con el apoyo de los padres en el aspecto familia y social, siendo la principal causa es que los padres trabajan y están mucho tiempo fuera de casa.

Formulación del problema

A partir de ello se formula el siguiente problema ¿En qué medida el juego cooperativo, como estrategia didáctica, mejora significativamente las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501, Sullana-2019?

5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable 1: Juego cooperativo	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)	Operacionalmente la variable juegos cooperativos se descompone en seis dimensiones las cuales miden la actividad recreativa del niño a través de la Lista de cotejo.	Organizacional	Participa activamente en la organización de los juegos.	Lista de cotejo
			Actitudinal	Demuestra actitud colaborativa, dinámica, tolerante y participativa ante el equipo de juego.	
			Familiar	Se siente importante y amado en su núcleo familiar.	
			Social	Se siente aceptado por sus amigos con los que se relaciona para desarrollar juegos.	
			Académica	Se considera responsable en sus tareas educativas.	
			Ética	Se siente una persona buena, confiable, responsable y trabajador.	

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<p>Variable 2:</p> <p>Habilidades sociales</p>	<p>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)</p>	<p>Operacionalmente la variable habilidades sociales se descompone en cuatro dimensiones las cuales nos van a permitir medir como el niño ha desarrollada sus habilidades sociales aplicando el Test de Habilidades sociales</p>	Autoestima	Saluda, percibe, comparte, demuestra asertividad, se valora como persona, Expresa sus emociones.	<p>Test de Habilidades sociales</p>
			Autonomía	Recoge cosas; Guarda por sí solo; Realiza; Recuerda acciones; Participa activamente; Demuestra responsabilidad.	
			Relaciones sociales	Sigue reglas; Cumple normas establecidas; Se disculpa por sí solo; Pide ayuda; Explica.	
			Comunicación y lenguaje	Responde adecuadamente; Mantiene una conversación; Formula preguntas; Respeta turnos; Apoya a los demás; Se despide adecuadamente.	

5.5. Hipótesis

H₁: El juego cooperativo, como estrategia didáctica, mejora significativamente las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501, Sullana - 2019.

H₀: El juego cooperativo, como estrategias didácticas, no mejora significativamente las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501, Sullana – 2019.

5.6. Objetivos

Objetivo General

Establecer el nivel de mejora de las habilidades sociales después de aplicar el juego cooperativo como estrategia didáctica en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501, Sullana - 2019.

Objetivos específicos

- Determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales, en su dimensión de autoestima, después de aplicar el juego cooperativo como estrategia didáctica en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501.
- Determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales, en su dimensión de autonomía, después de aplicar el juego cooperativo como estrategia didáctica en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501.
- Determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales, en su dimensión de relaciones sociales, después de aplicar el juego cooperativo como estrategia didáctica en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501.
- Determinar el nivel de mejora de las habilidades sociales, en su dimensión de Comunicación y lenguaje, después de aplicar el juego cooperativo como estrategia didáctica en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501.

6. Metodología

a. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La investigación se presentó dentro de un estudio de tipo cuantitativo, debido a que se va a presentar información extraída de la Lista de cotejo del juego cooperativo y el Test de Habilidades sociales cuyos resultados de la aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales.

De corte longitudinal, porque la información va ser recogida en dos momentos determinados, pretest y postest, durante el desarrollo del trabajo pedagógico.

Diseño de investigación

El diseño que se presentó en este estudio, según Campbell y Stanley es el cuasiexperimental. Donde se consideró el diseño de un solo grupo con la aplicación de pretest y postest, este diseño busca la comparación consigo mismo.

Esquema:

El diseño corresponde al siguiente esquema:

O_1 _____ X _____ O_2

Donde:

X = Muestra observada, estudiantes del nivel inicial de 5 años

O_1 = Primera observación, aplicación del pretest.

O_2 = Segunda observación, aplicación del postest.

Grupo	Pretest	Muestra	Postest	Comparación
Estudiantes de inicial de 5 años	O_1	X	O_2	$O_1 - O_2$

b. Población y muestra

Población, está constituida por 93 estudiantes del nivel inicial del turno diurno de la Institución Educativa N° 501 de Sullana, matriculados en el año electivo 2019.

Muestra, estará conformada por 16 niños de circo años de la sección “Los amarillitos” del turno diurno, que están matriculados en el año electivo 2019, en la Institución Educativa N° 501 de Sullana.

Para la muestra se creyó conveniente tomar a todos los niños de cinco años de la sección “Los amarillitos” por ser el grupo a cargo de las practicas preprofesionales, muestra elegida por conveniencia del investigador.

c. Técnicas e instrumentos de investigación

Para la recolección de datos se utilizarán las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnica, que se aplicó fue la observación, la cual permite recoger información, con la intención de examinarlo, interpretarlo y obtener unas conclusiones de ello (Benguría, et al. 2010, p. 10)

Instrumento, son la Lista de cotejo del juego cooperativo y el Test de Habilidades sociales, los cuales son instrumentos de recojo de datos de la observación, el cual consiste en observar el fenómeno detenidamente para tomar la información y registrarla para su análisis.

Validez y confiabilidad del instrumento**Validez**

Respecto a la validez se utilizará el procedimiento de juicio de expertos, donde se les brindará a tres docentes del Nivel de Inicial para que los evalúen y generen su informe, tanto para la Lista de cotejo de juegos cooperativos como para el Test de Habilidades sociales.

Confiabilidad

Estadísticos de confiabilidad

Para obtener la confiabilidad del Test de Habilidades sociales, se aplicó una prueba piloto, los resultados de sometieron al análisis de fiabilidad del coeficiente de Alfa de Cronbach.

α (Alfa) =	0.8127572
K (Numero de Ítems) =	10
$\sum V_i$ (Varianza de cada Ítem) =	1.359375
V_t (Varianza Total) =	5.0625

Estadístico de confiabilidad

Para obtener la confiabilidad de la Lista de cotejo “Juego cooperativo”, se aplicó una prueba piloto, los resultados de sometieron al análisis de fiabilidad del coeficiente de Alfa de Cronbach.

α (Alfa) =	0.83365696
K (Numero de Ítems) =	6
$\sum V_i$ (Varianza de cada Ítem) =	1.10546875
V_t (Varianza Total) =	3.62109375

Procesamiento y análisis de la información

Posterior a la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, los mismos serán procesados en el software estadístico SPSS Ver. 24, mismos que serán analizados utilizando la estadística descriptiva lineal, dado que se interpretaran frecuencias y porcentajes, así mismo, esta data será presentada en tablas de frecuencia y gráficos estadísticos; para el caso de la correlación, se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman (prueba no paramétrica), el cual también permitirá dar juicio a las hipótesis planteadas

7. Resultados

Tabla 1.

Nivel de mejora frecuencial de las Habilidades sociales en su dimensión Autoestima en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.

Niveles	Pre Test		Post Test	
	Juego Cooperativo	Dimensión Autoestima	Juego Cooperativo	Dimensión Autoestima
Logro	0	0	12	13
Proceso	3	5	3	2
Inicio	13	11	1	1
Total	16	16	16	16

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Pretest y Postest.

Tabla 2.

Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Autoestima en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.

Niveles	Pre Test		Post Test	
	Juego Cooperativo	Dimensión Autoestima	Juego Cooperativo	Dimensión Autoestima
Logro	0%	0%	75%	81%
Proceso	19%	31%	19%	13%
Inicio	81%	69%	6%	6%
Total	100%	100%	100%	100%

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Pretest y Postest.

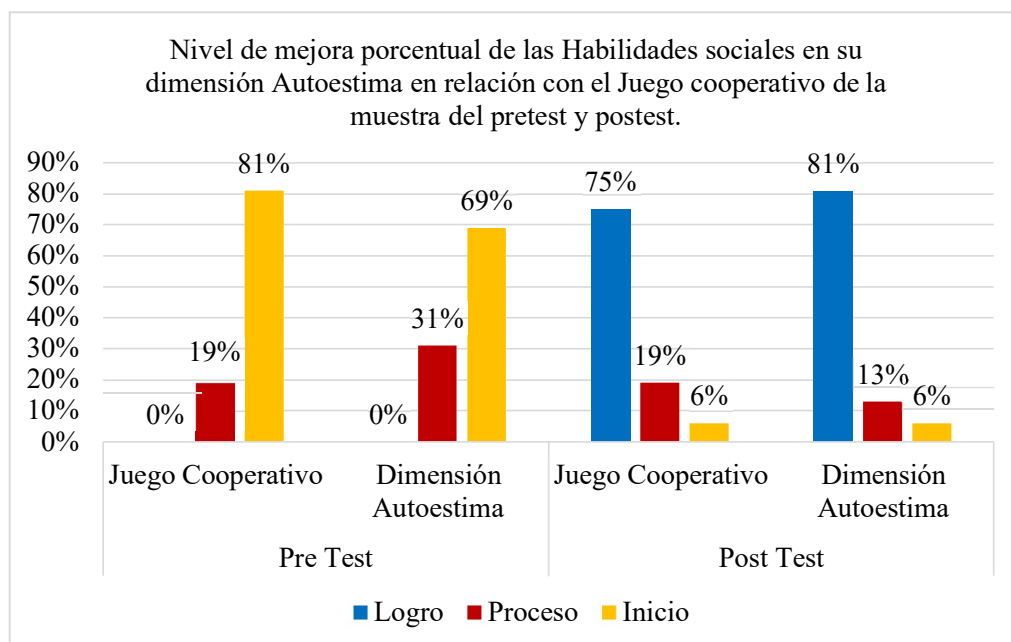


Gráfico 1. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Autoestima en relación con el Juego cooperativo de la muestra del pretest y postest.

Interpretación: Los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos para su análisis estadístico, demuestran el nivel de mejora significativo de las habilidades sociales en su dimensión Autoestima con la aplicación del juego cooperativo como estrategia didáctica, se observa que al aplicar el pretest en sus dos variables tenemos que según el juego cooperativo el 81% (13) de los niños están en el nivel de inicio y el 19% (3) en el nivel de proceso, mientras que según los datos de la dimensión de Autoestima el 69% (11) están en el nivel de inicio y el 31% (5) en el de proceso; con el proceso de aplicación del juego cooperativo el postest arrojó que el 75% (12) de los niños alcanzaron el nivel de logro y el 19% (3) subieron al nivel de proceso, para la dimensión de autoestima el 81% (13) están en el nivel de logro y el 13% (2) en el de proceso y un 6% (1) en el nivel de inicio, observándose una mejor significativa en la dimensión tratada.

