

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS Y SU CONTRIBUCIÓN
EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. 208 DEL BARRIO
LAYKAKOTA DE LA CIUDAD DE PUNO - 2017**

TESIS

PRESENTADA POR:

DELANIA VELASQUEZ MIRANDA

DINA DIANA ACERO CHOQUE

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL**

PROMOCIÓN: 2017-II

PUNO - PERÚ

2018

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS Y SU CONTRIBUCIÓN EN EL
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS
DE LA I.E.I. 208 DEL BARRIO LAYKAKOTA DE LA CIUDAD DE PUNO-2017**

DELANIA VELASQUEZ MIRANDA
DINA DIANA ACERO CHOQUE

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**



APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE

:

Dra. Nancy Mónica García Bedoya

PRIMER MIEMBRO

:

Lic. Milciades Conrado Suaña Calsin

SEGUNDO MIEMBRO

:

Mg. Pierina Sadith Velezvia Estrada

DIRECTOR / ASESOR

:

Dra. Eliana Mazuelos Chávez

Área: Estrategias Metodológicas

Tema: Juegos Cooperativos y Desarrollo de Habilidades Sociales

Fecha de sustentación: 15 / Nov / 2018

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a Dios, por estar a mi lado e iluminar mi camino para continuar con mis anhelos deseados.

A mis queridos padres Fernando y Martina por sus consejos y orientaciones que me brindaron día a día. A mi esposo Hugo por ayudarme a alcanzar este sueño.

A mi hermano Milton por guiarme a seguir superándome y a mi hijo Harol por ser el motivo de mi superación.

Delania Velásquez Miranda

El presente trabajo de investigación lo dedico principalmente a Dios por darme la fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de mis anhelos deseados.

A mis padres Ángel y Vilma por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años gracias a ustedes llegué hasta aquí y convertirme en lo que soy, son los mejores padres.

A mi esposo Robinson por su incansable apoyo y a mi hijo por ser mi motivo de superación.

Dina Diana Acero Choque

AGRADECIMIENTO

Mi más profundo agradecimiento a Dios por darme la fuerza para superar los obstáculos a lo largo de mi vida. Agradezco a mi padre Fernando Velásquez Ari y a mi madre Martina Miranda Holguín por darme el apoyo moral, a mi esposo Hugo Isaac Ari Yucra y a mis hermanos.

A todas las docentes de la escuela profesional de Educación Inicial por haber compartido sus conocimientos en mi formación profesional.

Delania Velásquez Miranda

Agradezco a Dios por guiarme por un buen camino y por permitirme concluir con mi objetivo.

A mi padre Ángel Acero Valdés y mi madre Vilma Choque Ortega, por darme la oportunidad de formarme en esta prestigiosa universidad y a todos mis familiares por su apoyo durante todo este tiempo.

De manera especial a mi tutora de tesis, por haberme guiado, no solo en la elaboración de este trabajo, sino a lo largo de mi carrera universitaria y seguir cultivando mis valores.

Dina Diana Acero Choque

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN	11
ABSTRACT	12

CAPÍTULO I**INTRODUCCIÓN**

1.1 Planteamiento del Problema.....	14
1.2 Formulación del Problema.....	15
1.2.1 Pregunta general	15
1.2.2 Preguntas específicas	15
1.3 Hipótesis de la Investigación	15
1.3.1 Hipótesis General.....	15
1.3.2 Hipótesis Específicas	15
1.4 Justificación del Estudio	16
1.5 Objetivos de la Investigación	17
1.5.1. Objetivo General.....	17
1.5.2. Objetivos Específicos	17

CAPÍTULO II**REVISIÓN DE LITERATURA**

2.1 Antecedentes del problema	18
2.1.1 Artículos científicos	18
2.1.2 Tesis digital de la red	21
2.1.3 Tesis del repositorio de la Universidad Nacional del Altiplano	22
2.2 Marco Teórico.....	24
2.2.1 Juegos cooperativos	24
2.2.1.1 Historia de juegos cooperativos	24
2.2.1.2 El juego cooperativo.....	25