Tabla 3.

Nivel de mejora frecuencial de las Habilidades sociales en su dimensión Autonomía en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.

Niveles	Pre Test		Post Test	
	Juego Cooperativo	Dimensión Autonomía	Juego Cooperativo	Dimensión Autonomía
Logro	0	0	12	11
Proceso	3	5	3	4
Inicio	13	11	1	1
Total	16	16	16	16

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Pretest y Postest.

Tabla 4.

Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Autonomía en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.

Niveles	Pre Test		Post Test	
	Juego Cooperativo	Dimensión Autonomía	Juego Cooperativo	Dimensión Autonomía
Logro	0%	0%	75%	69%
Proceso	19%	31%	19%	25%
Inicio	81%	69%	6%	6%
Total	100%	100%	100%	100%

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Pretest y Postest.

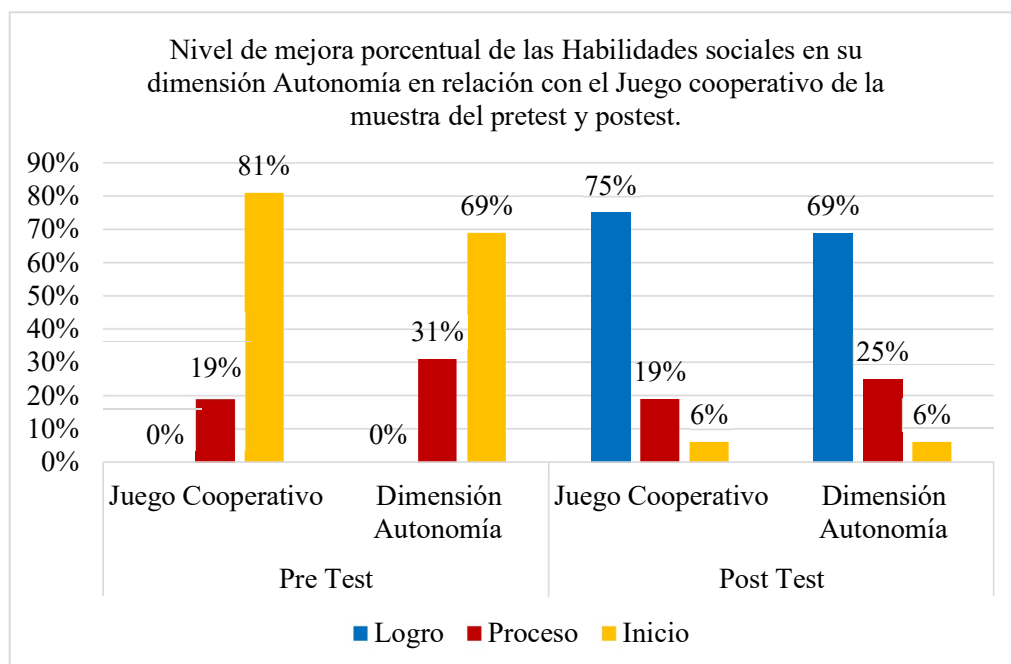


Gráfico 2. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Autonomía en relación con el Juego cooperativo de la muestra del pretest y postest.

Interpretación: Los resultados obtenidos de la aplicación de los estadísticos, expresan el nivel de mejora significativo de las habilidades sociales en su dimensión Autonomía con la aplicación del juego cooperativo como estrategia didáctica, primero vemos que al aplicar el pretest en sus dos variables tenemos que según el juego cooperativo el 81% (13) de los niños están en el nivel de inicio y el 19% (3) en el nivel de proceso, mientras que según los datos de la dimensión de Autonomía el 69% (11) están en el nivel de inicio y el 31% (5) en el de proceso; con el proceso de aplicación del juego cooperativo el postest arrojó que el 75% (12) de los niños alcanzaron el nivel de logro y el 19% (3) subieron al nivel de proceso, para la dimensión de autonomía el 69% (11) están en el nivel de logro y el 25% (4) en el de proceso, y solo un 6% (1) están en el nivel de inicio, observándose una mejor significativa en la dimensión respectiva.

Tabla 5.

Nivel de mejora frecuencial de las Habilidades sociales en su dimensión Relaciones sociales en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.

Niveles	Pre Test		Post Test	
	Juego Cooperativo	Dimensión Relaciones sociales	Juego Cooperativo	Dimensión Relaciones sociales
Logro	0	0	12	13
Proceso	3	2	3	3
Inicio	13	14	1	0
Total	16	16	16	16

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Pretest y Postest.

Tabla 6.

Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Relaciones sociales en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.

Niveles	Pre Test		Post Test	
	Juego Cooperativo	Dimensión Relaciones sociales	Juego Cooperativo	Dimensión Relaciones sociales
Logro	0%	0%	75%	81%
Proceso	19%	13%	19%	19%
Inicio	81%	87%	6%	0%
Total	100%	100%	100%	100%

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Pretest y Postest.

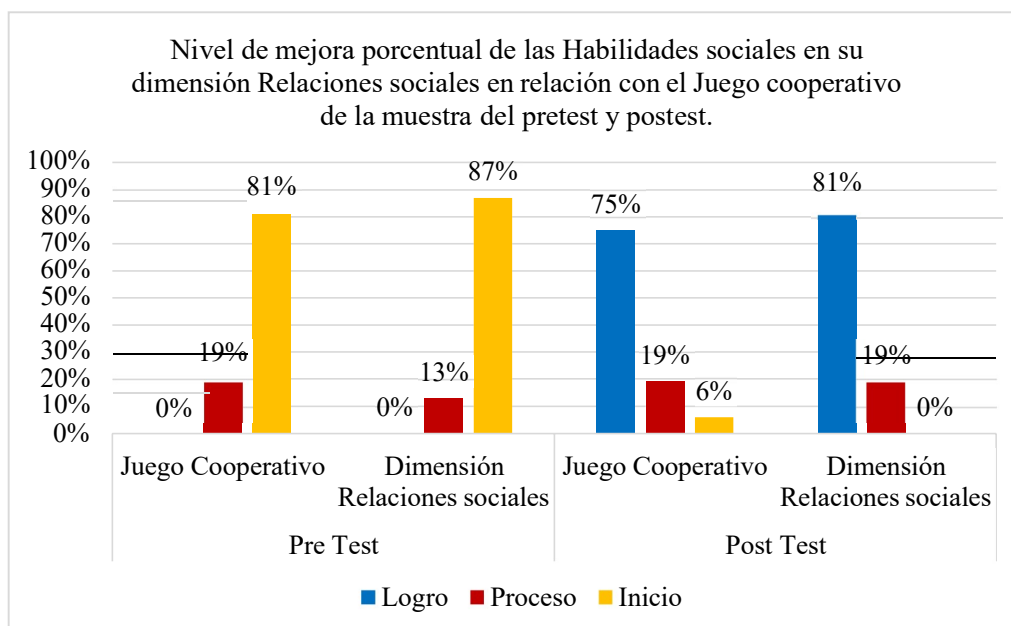


Gráfico 3. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Relaciones sociales en relación con el Juego cooperativo de la muestra del pretest y postest.

Interpretación: Los resultados estadísticos obtenidos del análisis, expresan el nivel de mejora significativa de las habilidades sociales en su dimensión Relaciones sociales con la aplicación del juego cooperativo como estrategia didáctica, primero vemos que al aplicar el pretest en sus dos variables tenemos que según el juego cooperativo el 81% (13) de los niños están en el nivel de inicio y el 19% (3) en el nivel de proceso, mientras que según los datos de la dimensión de Relaciones sociales el 87% (14) están en el nivel de inicio y el 13% (2) en el de proceso; después de la aplicación del juego cooperativo el posttest evidenció que el 75% (12) de los niños alcanzaron el nivel de logro y el 19% (3) subieron al nivel de proceso, para la dimensión de Relaciones sociales el 81% (13) están en el nivel de logro y el 19% (3) en el de proceso, esto quiere decir que hay una mejor muy significativa en la dimensión trabajada.

Tabla 7.

Nivel de mejora frecuencial de las Habilidades sociales en su dimensión Lenguaje y comunicación en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.

Niveles	Pre Test		Post Test	
	Juego Cooperativo	Dimensión Comunicación	Juego Cooperativo	Dimensión Comunicación
Logro	0	1	12	15
Proceso	3	9	3	1
Inicio	13	6	1	0
Total	16	16	16	16

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Pretest y Postest.

Tabla 8.

Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Lenguaje y comunicación en relación al Juego cooperativo - pretest y postest.

Niveles	Pre Test		Post Test	
	Juego Cooperativo	Dimensión Comunicación	Juego Cooperativo	Dimensión Comunicación
Logro	0%	6%	75%	94%
Proceso	19%	56%	19%	6%
Inicio	81%	38%	6%	0%
Total	100%	100%	100%	100%

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Pretest y Postest.

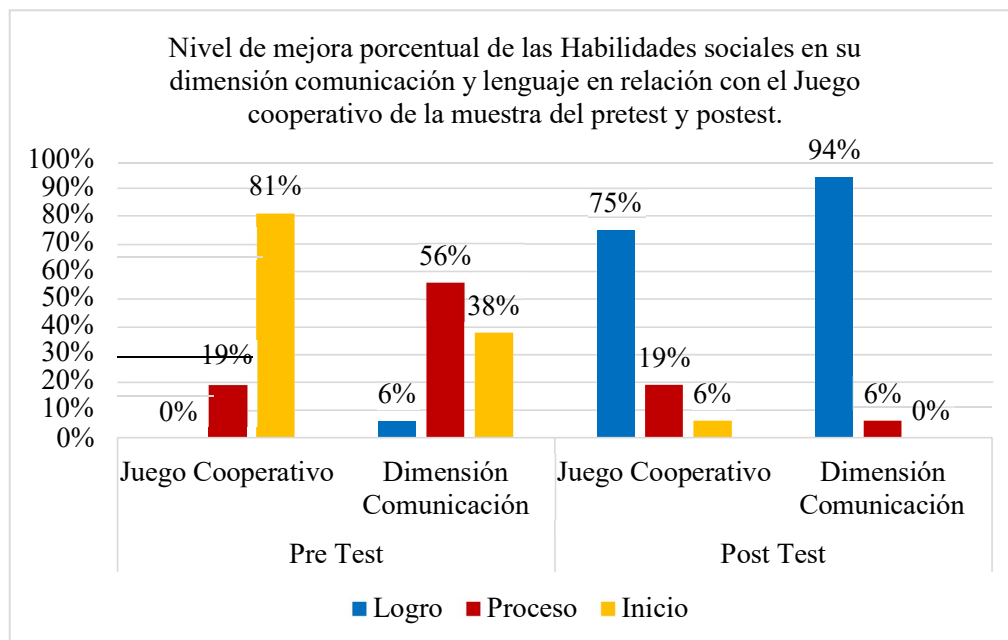


Gráfico 4. Nivel de mejora porcentual de las Habilidades sociales en su dimensión Comunicación y lenguaje en relación con el Juego cooperativo de la muestra del pretest y postest.

Interpretación: En el producto estadístico de los resultados encontrados, se denota el nivel de mejora significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años, la mejora de la dimensión Comunicación y lenguaje donde se usó el juego cooperativo como estrategia didáctica, se observa primero que con la aplicar el pretest a las variables de estudio, para el juego cooperativo el 81% (13) de los niños están en el nivel de inicio, el 19% (3) en el nivel de proceso, para los datos de la dimensión de Comunicación y lenguaje el 38% (6) están en el nivel de inicio y el 56% (9) en el de proceso y un 6% (1) en nivel de logro; con la aplicación del juego cooperativo el postest evidenció que el 75% (12) de los niños alcanzaron el nivel de logro y el 19% (3) subieron al nivel de proceso, para la dimensión de Comunicación y lenguaje el 94% (15) están en el nivel de logro y el 6% (1) en el de proceso, observándose una mejor muy significativa en la dimensión propuesta.

Tabla 9.

Nivel de mejora de las habilidades sociales después de aplicar el juego cooperativo como estrategia didáctica – datos del postest.

Niveles	Post Test			
	Juego cooperativo		Habilidades sociales	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Logro	12	75%	13	81%
Proceso	3	19%	2	13%
Inicio	1	6%	1	6%
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Postest.

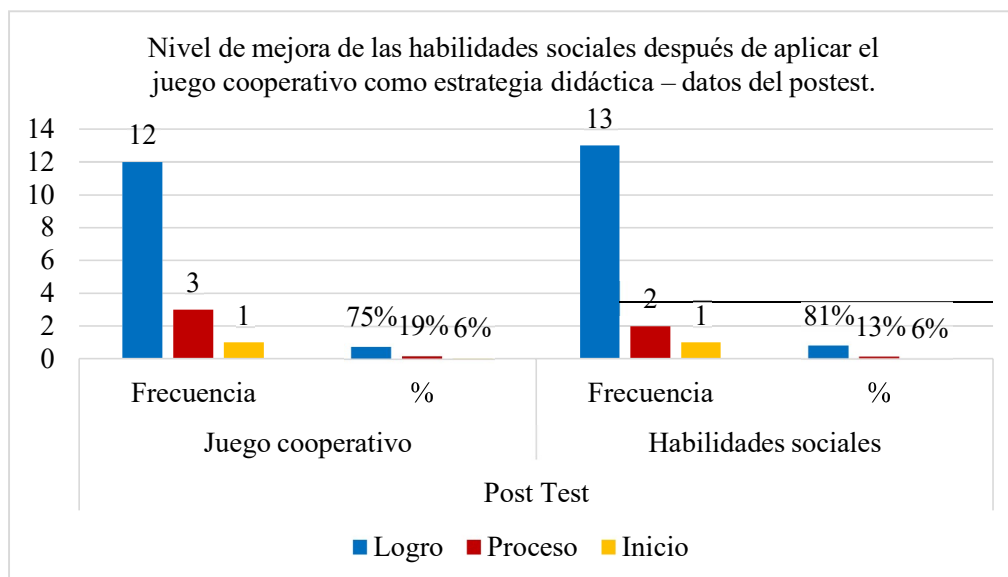


Gráfico 5. Nivel de mejora de las Habilidades sociales después de la aplicación del Juego cooperativo como estrategia didáctica - postest.

Interpretación: Se evidencia que después de aplicar el juego cooperativo como una estrategia didáctica, los datos mejoraron significativamente, la estadística demostró mejoras en las Habilidades sociales de los niños, si bien es cierto, que hasta los cinco años el niño sigue experimentando el apego, el egocentrismo como características propias de esta etapa de vida, esta estrategia ha logrado mejorar su socialización observándose que existe una relación muy estrecha entre las dos variables de estudio. Los datos obtenidos con el postest indican que 75% (12) de los niños aprovecharon muy bien el juego cooperativo, encontrándose en el nivel de logro, 19% (3) se mantuvieron en el nivel de proceso y 6% (1) de ellos se quedó en el nivel de inicio, como se puede notar que en la variable juego cooperativo hubo un aprovechamiento el cual se refleja en las mejoras; en lo que respecta a la variable de Habilidades sociales el postest demuestra que un 81% (13) de los estudiantes se encuentran en un nivel de logro, el 13% (2) en el nivel de proceso y el 6% (1) que representa un niño en el nivel de inicio; como se observa el nivel de mejora de los niños es significativo directo y va en incremento, donde se alcanzó el objetivo general propuesto, por existir una relación entre las variables de estudio propuestos.

Tabla 10.

Distribución de porcentual de las Habilidades sociales después de aplicar el Juego cooperativo como estrategia didáctica – postest.

Niveles	Post Test				Porcentaje
	Dimensión Autoestima	Dimensión Autonomía	Dimensión Relaciones Sociales	Dimensión Comunicación y lenguaje	
Logro	81%	69%	81%	94%	81%
Proceso	13%	25%	19%	6%	13%
Inicio	6%	6%	0%	0%	6%
Total	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Postest.

Tabla 11.

Distribución frecuencial de las Habilidades sociales después de aplicar el Juego cooperativo como estrategia didáctica – postest.

Niveles	Post Test				Frecuencia
	Dimensión Autoestima	Dimensión Autonomía	Dimensión Relaciones Sociales	Dimensión Comunicación y lenguaje	
Logro	13	11	13	15	52
Proceso	2	4	3	1	10
Inicio	1	1	0	0	2
Total	16	16	16	16	64

Fuente: Test de Habilidades sociales y la Lista de cotejo Juego cooperativo aplicado a los niños de 3 años – Postest.

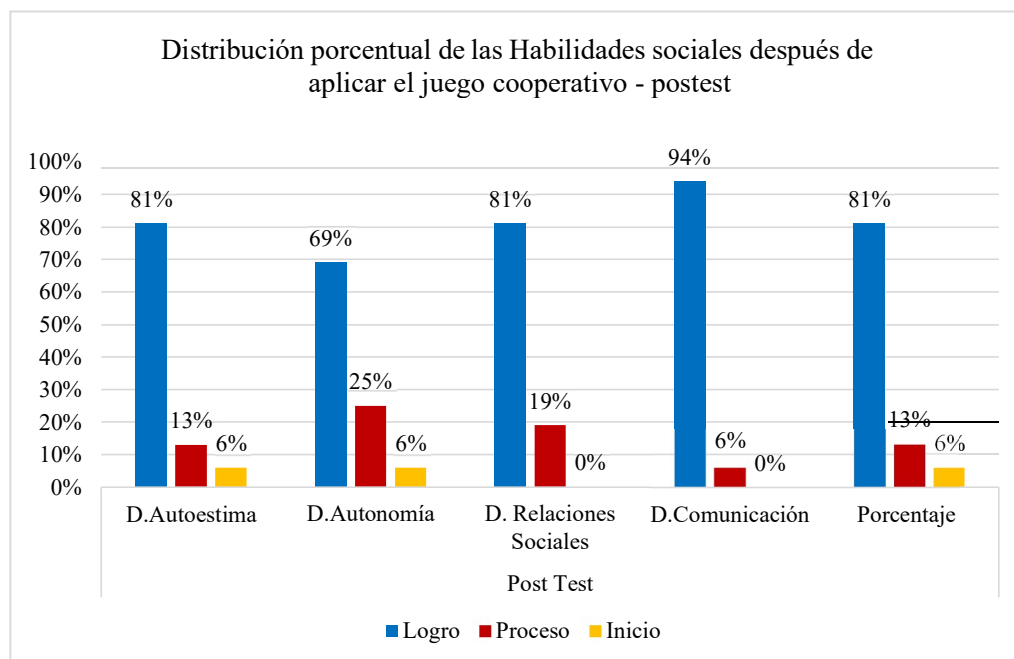


Gráfico 6. Distribución porcentual de los niveles de mejora porcentual de las dimensiones de las Habilidades sociales con el Juego cooperativo - postest.

Interpretación: La distribución de los datos estadísticos obtenidos del análisis, demuestran una mejora muy significativa en cada una de las dimensiones que conforman las Habilidades sociales que se buscaron desarrollar en los niños de cinco años, en las dimensiones se observan mejoras los cuales se reflejan en el desarrollo integral de los niños. En la dimensión Autoestima se observa que el 81% está en el nivel de logro, el 13% en el de proceso y el 6% de inicio; en la dimensión de Autonomía el 69% está en logro, el 25% en proceso y el 6% en inicio; en la dimensión de Relaciones sociales el 81% en nivel de logro, el 19 en proceso; en la dimensión de Comunicación y lenguaje el 94% en nivel de logro, el 6% en proceso; todo ello nos lleva a concluir que la mejor es significativo y existe una relación entre las variables de estudio, demostrando una mejora en las Habilidades sociales con un 81% de nivel de logro, un 13% en proceso y tan solo un 6% en inicio.

Tabla 12.

Contrastación de la hipótesis alternativa Juego cooperativo, como estrategia didáctica, mejora significativamente las Habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501, Sullana-2019.

			Correlaciones	
			JUEGOS COOPERATIVO	HABILIDAD SOCIAL
Rho de Spearman	JUEGOS COOPERATIVO	Coeficiente de correlación	1,000	,867**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	16	16
	HABILIDADES SOCIALES	Coeficiente de correlación	,867**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	16	16

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Como podemos observar en la tabla 12, la significancia bilateral en el nivel es igual a 0,01, por consiguiente, esto quiere decir que existe relación entre las variables Juego cooperativo y las Habilidades sociales. Asimismo, se demuestra el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a ,867, lo cual indica que hay relación y aceptable. Por los tanto podemos concluir que existe relación alta entre las variables el juego cooperativo y las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 501 de Sullana-2019. Por los tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

8. Análisis y discusión

Se demostró que hay un nivel de mejora significativa de las habilidades sociales de los niños cuando se habla de la dimensión de su autoestima, con la aplicación del postest, donde el juego cooperativo cobró importancia didáctica, se obtuvieron como resultados que el 75% de los niños se ubicaron en un nivel de logro y el 19% de estos niños subieron al nivel de proceso, con relación a la dimensión de autoestima el 81% alcanzó el nivel de logro y el 13% el de proceso y solo un 6% el nivel de inicio, demostrándose una mejor significativa en la dimensión tratada. Con respecto a la dimensión autonomía el 69% están en el nivel de logro y el 23% en el de proceso, y solo un 6% están en el nivel de inicio, observándose una mejor significativa en la dimensión respectiva. Para la dimensión de Relaciones sociales el 81% están en el nivel de logro y el 19% en el de proceso, esto quiere decir que hay una mejor muy significativa en la dimensión trabajada. En la dimensión de Comunicación y lenguaje el 94% están en el nivel de logro y el 6% en el de proceso, observándose una mejor muy significativa en la dimensión propuesta.