2.2.1.3 Metodología de los juegos cooperativos	26
2.2.1.4 Ventajas de juegos cooperativos.....	28
2.2.1.5 Qué queremos trabajar y qué podemos trabajar con los juegos cooperativos	28
2.2.1.5.1 Desarrollo personal.....	29
2.2.1.5.2 Desarrollo del razonamiento moral y la creatividad.....	30
2.2.1.5.3 Desarrollo de actitudes cooperativas	30
2.2.1.5.4 Desarrollo de habilidades básicas grupales	31
2.2.1.5.5 Desarrollo cognitivo.....	32
2.2.1.5.6 Desarrollo psicomotor	32
2.2.2 El juego en el currículo nacional	33
2.2.3 Las Habilidades sociales.....	34
2.2.4 La adquisición de habilidades sociales	35
2.2.5 Tipos de habilidades sociales	36
2.2.5.1 Habilidades sociales básicas; estas son:	36
2.2.5.2 Habilidades avanzadas, como las siguientes	36
2.2.6 Relación de habilidades sociales que pueden ser fomentadas por el juego cooperativo	37
2.3 Marco Conceptual	38

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ubicación geográfica del estudio	40
3.2. Periodo de duración de estudio	40
3.3. Procedencia del material utilizado	40
3.4. Población y muestra del estudio	41
3.4.1. Población.....	41
3.4.2. Muestra.....	41
3.5. Diseño estadístico	41
3.5.1. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis	41
3.5.2. Diseño de la investigación	43
3.6. Tipo y diseño de la investigación	45
3.7. Técnicas e instrumento de recolección de datos.....	46

3.8. Tratamiento y procesamiento de datos.....	46
3.9. Procedimiento.....	47
3.10. Variables.....	48
3.11. Método de contrastación	49
3.12. Análisis de los resultados.....	50

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados	51
4.1.1. Objetivo específico N° 01	51
4.1.2. Objetivo específico N° 02	54
4.2. DISCUSIÓN	68
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	70
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	71
ANEXOS	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Escucha con atención las reglas de juego	51
Figura 2. Presenta una posición de escucha.....	52
Figura 3. Conversa con su compañero (a) cuando se expone las reglas de juego	52
Figura 4. Levanta la mano para formular una pregunta	53
Figura 5. Formula preguntas relacionadas con el tema	53
Figura 6. Pide ayuda a sus compañeros usando la palabra por favor.....	54
Figura 7. Pide ayuda a su profesora usando la palabra por favor	55
Figura 8. Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás	55
Figura 9. Interactúa con sus compañeros en los juegos	56
Figura 10. Expresa los sentimientos de alegría o cólera respetando a sus compañeros.	56
Figura 11. Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia	57
Figura 12. Sigue las indicaciones del juego	57
Figura 13. Respeta las reglas de juego.....	58
Figura 14. Asume las responsabilidades del grupo.....	58
Figura 15. Practica los hábitos de cortesía	59
Figura 16. Espera su turno.....	59
Figura 17. Pide disculpas a su compañero	60
Figura 18. Acepta las disculpas de su compañero.....	60
Figura 19. Participa emocionalmente ante las acciones de sus compañeros ..	61

Figura 20. Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros.....	61
Figura 21. Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros	62
Figura 22. Tiene iniciativa para participar del juego cooperativo.....	62
Figura 23. Es conscientes de sus emociones	63
Figura 24. Le interesa lo que sucede a sus compañeros.....	63
Figura 25. Identifica como se siente su compañero	64
Figura 26. Confronta la actitud de enfado de su compañero	64
Figura 27. Adopta una posición de indiferencia ante el enfado de su compañero	65
Figura 28. Apoya y contribuye en la resolución del problema que causó el enfado de su compañero.....	65
Figura 29. Comprende el sentir de su compañero sin tener que aceptarlo	66
Figura 30. Comparte las piezas de juego.....	66