Los resultados obtenidos de la aplicación del postest a los niños de 5 años, donde se buscó establecer el nivel de mejora que puedan tener estos en sus habilidades sociales a través de la aplicación del juego cooperativo como estrategia didáctica, arroje el siguiente puntaje en sus dimensiones de estudio; en Autoestima el 81% está en el nivel de logro, el 13% en proceso y el 6% en inicio; en la dimensión de Autonomía el 69% está en nivel de logro, el 25% en proceso y el 6% en inicio; en la dimensión de Relaciones sociales el 81% en nivel de logro, el 19% en proceso; y en la dimensión de Comunicación y lenguaje el 94% en nivel de logro, el 6% en proceso; es por ello de la importancia de planificar sesiones o actividades educativas donde el juego cooperativo busque desarrollo habilidades sociales en los niños, con relación con los planteado (Piaget, citado por Sosa y Arévalo, 1996, p.p. 17-19) donde el juego posee y ejerce diferentes y variadas funciones impredecibles en el correcto desenvolvimiento personal e intelectual de los pequeños, debido que a través del mismo se encuentra la posibilidad de manifestar

y proyectar sus emociones de tal forma que les proporcionen un gusto placentero y que al mismo tiempo desarrollen las habilidades sociales como parte de su afianzamiento de su personalidad.

Los estudios en la ciudad de Ayacucho por Manyavilca (2018) en el segundo objetivo propuesto busca conocer qué habilidades sociales se desarrollan mediante los juegos cooperativos concluye que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales. Milla (2018) por otro lado, indica que el 78% de los estudiantes obtuvieron en las habilidades sociales, denotando un crecimiento del 53%. Aguilar (2018) en su estudio demostró el desarrollo de las habilidades sociales en un 50%, donde se usó el juego cooperativo.

Considerando la formulación de la hipótesis alterna, donde el juego cooperativo como estrategia didáctica mejora significativamente las habilidades sociales en los niños de cinco años queda aceptada, donde la aplicación del coeficiente de correlación, de Rho de Spearman, a las variables de estudio arrojaron que la correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral), acercándose a uno. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula aceptándose la alterna.

9. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Se demostró un nivel de mejora significativa de las habilidades sociales en los niños de cinco años, con la aplicación del juego como estrategia didáctica en la dimensión autoestima. La mejora de un juego cooperativo planificado, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, demostraron que el 75% acogió el juego cooperativo con un nivel de logro, el 19% esté en un nivel de proceso y un 6% en inicio, ello se observa que hay un nivel de mejora en la dimensión autoestima donde el 81% se ubicó en un nivel de logro, el 13% en proceso y un 6% en un nivel de inicio, observándose una mejora significativa de las habilidades.

También se demostró una mejora significativa en la dimensión de autonomía de las habilidades sociales de los estudiantes de cinco años; la mejora de los resultados de un juego planificados demostró que el 75% está en el nivel de logro, un 19% en proceso y un 6% en inicio; para la dimensión de la autonomía el 69% alcanzó el nivel de logro, el 25% de proceso y un 6% en inicio, observándose una mejor significativa en la dimensión respectiva.

Además, se demostró que hubo una mejora significativa en las relaciones sociales, dimensión de las habilidades sociales, de los pequeños de cinco años, donde el juego planificado presenta mejoras muy notables el 75% se encuentra en el nivel de logro, un 19% en proceso y un 6% en inicio; en la dimensión de relaciones sociales el 81% alcanzó el nivel de logro, el 19% en el nivel de proceso, la mejora significativa es muy notoria en esta dimensión.

Por último, se demostró que hay mejora significativa en la dimensión de Comunicación y lenguaje de las habilidades sociales, donde el juego cooperativo planificados en las sesiones de aprendizaje cobran gran valor e importancia en el desarrollo de las habilidades sociales, el 75% se encuentra en el nivel de logro, un 19% en proceso y un 6% en inicio; para la dimensión el 94% están en el nivel de

logro y el 6% en el de proceso, observándose una mejor muy significativa en la dimensión propuesta.

Recomendaciones

A los docentes de educación especialmente en el nivel inicial, donde se observa que los niños presentan problemas con sus habilidades sociales, se les debe de aplicar el juego cooperativo para ayudarles, se ha demostrado su gran efectividad en el desarrollo o fortalecimiento de dichas habilidades y a su vez contribuirá a fortalecer sus rasgos de personalidad.

También es importante recomendar a los docentes que la aplicación del juego cooperativo como estrategia didáctica mejora las dimensiones de autoestima, autonomía, relaciones sociales y comunicación en los estudiantes y ello a la vez les permite fortalecer su personalidad en contacto con su entorno social.

10. Agradecimiento

El estudio de investigación se lo dedico a mi Dios Todopoderoso y a mis padres por su amor, bendición y sabiduría que me permiten luchar por ser cada día mejor.

A mis docentes, por el apoyo, así como por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional, en especial a mi asesora por haber guiado el desarrollo de este trabajo.

11. Referencia bibliográfica

- Aguilar, M. (2015). *Juegos cooperativos para la convivencia sin violencia en la escuela amiga*. México D. F: Universidad Pedagógica Nacional.
- Animación Servicios (2013). *Teoría sobre el juego. Especialista en ludotecas*. Recuperado de: <https://animacionservicios.wordpress.com/2013/07/26/teoriasobre-el-juego-especialista-en-ludotecas/>
- Antuña, M., Martínez, B., y García, T. (2006). *Educadores de menores*. Sevilla: Editorial MAD.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa Calpe.
- Bruner, J. (1981). *El aprendizaje*. México: El Naral.
- Caballo, V. (1986). *Evaluación de las habilidades sociales*. Madrid: Pirámide.
- Camacho Medina, L. J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Lima: PUCP.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (Tesis de grado). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima. Perú. Recuperado de: <https://docplayer.es/7477947-Pontificia-universidad-catolica-del-peru-factultad-de-educacion.html>
- Carvajal, L. (2016). El aprendizaje cooperativo en el ámbito de la actividad física en la etapa 3-6 años. Universitat de les illes balears.
- Chavieri, A. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz*. Lima: Viviana Liza.
- Cohen, S., Esterkind, A., Betina, A., Caballero, V., y Martinenghi, C. (2010). Habilidades sociales y contexto sociocultural. Un estudio con adolescentes a través del bas-3. *Revista iberoamericana de diagnóstico y evaluación* 1 (29).
- Comunidad autónoma Castilla y León. (2016). *Auxiliar de enfermería*. Madrid: Editorial CEP.
- Curso de Educadores. (2013). *Especialista en Ludotecas. Evolución del juego*. Recuperado de:

<https://cursoseducadores.blogspot.com/2013/07/especialista-enludotecas-evolucion-del.html>

Curso de Educadores. (2013). *Juego infantil. Monitor de Juegos*. Recuperado de: <https://cursoseducadores.blogspot.com/2013/01/juego-infantil-monitor-dejuegos.html>

Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo, S.A. Recuperado de books google de: https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Erendira, R. (2013). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar*. México D.F: Universidad Pedagógica Nacional.

Erikson, E. (1972). Juego y actualidad. En Piaget, J., Lorenz, K. Juego y desarrollo. Barcelona, Grijalbo.

Gallardo, P., y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en la educación física. Recuperado de books Google de: https://books.google.com.pe/books?id=EqkmWOV5QbAC&pg=PA13&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false

Garaigordobil, M y Fogoaga, J (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: CIDE.

Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción*. Madrid: Seco-Olea.

García, A., y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia

Gastiaburú, G. (2012). *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años* (Tesis de Maestría). Recuperado de Universidad San Ignacio de Loyola de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20de%20Callao.pdf

- Lacunza, A., Castro, A., y Contini, N. (2009). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Revista de psicología* 27 (1).
- Martínez T., G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial* (Tesis de grado) Universidad Abierta Interamericana, Argentina. Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Martínez, T. (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial* (Tesis de grado). Universidad Abierta Interamericana. Buenos Aires. Argentina. Recuperado de: <https://docplayer.es/11753486-Los-juegos-cooperativos-y-su-relacion-con-el-desarrollo-dehabilidades-sociales-en-la-educacion-inicial.html>
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Rev. Educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de Redalyc de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: Ministerio de Educación.
- Miranda, J. (2009). *El juego lúdico y la práctica educativa*. España: Graó.
- Monjas (2009). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar*. Madrid: Cepe
- Monjas, M (2000). *Las habilidades sociales. Un elemento clave de la intervención psicopedagógica para el alumnado con necesidades educativas especiales*. Sevilla: Eudema.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. España: Ediciones Aljibe
- Núñez, E., Rodríguez, O., Cepero, N., y Cardoso, A. (2011). *Las habilidades de interacción social y la preparación de las familias de los niños y de las niñas con diagnóstico presuntivo de retraso mental desde las primeras edades*. Recuperado de Eumed de: <http://www.eumed.net/rev/cccss/13/nrcc2.html>
- Piaget, J. (1959). *Teoría "psicogenética"*. London, UK: Routledge and Kegan Paul.
- Piaget, J. (1969). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Madrid: Aguilar.

- Rodríguez, L. M. (2019). *Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial* (Tesis de doctorado). Universidad César Vallejo. Recuperado de ucv de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22421>
- Unión Europea. (s.f.). *Aprendiendo a desarrollar nuestras habilidades sociales*. Unión Europea.
- Vigostky, L. (1975). *El problema del desarrollo cultural del niño y otros textos inéditos*. Buenos Aires, Argentina: Almagesto.
- Vigotsky, L. (2003). *Sociocultural del juego*. Barcelona, España: Crítica
- Vigotsky, L. (1966). "El papel del juego en el desarrollo del niño". En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- Wallon, H. (1980). *Psicología del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo Infantil*. Madrid: Pablo del Río.

12. Anexos y apéndice

Anexo 1.

TEST DE HABILIDADES SOCIALES

I. Datos del estudiante:

Nombres y apellidos.....

II. Reactivos:

Nº	Ítems	Valoración		
		L	P	I
Dimensión: Autoestima				
1	Es solidario con su compañero.			
2	Expresa comentarios positivos de sí mismo.			
Dimensión: Autonomía				
3	Recoge los materiales que utilizó en el juego.			
4	Participa en las actividades.			
Dimensión: Relaciones sociales				
5	Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.			
6	Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue			
7	Explica cuando ha ganado o pierde en un juego.			
Dimensión: Comunicación y lenguaje				
8	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.			
9	Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.			
10	Respeto los turnos de palabra en una conversación.			

III. Leyenda:

Indicador	Valoración
Logro (L)	3 puntos
Proceso (P)	2 puntos
Inicio (I)	1 puntos

Escala de Habilidades sociales	
Logro	21 – 30
Proceso	11 – 20
Inicio	01 – 10

IV. Escalas

Escala de Autoestima	
Logro	05 – 06
Proceso	03 – 04
Inicio	01 – 02

Escala de Autonomía	
Logro	05 – 06
Proceso	03 – 04
Inicio	01 – 02

Escala de Relaciones sociales	
Logro	07 – 09
Proceso	04 – 06
Inicio	01 – 03

Escala de Comunicación y lenguaje	
Logro	07 – 09
Proceso	04 – 06
Inicio	01 – 03

Anexo 2.

Confiabilidad de Test de Habilidades sociales según el coeficiente de Alfa de Cronbach

Estudiantes	Ítems										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	27
2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	26
3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	27
4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	27
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
6	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	24
7	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	27
8	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	26
9	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	27
10	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	22
11	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	26
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
15	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	27
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
	0.109	0.10	0	0.25	0.23	0.21	0.21	0.05	0.10	0.05	

$$\alpha \text{ (Alfa)} = 0.8127572$$

$$K \text{ (Numero de Ítems)} = 10$$

$$\sum V_i \text{ (Varianza de cada Ítem)} = 1.359375$$

$$V_t \text{ (Varianza Total)} = 5.0625$$

Anexo 3.

**LISTA DE COTEJO
“JUEGO COOPERATIVO”**

I. Datos del estudiante:

1. Nombres y apellidos.....
2. Edad..... Aula.....

II. Reactivos:

N°	Ítems	Valoración	
		SI	NO
Dimensión: Organizacional			
1	Planifica acciones para ejecutar los juegos		
Dimensión: Actitudinal			
2	Se involucra en los juegos		
Dimensión: Familiar			
3	Expresa las acciones recreativas que hace con su familia.		
Dimensión: Social			
4	Participa como ser social en el grupo que se desarrolla.		
Dimensión: Académica			
5	Trabaja con esmero en las actividades pedagógicas.		
Dimensión: Ética			
6	Es responsable en las actividades recreativas asignadas.		

III. Leyenda:

Indicador	Valoración
SI	2 puntos
NO	1 punto

IV. Escalas

Escala del juego cooperativo	
Logro	09 – 12
Proceso	05 – 08
Inicio	01 – 04

Anexo 4.

Confiabilidad de Lista de cotejo “Juego cooperativo” según el coeficiente de Alfa de Cronbach

Estudiantes	Ítems						
	1	2	3	4	5	6	
1	2	2	1	2	2	2	11
2	2	2	1	2	2	2	11
3	2	2	2	2	2	2	12
4	2	2	2	2	2	2	12
5	2	2	2	2	2	2	12
6	1	1	1	2	2	1	8
7	1	1	1	2	2	1	8
8	1	1	1	1	1	1	6
9	1	1	2	1	2	1	8
10	1	1	2	2	2	1	9
11	2	2	2	2	2	2	12
12	2	2	2	2	2	2	12
13	2	2	2	2	2	2	12
14	2	2	2	2	2	2	12
15	2	2	2	1	2	2	11
16	2	2	2	1	2	2	11
	0.215	0.214	0.215	0.188	0.058	0.214	

$$\alpha \text{ (Alfa)} = 0.83365696$$

$$K \text{ (Numero de Ítems)} = 6$$

$$\sum V_i \text{ (Varianza de cada Ítem)} = 1.10546875$$

$$V_t \text{ (Varianza Total)} = 3.62109375$$

Anexo 5.

Validación de los instrumentos por “Juicio de expertos”


UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en el desarrollo social del niño de cinco años de la Institución Educativa N°501, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Test de Habilidades sociales								
Autora: Hernández Alvarado, Milagros del Rosario								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Autoestima								
1	Es solidario con su compañero.	X						
2	Expresa comentarios positivos de sí mismo.	X						
Dimensión: Autodominio								
3	Recoge los materiales que utilizó en el juego.	X						
4	Participa en las actividades.	X						
Dimensión: Relaciones sociales								
5	Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	X						
6	Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	X						
7	Explica cuando ha ganado o pierde en un juego.	X						
Dimensión: Comunicación y lenguaje								
8	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	X						
9	Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	X						
10	Respeto los turnos de palabra en una conversación.	X						

DATOS DEL EVALUADOR

Apellidos y Nombres	Peña Tuleca Lidia Noemy
N° de DNI	47986538
Título profesional/especialidad	Educación Inicial
Grado académico/Mención.	Licenciada
Fecha y firma	04 febrero del 2019


UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en el desarrollo social del niño de cinco años de la Institución Educativa N°501, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo “El juego cooperativo”								
Autora: Hernández Alvarado, Milagros del Rosario								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Organizacional								
1	Planifica acciones para ejecutar los juegos	X						
Dimensión: Actitudinal								
2	Se involucra en los juegos	X						
Dimensión: Familiar								
3	Expresa las acciones recreativas que hace con su familia.	X						
Dimensión: Social								
4	Participa como ser social en el grupo que se desarrolla.	X						
Dimensión: Académica								
5	Trabaja con esmero en las actividades pedagógicas.	X						
Dimensión: Ética								
6	Es responsable en las actividades recreativas asignadas.	X						

DATOS DEL EVALUADOR

Apellidos y Nombres	Peña Tulca Lidia Naomy
N° de DNI	47986538
Título profesional/especialidad	Educación Inicial
Grado académico/Mención.	Licenciada
Fecha y firma	04 Febrero Del 2019 


UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en el desarrollo social del niño de cinco años de la Institución Educativa N°501, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Test de Habilidades sociales								
Autora: Hernández Alvarado, Milagros del Rosario								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Autoestima								
1	Es solidario con su compañero.	X						
2	Expresa comentarios positivos de sí mismo.	X						
Dimensión: Autodominio								
3	Recoge los materiales que utilizó en el juego.	X						
4	Participa en las actividades.	X						
Dimensión: Relaciones sociales								
5	Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	X						
6	Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	X						
7	Explica cuando ha ganado o pierde en un juego.	X						
Dimensión: Comunicación y lenguaje								
8	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	X						
9	Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	X						
10	Respeto los turnos de palabra en una conversación.	X						

DATOS DEL EVALUADOR

Apellidos y Nombres	RONDOY RIVERA LOURDES MARIBEL
N° de DNI	46540130
Título profesional/especialidad	EDUCACIÓN INICIAL
Grado académico/Mención.	LICENCIADA
Fecha y firma	04 FEBRERO DEL 2014 

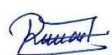
UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en el desarrollo social del niño de cinco años de la Institución Educativa N°501, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo “El juego cooperativo”								
Autora: Hernández Alvarado, Milagros del Rosario								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Organizacional								
1	Planifica acciones para ejecutar los juegos	X						
Dimensión: Actitudinal								
2	Se involucra en los juegos	X						
Dimensión: Familiar								
3	Expresa las acciones recreativas que hace con su familia.	X						
Dimensión: Social								
4	Participa como ser social en el grupo que se desarrolla.	X						
Dimensión: Académica								
5	Trabaja con esmero en las actividades pedagógicas.	X						
Dimensión: Ética								
6	Es responsable en las actividades recreativas asignadas.	X						

DATOS DEL EVALUADOR

Apellidos y Nombres	RONDOY RIVERA LOURDES MARIBEL
N° de DNI	46540730
Título profesional/especialidad	EDUCACIÓN INICIAL
Grado académico/Mención.	LICENCIADA
Fecha y firma	04 FEBRERO DEL 2019 


UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en el desarrollo social del niño de cinco años de la Institución Educativa N°501, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Test de Habilidades sociales								
Autora: Hernández Alvarado, Milagros del Rosario								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Autoestima								
1	Es solidario con su compañero.	X						
2	Expresa comentarios positivos de sí mismo.	X						
Dimensión: Autodominio								
3	Recoge los materiales que utilizó en el juego.	X						
4	Participa en las actividades.	X						
Dimensión: Relaciones sociales								
5	Sigue las reglas del juego o actividad que se realiza.	X						
6	Pide perdón o dice lo siento sin que nadie lo obligue.	X						
7	Explica cuando ha ganado o pierde en un juego.	X						
Dimensión: Comunicación y lenguaje								
8	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.	X						
9	Pregunta cuando no comprende o quiere saber algo.	X						
10	Respeto los turnos de palabra en una conversación.	X						

DATOS DEL EVALUADOR

Apellidos y Nombres	Peña Iulca Ruth Karen
N° de DNI	4788 3712
Título profesional/especialidad	Educación Inicial
Grado académico/Mención.	Licenciada
Fecha y firma	04 de Febrero del 2019 

UNIVERSIDAD SAN PEDRO FILIAL – PIURA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL								
Título del Proyecto: El juego en el desarrollo social del niño de cinco años de la Institución Educativa N°501, Sullana-2019								
Nombre del Instrumento: Lista de cotejo “El juego cooperativo”								
Autora: Hernández Alvarado, Milagros del Rosario								
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS								
N°	Ítems	Criterios de evaluación						Observación
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es ambiguo el ítem?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: Organizacional								
1	Planifica acciones para ejecutar los juegos	X						
Dimensión: Actitudinal								
2	Se involucra en los juegos	X						
Dimensión: Familiar								
3	Expresa las acciones recreativas que hace con su familia.	X						
Dimensión: Social								
4	Participa como ser social en el grupo que se desarrolla.	X						
Dimensión: Académica								
5	Trabaja con esmero en las actividades pedagógicas.	X						
Dimensión: Ética								
6	Es responsable en las actividades recreativas asignadas.	X						

DATOS DEL EVALUADOR

Apellidos y Nombres	Peña Julca Ruth Karen
N° de DNI	47883712
Título profesional/especialidad	Educación Inicial
Grado académico/Mención.	Licenciada
Fecha y firma	04 de Febrero del 2019 

Anexo 6.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS GENERALES:

FECHA	Martes 02 de abril del 2019
SECCION	“Los Amarillitos”
EDAD	5 años.
NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE	“Sensibilización del proyecto.”
DOCENTE PRACTICANTE	Milagros Del Rosario, Hernández Alvarado

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ARÉA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR	ENFOQUE TRASVERSAL
C O M U N I C A C I O N	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Obtiene información del texto oral. ➤ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. ➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno. ➤ Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos movimientos corporales y diversos volúmenes de voz. ➤ Comenta sobre lo que les gusta o disgusta de personas, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en el que se desenvuelve. 	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una	Búsqueda de la excelencia.

				pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.	
TALLER PSICOMOTRICIDAD.					
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de manera autónoma -en los que expresa sus emociones-, que le permiten adquirir posturas, desplazarse en el espacio, explorar su cuerpo e interactuar con el entorno.		

III. PROCESOS METODOLOGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vínculo afectivo. ➤ Pedirles que ubiquen sus loncheras o mochilas en su lugar. ➤ En asamblea; realizamos la oración, y desarrollamos praxis buco faciales: “La lengua saltarina”. 	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo
JUEGO LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: En asamblea, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecemos acuerdos de juego. ➤ Organización: Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. Desarrollo del juego: Trabajan construyendo, armando, agrupando, demostrando orden en el desarrollo de la actividad. ➤ Socialización: En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. ➤ Representación: Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad. ➤ Orden: Se les comunica 10 minutos antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen el aula. 	60 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo ➤ Juguetes de los sectores ➤ Hojas bond ➤ Lápices ➤ Colores
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>INICIO</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jugamos y entonamos la siguiente canción: Que Salte la Reina <p style="text-align: center;">Que salten los reyes, que los quiero ver saltar Volar por los aires, volar por los aires Salte un brinco nada más Que lo deje solo que lo deje solo Que lo quiero ver saltar</p>	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canción ➤ Grabadora ➤ Diálogo

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entregamos una hoja de trabajo para que dibujen el juego favorito que más les gusto. 		
CIERRE	<p>META COGNICIÓN: Dialogamos acerca de la actividad realizada, cómo se sintieron, que aciertos y dificultades tuvieron, y para qué nos sirve lo aprendido el día de hoy.</p>	15 min	☒ Diálogo
RECREO	Salimos al patio y disfrutamos de forma libre del recreo, las docentes y auxiliares monitoreamos las acciones y participamos de ellas.	25 min	Juegos del patio
TALLER PSICOMOTR IZ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Asamblea o Inicio Expresan los acuerdos a desarrollar en el trabajo Realizan el calentamiento a través de la canción el conejo saltarán ➤ Exploración del material Observan los conos, los describen, color, forma, tamaño ➤ Desarrollo de la actividad Expresan las posibles actividades que pueden desarrollar con este y las ejecutan Siguiendo las consignas de la docente saltan sobre los conos, toman las posiciones, corren alrededor de estos, desplazándose ➤ Relajación Acostados en el piso escuchan música suave con los ojos cerrados se relajan ➤ Expresión gráfico plástica En hojas dibujan la actividad desarrollada hoy ➤ Verbalización <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron 	50 min	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Conos ☒ Aros ☒ Pelotas
PLAN LECTOR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entonan la canción “Es hora de contar” ➤ Escuchan con atención el cuento “La tortuga y la liebre” ➤ Se realiza preguntas en los tres niveles: ➤ Nivel literal: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué animales acordaron hacer una carrera? ¿Qué pasó con la liebre? ¿quién ganó la carrera?, etc. ➤ Nivel inferencial: ¿Por qué se habrá dormido la liebre? ➤ Nivel crítico: ¿Estará bien que la liebre se haya burlado de la tortuga? ¿Qué hubieras hecho tú? 	20 min	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

IV. DATOS GENERALES:

FECHA	Martes 09 de abril del 2019
SECCION	“Los Amarillitos”
EDAD	5 años
NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE	“Planificación del proyecto.”
DOCENTE PRACTICANTE	Milagros Del Rosario Hernández Alvarado

V. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ARÉA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR	ENFOQUE TRASVERSAL
C O M U N I C A C I O N	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Obtiene información del texto oral. ➤ Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. ➤ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que ha comprendido. ➤ Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. 	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores	Búsqueda de la excelencia.

				s conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.
TALLER GRÁFICO PLÁSTICO.				
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos.	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, etc.)	

VI. PROCESOS METODOLÓGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vínculo afectivo. ➤ Pedirles que ubiquen sus loncheras o mochilas en su lugar. ➤ En asamblea; realizamos la oración, y desarrollamos praxis buco faciales: “La lengua saltarina”. 	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo
JUEGO LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: En asamblea, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecemos acuerdos de juego. ➤ Organización: Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. 	60 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo ➤ Juguetes de los sectores ➤ Hojas bond ➤ Lápices ➤ Colores

	<p>➤ Se muestra el cartel de planificación, se les pregunta si saben que escribiremos allí, se lee lo escrito en la parte de arriba del</p> <table border="1"> <tr> <td>¿Qué haremos?</td> <td>¿Cómo lo haremos?</td> <td>¿Qué necesitaremos?</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>cartel:</p> <p>Durante del discurso:</p> <p>➤ Expresan como les gustaría que se llame este proyecto colocamos el título propuesto por los niños/as.</p> <p>➤ Proponen actividades a desarrollar las cuales se van escribiendo en el papelote preguntamos ¿Qué quieren hacer durante este proyecto? ¿Les gustaría aprender nuevos juegos? ¿qué Actividades les gustaría realizar con sus compañeros? ¿Qué es ser socializar? ¿en el aula todos socializamos? ¿alguna vez has realizado juegos sociales? ¿en los juegos sociales participan todos? ¿Qué podemos hacer para socializar con los demás? ¿los juegos nos ayudaran a socializar? ¿Qué necesitaremos para hacerlo?, orientamos sus ideas y las vamos complementando.</p> <p>Después del discurso:</p> <p>Cerramos este momento haciendo una lectura de las actividades propuestas se les pregunta si desean hacer otras aportaciones en caso de ser así se agregan. El niño que desee da lectura de lo escrito en el papelote se apoya su participación con preguntas.</p>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?					
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?							
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Dialogamos acerca de la actividad realizada, cómo se sintieron, que aciertos y dificultades tuvieron, y para qué nos sirve lo aprendido el día de hoy.</p>	15 min	☒ Diálogo						
RECREO	Salimos al patio y disfrutamos de forma libre del recreo, las docentes y auxiliares monitoreamos las acciones y participamos de ellas.	25 min	Juegos del patio						
TALLER GRÁFICO PLÁSTICO	<p><u>Asamblea o Inicio</u></p> <p>➤ Niños y niñas se reúnen entonando la canción “saco mis manitos” para poner en movimiento sus manos y centrar su atención y participar.</p> <p>➤ Proponen acuerdos a desarrollar durante el trabajo.</p> <p><u>Exploración del material</u></p> <p>➤ Se presentan los materiales para trabajar el taller gráfico plástico.</p> <p>➤ Observan el material con el que trabajan el día de hoy: crayolas, papel crepe, hojas, etc.</p> <p>➤ Expresan qué acciones pueden realizar con ellos.</p> <p><u>Desarrollo de la actividad</u></p> <p>➤ Eligen los materiales de su preferencia y pintan, colorean, decoran con su técnica favorita.</p> <p>Verbalización</p>	50 min	☒ Diálogo ☒ Hojas ☒ Crayolas ☒ Plastilina						

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comentan la actividad realizada, sus aciertos y dificultades. ➤ Exponen sus trabajos y exhiben en diferentes lugares de su aula. 		
PLAN LECTOR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entonan la canción “Es hora de contar” ➤ Escuchan con atención el cuento “Ricitos de oro” ➤ Se realiza preguntas en los tres niveles: ➤ Nivel literal: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Quién era Ricitos? ¿Qué recogió en el camino? ¿dónde entro? ¿Qué hizo dentro de la casa? ¿qué rompió?, etc. ➤ Nivel inferencial: ¿Dónde creen que se habían ido los osos? ¿Por qué creen que Ricitos se comió la sopa de los osos? ➤ Nivel crítico: ¿Estará bien meterse a la casa de desconocidos? ¿Qué hubieras hecho tú? ¿Qué nos puede pasar si lo hacemos? 	20 min	Libro de cuentos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

VII. DATOS GENERALES:

FECHA	Martes 16 de Abril del 2019
SECCION	“Los Amarillitos”
EDAD	5 años.
NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE	Jugando enriquecemos las relaciones sociales
DOCENTE PRACTICANTE	Milagros del Rosario Hernández Alvarado

VIII. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ARÉA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR	ENFOQUE TRASVERSAL
P E R S O N A L S O C I A L	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interactúa con todas las personas. ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ➤ Participa en acciones que promueve el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. ➤ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. 	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Búsqueda de la excelencia.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de manera autónoma -en los que expresa sus emociones-, que le permiten adquirir posturas, desplazarse en el espacio, explorar su cuerpo e interactuar con el entorno.

	<p>Analizamos la información:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos y se anota en la pizarra las respuestas de los niños al problema. ➤ Respondemos a las interrogantes para dar solución al problema; ¿Qué paso con los niños?, ¿Creen que pudieron jugar todos sin excluir a nadie?, ¿Qué hubieran hecho ustedes?, ¿Qué juegos podemos jugar donde participemos todos? ➤ Se les propone a los niños mediante imágenes dos juegos grupales. <p>Toma de acuerdos y decisiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escogen democráticamente el juego que más les gusta para realizarlo. ➤ Planifican las acciones que realizaremos para ejecutar el juego. ➤ Jugamos a la “Gran tortuga”, todos participan enriqueciendo las relaciones sociales al relacionarse con los demás y coordinar para no perder el juego. ➤ Expresan lo que más les gusta del juego y se compromete a ponerlo en práctica, a la hora del recreo, en su casa y en otros lugares donde socializa con más niños. ➤ Entregamos una hoja de trabajo para que dibujen lo que más les ha gustado del juego. 		<ul style="list-style-type: none"> . Juguetes . Caja . Hojas . Crayolas . Música
CIERRE	<p>META COGNICIÓN: Dialogamos acerca de la actividad realizada, cómo se sintieron, que aciertos y dificultades tuvieron, y para qué nos sirve lo aprendido el día de hoy.</p>	15 min	☒ Diálogo
RECREO	Salimos al patio y disfrutamos de forma libre del recreo, las docentes y auxiliares monitoreamos las acciones y participamos de ellas.	25 min	Juegos del patio
TALLER GRÁFICO PSICOMOTRIZ	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Asamblea o Inicio Expresan los acuerdos a desarrollar en el trabajo Realizan el calentamiento a través de la canción la batalla del calentamiento. ➤ Exploración del material Observan las pelotas y aros, los describen, color, forma, tamaño ➤ Desarrollo de la actividad Expresan las posibles actividades que pueden desarrollar con estos y las ejecutan Siguiendo las consignas de la docente saltan sobre los aros, toman las posiciones, corren alrededor de estos, desplazándose y lanzan las pelotas. ➤ Relajación Acostados en el piso escuchan música suave con los ojos cerrados se relajan ➤ Expresión gráfico plástica En hojas dibujan la actividad desarrollada hoy ➤ Verbalización 	50 min	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Aros ☒ Pelotas

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron 		
PLAN LECTOR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entonan la canción “Es hora de contar” ➤ Escuchan con atención el cuento “Los tres chanchitos” ➤ Se realiza preguntas en los tres niveles: ➤ Nivel literal: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué animal quería comer a los chanchitos? ¿Qué pasó con el lobo?, etc. ➤ Nivel inferencial: ¿Por qué el lobo querría comer a los chanchitos? ➤ Nivel crítico: ¿Estará bien que los chanchitos hayan prendido la chimenea para q el lobo se quemé? ¿Qué hubieras hecho tú? 	20 min	Libro de cuentos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

X. DATOS GENERALES:

FECHA	Martes 23 de abril del 2019
SECCION	“Los Amarillitos”
EDAD	5 años.
NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE	“Jugando Expresamos las actividades recreativas que nos gustan y como nos hacen sentir ”
DOCENTE PRACTICANTE	Milagros Del Rosario Hernández Alvarado

XI. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ARÉA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR	ENFOQUE TRANSVERSAL
P E R S O N A L S O C I A L	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interactúa con todas las personas. ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueve el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. ➤ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. 	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Búsqueda de la excelencia.
TALLER GRÁFICO PLÁSTICO.					
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos.	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, etc.)		

XII. PROCESOS METODOLOGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vínculo afectivo. ➤ Pedirles que ubiquen sus loncheras o mochilas en su lugar. ➤ En asamblea; realizamos la oración, y desarrollamos praxis buco faciales: “La lengua saltarina”. 	15 min	➤ Diálogo
JUEGO LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: En asamblea, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecemos acuerdos de juego. ➤ Organización: Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. Desarrollo del juego: Trabajan construyendo, armando, agrupando, demostrando orden en el desarrollo de la actividad. ➤ Socialización: En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. ➤ Representación: Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad. ➤ Orden: Se les comunica 10 minutos antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen el aula. 	60 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo ➤ Juguetes de los sectores ➤ Hojas bond ➤ Lápices ➤ Colores
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p><u>INICIO</u></p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>Observamos un video Mi Canguro nunca quiere hablar, todos atentos en forma de silencio escuchan y observan el video https://www.youtube.com/watch?v=-Z7lrkxGw0k .Luego se les formula las siguientes interrogantes: ¿Qué pasaba con el canguro? ¿a qué jugaba? ¿por qué se molestó? ¿qué hacía cuando estaba molesto? ¿qué sucedería si el hablara y explicara las cosas?</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Les ha sucedido que cuando están jugando alguien les interrumpe o malogra el juego?, ¿Uds. que hacen cuando se molestan? ¿Qué creen que debemos hacer para jugar con nuestros amigos sin molestarnos ni interrumpir a los demás?, ¿Conocen juegos donde podamos expresar lo que sentimos y cuanto nos queremos? ¿Les gustaría jugar con sus amigos esos juegos?</p> <p>ANUNCIAR EL PROPÓSITO</p> <p>Se les comunica que hoy vamos a “Expresar las actividades recreativas que nos gustan y como nos hacen sentir”.</p> <p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES:</p> <p>Problematización:</p> <p>Los niños siempre nos cuentan las diversas actividades recreativas que realizan en familia, pero por las actividades que realizamos</p>	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ video ➤ Diálogo o
		30 min	<ul style="list-style-type: none"> . Diálogo . Hojas

	<p>siempre no hemos podido ejecutarlas en el aula con nuestros amigos. ¿Qué podemos hacer para solucionar esta situación? ¿Será importante compartir las actividades recreativas que más nos gustan con nuestros amigos? ¿Qué podemos hacer para que los niños realicen esas actividades recreativas en el aula?</p> <p>Analizamos la información:</p> <p>Observamos las fotos de nuestros amigos y sus actividades recreativas que realizan en familia, promovemos el dialogo ¿Qué observan en las fotos? ¿Cómo creen que se sienten las familias de las fotos? ¿Por qué creen que están felices? ¿Creen que alguien se molestó mientras jugaban? ¿Cómo lo habrán solucionado? ¿Les gusta realizar esos juegos con su familia? ¿también les gustaría realizarlos con sus amigos?</p> <p>Proponemos actividades recreativas a los niños y ellos eligen cuál les gustaría realizar primero.</p> <p><input type="checkbox"/> Realizamos el juego “Abrazos Musicales” que consiste en que: una música suena a la vez que los participantes danzan por el aula. Cuando la música se detiene, cada niño(a) abraza a otro (a). La música continúa, los niños vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres niños(as). El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazada.</p> <p>Realizamos la dinámica “El amigo desconocido” que consiste en que la profesora asigna a cada niño(a) un amigo secreto. Durante un tiempo determinado, cada niño(a) va a nombrar las cualidades y valores de este amigo secreto hasta que todos descubran quién es su amigo desconocido.</p> <p><input type="checkbox"/> Dialogamos sobre cómo nos sentimos al realizar esas actividades recreativas con nuestros amigos, qué fue lo que más nos gustó, qué otras actividades les gustaría realizar, etc.</p> <p>Toma de acuerdos y decisiones:</p> <p>Se comprometen realizar actividades recreativas en su casa y a la hora del recreo en la escuela, sin molestar a sus amigos y expresando siempre lo que sienten para no terminar enojados.</p> <p><input type="checkbox"/> Dibujan lo que más les gusta de las actividades recreativas realizadas en clase y decoran sus hojas creativamente.</p>		<p>. Crayolas</p> <p>-Fotos</p> <p>.Juego</p> <p>-Hojas</p> <p>-Crayolas</p>
CIERRE	<p>META COGNICIÓN:</p> <p>Dialogamos acerca de la actividad realizada, cómo se sintieron, que aciertos y dificultades tuvieron, y para qué nos sirve lo aprendido el día de hoy.</p>	15 min	☞ Diálogo
RECREO	<p>Salimos al patio y disfrutamos de forma libre del recreo, las docentes y auxiliares monitoreamos las acciones y participamos de ellas.</p>	25 min	Juegos del patio

TALLER GRÁFICO PLASTICO	<p><u>Asamblea o Inicio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños y niñas se reúnen entonando la canción “saco mis manitos” para poner en movimiento sus manos y centrar su atención y participar. ➤ Proponen acuerdos a desarrollar durante el trabajo. <p><u>Exploración del material</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se presentan los materiales para trabajar el taller grafico plástico. ➤ Observan el material con el que trabajan el día de hoy: papel crepe, hojas, etc. ➤ Expresan qué acciones pueden realizar con ellos. <p><u>Desarrollo de la actividad</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eligen los materiales de su preferencia y decoran con su técnica favorita. <p><u>Verbalización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comentan la actividad realizada, sus aciertos y dificultades. ➤ Exponen sus trabajos y exhiben en diferentes lugares de su aula. 	50 min	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Hojas ☒ Papel crepe
PLAN LECTOR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entonan la canción “Es hora de contar” ➤ Escuchan con atención el cuento “El Rey Midas” ➤ Se realiza preguntas en los tres niveles: <ul style="list-style-type: none"> • Nivel literal • Nivel inferencial • Nivel crítico 	20 min	Libro de cuentos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

XIII. DATOS GENERALES:

FECHA	Martes 30 de abril del 2019
SECCION	“Los Amarillitos”
EDAD	5 años.
NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE	“Jugamos en grupo para Aprender a ser solidarios con nuestros compañeros”
DOCENTE PRACTICANTE	Milagros Del Rosario Hernández Alvarado.

XIV. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ARÉA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR	ENFOQUE TRASVERSAL
P E R S O N A L S O C I A L	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interactúa con todas las personas. ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueve el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. ➤ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. 	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Búsqueda de la excelencia.

TALLER GRÁFICO PLÁSTICO.			
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de manera autónoma -en los que expresa sus emociones-, que le permiten adquirir posturas, desplazarse en el espacio, explorar su cuerpo e interactuar con el entorno.

XV. PROCESOS METODOLÓGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vínculo afectivo. ➤ Pedirles que ubiquen sus loncheras o mochilas en su lugar. ➤ En asamblea; realizamos la oración, y desarrollamos praxis buco faciales: “La lengua saltarina”. 	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo
JUEGO LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: En asamblea, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecemos acuerdos de juego. ➤ Organización: Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. Desarrollo del juego: Trabajan construyendo, armando, agrupando, demostrando orden en el desarrollo de la actividad. ➤ Socialización: En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. ➤ Representación: Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad. ➤ Orden: Se les comunica 10 minutos antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen el aula. 	60 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo ➤ Juguetes de los sectores ➤ Hojas bond ➤ Lápices ➤ Colores
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>INICIO</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>Observamos un video “Yo tengo un oso envidioso” todos atentos en forma de silencio escuchan y observan el video https://www.youtube.com/watch?v=MAcJRQErMio luego se les formula las siguientes interrogantes ¿Qué pasaba con el oso? ¿A qué jugaba? ¿qué no le gustaba hacer? ¿Por qué creen que la niña lloraba? ¿Qué sucedería si el oso y la niña jugaran juntos sin pelear por los juguetes?...</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Les gusta jugar con sus amigos? ¿les ha sucedido situaciones como las del oso y la niña? ¿creen que siempre que juguemos debemos jugar solos? ¿les gusta jugar solos? ¿cómo se sienten cuando juegan solos?</p>	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo ➤ video

	<p>ANUNCIAR EL PROPÓSITO Se les comunica que hoy vamos a “Jugar en grupo para Aprender a ser solidarios con nuestros compañeros”</p> <p>Problematización: Comentamos que observamos a la hora del juego libre que algunos compañeros siempre terminan molestos o llorando porque quieren jugar con el mismo material que otros amigos y a ellos no les gusta compartir los juguetes y materiales con nadie. ¿Qué podemos hacer para solucionar esta situación? ¿Será importante compartir los materiales con los demás? ¿Qué podemos hacer para que nuestros compañeros aprendan a compartir los materiales y juguetes sin molestarse?</p> <p>Analizamos la información Observamos los materiales que la maestra ha traído para la clase de hoy: rompecabezas grandes y plastilinas de colores. Proponemos actividades grupales a los niños y ellos eligen cuál les gustaría realizar primero. Realizamos el juego “Armando un gran rompecabezas”, formamos grupos de 6 niños(as) y a cada grupo se le entrega las piezas de un rompecabezas, cada grupo debe armar el rompecabezas teniendo en cuenta que todos los participantes deben ayudar, no pueden hablar durante el juego y el primer grupo en armar el rompecabezas gana. Realizamos el juego “Creando nuestro personaje favorito”, formamos grupos de 8 niños(as) cada uno, a cada integrante se le entrega una plastilina de diferente color, los niños deben elegir uno de sus personajes favoritos y juntos crearlo con las plastilinas aportando cada uno la plastilina del color que se le entrego, gana el grupo en el que todos participaron y terminaron primero. Acuerdos o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se comprometen realizar actividades grupales en su casa y en la escuela <input type="checkbox"/> Se comprometen a compartir el material y los juguetes durante la hora del juego libre y siempre que realicen actividades grupales. <input type="checkbox"/> Dibujan lo que más les gusto de las actividades grupales realizadas en clase y colorean compartiendo sus colores ya que se le entregara un color diferente a cada niño de una mesa. 	30 min	<p>. Plastilinas de Colores</p> <p>. Diálogo</p> <p>. Rompecabezas</p>
CIERRE	<p>META COGNICIÓN: Dialogamos acerca de la actividad realizada, cómo se sintieron, que aciertos y dificultades tuvieron, y para qué nos sirve lo aprendido el día de hoy.</p>	15 min	☒ Diálogo
RECREEO	Salimos al patio y disfrutamos de forma libre del recreo, las docentes y auxiliares monitoreamos las acciones y participamos de ellas.	25 min	Juegos del patio
TALLER PSICOMOTRIZ	<p>➤ Asamblea o Inicio Expresan los acuerdos a desarrollar en el trabajo Realizan el calentamiento a través de la canción la batalla del movimiento</p>	50 min	☒ Ula ula

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Exploración del material</u> Observan las ula ula, las describen, color, forma, tamaño ➤ <u>Desarrollo de la actividad</u> Expresan las posibles actividades que pueden desarrollar con estas y las ejecutan Siguiendo las consignas de la docente saltan siguiendo el camino de ula ulas, toman las posiciones, corren alrededor de estas, desplazándose ➤ <u>Relajación</u> Acostados en el piso escuchan música suave con los ojos cerrados se relajan ➤ <u>Expresión gráfico plástica</u> En hojas dibujan la actividad desarrollada hoy ➤ <u>Verbalización</u> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogan expresando lo realizado durante la actividad como se sintieron 		
PLAN LECTOR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entonamos canción de inicio del plan lector ➤ Invitamos narrar voluntariamente el cuento “Los ositos melosos” https://www.youtube.com/watch?v=ZYWpUmIINBQ ➤ Responden a las interrogantes sobre el cuento narrado. ¿Cómo se llama la historia? ¿Qué habían perdido los ositos? ¿Quién los ayudo? ¿Uds. han perdido alguna vez algo? ¿Cómo deben tener sus cosas? ¿Qué sucede si todo está siempre desordenado? ¿Cómo continuará la historia? ➤ Entonan de despedida del plan lector 	20 min	Libro de cuentos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

XVI. DATOS GENERALES:

FECHA	Martes 07 de mayo del 2019
SECCION	“Los Amarillitos”
EDAD	5 años
NOMBRE DE LA SESION DE APRENDIZAJE	“Establecemos normas y reglas para jugar sin incomodar a los demás”
DOCENTE PRACTICANTE	Milagros Del Rosario Hernández Alvarado

XVII. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

ARÉA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	ESTANDAR	ENFOQUE TRASVERSAL
P E R S O N A L S O C I A L	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interactúa con todas las personas. ➤ Construye normas y asume acuerdos y leyes. ➤ Participa en acciones que promueve el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. ➤ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. 	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	Búsqueda de la excelencia.
TALLER GRÁFICO PLÁSTICO.					
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS		
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de manera autónoma -en los que expresa sus emociones-, que le permiten adquirir		

			posturas, desplazarse en el espacio, explorar su cuerpo e interactuar con el entorno.
--	--	--	---

XVIII. PROCESOS METODOLOGICOS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	TIEMPO	RECURSOS
ACTIVIDADES DE RUTINA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vínculo afectivo. ➤ Pedirles que ubiquen sus loncheras o mochilas en su lugar. ➤ En asamblea; realizamos la oración, y desarrollamos praxis buco faciales: “La lengua saltarina”. 	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo
JUEGO LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación: En asamblea, se les da a conocer que es hora del juego libre y que se les comunicará el momento en que tienen que recoger los mismos, establecemos acuerdos de juego. ➤ Organización: Se distribuyen libremente en grupos por el aula, se ubican en el sector de su preferencia. Desarrollo del juego: Trabajan construyendo, armando, agrupando, demostrando orden en el desarrollo de la actividad. ➤ Socialización: En asamblea cuentan al grupo a que jugaron, quienes jugaron, como se sintieron, que paso mientras jugaban. ➤ Representación: Expresan gráficamente lo que más les gusto de la actividad. ➤ Orden: Se les comunica 10 minutos antes el cierre de la actividad para que guarden los juguetes y ordenen el aula. 	60 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo ➤ Juguetes de los sectores ➤ Hojas bond ➤ Lápices ➤ Colores
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>INICIO</p> <p>MOTIVACIÓN Observamos un video “Mi hipopótamo no puede estar sin tocar” todos atentos en forma de silencio escuchan y observan el video https://www.youtube.com/watch?v=AICSwjivxpc .Luego se les formula las siguientes interrogantes ¿Qué hacía el hipopótamo? ¿a quién molestaba? ¿cómo los molestaba? ¿por qué creen que los niños se sentían incómodos al jugar con el? ¿qué sucedería si el hipopótamo jugara sin incomodar a los demás?...</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Les gusta jugar con sus compañeros? ¿les ha sucedido situaciones como la del video? ¿creen que siempre que juguemos debemos tocar y molestar a nuestros amigos? ¿les gusta jugaría que alguien los incomode cuando están jugando? ¿cómo se sienten cuando alguien los molesta al momento de jugar?</p> <p>ANUNCIAR EL PROPÓSITO Se les comunica que hoy vamos a “Establecer normas y reglas para jugar sin incomodar a los demás”</p>	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diálogo ➤ Video

	<p>Problematización: Comentamos que hace unos días observe durante el recreo que algunos niños al momento de jugar con sus compañeros los abrazan muy fuerte, les jalan sus cabellos o cachetes, se empujan o se golpean con las manos incomodándose. ¿Qué podemos hacer para solucionar esta situación? ¿Será importante establecer normas y acuerdos para no incomodar a los demás? ¿Qué podemos hacer para que nuestros compañeros aprendan a jugar sin incomodar a los demás?</p> <p>Analizamos la información</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Proponemos acuerdos y normas que debemos seguir cada vez que jugamos con nuestros amigos: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar nuestros turnos de juego. • Compartir el material o juguetes. • Jugar sin incomodar a nuestros amigos. • Expresar lo que queremos o sentimos sin gritar o insultar a nuestros amigos. • Tratar de jugar sin tocar muy fuerte a nuestros amigos. • Etc. <input type="checkbox"/> Realizamos el juego “Inquilinos”, antes de jugar se les recuerda los acuerdos y se les indica que el juego se realizara teniendo en cuenta que la norma principal del juego es realizarlo sin utilizar la fuerza y sin empujarse, se forman tríos de niñas, dos de ellos representan con los brazos el techo de una casa y con el cuerpo la pared derecha e izquierda respectivamente y el tercero se mete dentro de la casa convirtiéndose en el «inquilino». Cuando la profesora grite «¡Inquilino!», estos deben salir de su casa y buscar una nueva. Por el contrario, si a la profesora dice «¡casa!», son éstas las que se mueven buscando otro inquilino. <p>Acuerdos o toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Se comprometen recordar y respetar las normas y acuerdos durante los juegos en casa y en la escuela <input type="checkbox"/> Dibujan lo que más les gusto de las actividades grupales realizadas en clase y decoran sus fichas libremente. 	30 min	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Patio ➤ Grabadora ➤ Diálogo ➤ Imágenes <p>-Juego -Hojas . Crayolas</p>
CIERRE	<p>META COGNICIÓN: Dialogamos acerca de la actividad realizada, cómo se sintieron, que aciertos y dificultades tuvieron, y para qué nos sirve lo aprendido el día de hoy.</p>	15 min	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Diálogo
RECREO	Salimos al patio y disfrutamos de forma libre del recreo, las docentes y auxiliares monitoreamos las acciones y participamos de ellas.	25 min	Juegos del patio
TALLER DE DANZA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Asamblea o Inicio En asamblea los niños expresan la actividad a desarrollar, proponen los acuerdos de convivencia a practicar durante la actividad. ➤ Desarrollo de la expresión corporal Escuchan la música, provistos de los materiales danzan libremente Realizan algunos pasos sugeridos por la docente al compás de la música negra 	50 min	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Grabadora

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Relajación</u> Acostados en el piso escuchan música suave con los ojos cerrados se relajan ➤ <u>Expresión gráfico plástica</u> Dibujan la actividad desarrollada. ➤ <u>Cierre</u> ➤ Expresan lo que hicieron como se sintieron. 		
PLAN LECTOR	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entonan la canción “Es hora de contar” ➤ Escuchan con atención el cuento, escogido de manera libre por los niños en el sector de biblioteca. 	20 min	Libro de cuentos N°06