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

EEUU: Estados Unidos

I.E.I. : Institución Educativa Inicial

I.E.P. : Institución Educativa Primaria

RESUMEN

Como punto de partida, consideramos que la educación es un proceso complejo que entre otras cosas permite la trasmisión de conocimientos, valores, costumbres y modelos de diferentes formas de actuación. En este contexto, la educación inicial juega un espacio muy importante pues garantiza la formación integral de los niños y las niñas y favorecen el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana. El objetivo general de este trabajo de investigación es “Determinar el nivel de contribución del Taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno”. Se empleó el método analítico y deductivo, el alcance de investigación es descriptivo y correlacional. El Diseño de investigación es pre experimental. El paquete estadístico que se empleó para el procesamiento de datos es stata 15. Se revisó diversos trabajos de los ámbitos académicos y profesionales, y hay una limitada información sobre talleres de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Se trabajó con base de datos de corte longitudinal, en la medida que se tomó los datos específicos en dos momentos, un inicio (pre test) y una al final (Pos test). Se concluye que los talleres de juegos cooperativos han contribuido más en desarrollo de las habilidades sociales avanzadas (0.40) que en habilidades básicas (0.35), puesto que, las básicas, al ser elementales, de alguna manera el niño alcanzó a desarrollar. A pesar de ello, se evidencia una contribución moderada. Los resultados a que se arribaron esperamos que sean de utilidad para la toma de decisiones, tanto para el sector educativo en sí, el mundo académico y que sea de referencia para realizar otras investigaciones en otros niveles, modalidades educativas y otros contextos geográficos de nuestro vasto territorio local, Regional y Nacional.

Palabras claves: Aprendizaje, habilidades sociales y Juegos cooperativos.

ABSTRACT

As a starting point, we consider that education is a complex process that among other things allows the transmission of knowledge, values, customs and models of different forms of action. In this context, initial education plays a very important role because it guarantees the integral formation of boys and girls and favors the development of skills and attitudes that positively nourish human coexistence. The general objective of this research work is to "Determine the level of contribution of the Cooperative Games Workshop in the development of social skills in 4 year old children of the I.E.I 208 of Barrio Laykakota of the Puno City". The analytical and deductive method was used, the scope of research is descriptive and correlational. The research design is pre-experimental. The statistical package used for data processing is stata 15. Various papers from academic and professional fields were reviewed, and there is limited information on cooperative play workshops for the development of social skills in children. We worked with longitudinal cut data base, as we took the specific data in two moments, a beginning (pre-test) and one at the end (Post-test). It is concluded that the co-operative play workshops have contributed more to the development of advanced social skills (0.40) than to basic skills (0.35), since the basic skills, being elementary, somehow the child managed to develop. In spite of this, a moderate contribution is evident. We hope that the results reached will be useful for decision making, both for the education sector itself, the academic world and that it will be a reference for other research at other levels, educational modalities and other geographical contexts of our vast local, regional and national territory.

Key Words: Learning, social skills and cooperative game.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El juego cooperativo es un medio para afianzar las relaciones sociales entre los alumnos en el aula (García Rodríguez, 2014). En otras palabras “los juegos cooperativos son aquellos en los que los estudiantes aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades, con estos juegos se puede Fomentar el trabajo en equipo a través del juego y se pueden Conocer los valores y actitudes que priman en estos” (Castro & Casallas, 2014).

En la institución que se llevó a cabo la investigación, desde un inicio, se identificó la limitada integración y trabajo grupal entre los niños, es decir primaba el individualismo; por lo tanto, como alternativa de trabajo para revertir la situación descrita se propuso desarrollar talleres de juegos cooperativos.

Con el propósito de desarrollar detalladamente la investigación, hemos dividido el trabajo de investigación en los siguientes apartados: Introducción: Sección donde se justifica la esencia de la investigación y se denota el objetivo del mismo. Revisión de la literatura: En esta sección del trabajo de tesis se citan las referencias teóricas y antecedentes que sustentan el trabajo de investigación para cada uno de los objetivos propuestos de una forma crítica, explicando su importancia y relevancia con el trabajo realizado. Materiales y Métodos. Sección del trabajo de investigación donde se describe con detalle el material

experimental utilizado en la investigación. Así mismo, los métodos materiales y técnicas empleados para cada uno de los objetivos propuestos. Resultados y discusión. Los resultados se presentan en gráficos con stata 15. Según los objetivos propuestos. Conclusiones y recomendaciones. Se presentan tantas conclusiones como objetivos específicos planteados en el trabajo de investigación. Y también se señala algunas sugerencias y/o las acciones inmediatas para un mejor desempeño de la institución.

1.1 Planteamiento del Problema

El juego es una actividad natural para los niños desde inicio de la historia del hombre. Este concepto no excluye aquellos niños de regiones distintas ni de niños provenientes de diferentes culturas del mundo. El juego es un recurso que permite al niño hacer de por sí solo aprendizajes significativos y que le ayudan a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

En la institución que se llevó a cabo la investigación, desde un inicio, se identificó la limitada integración y trabajo grupal entre los niños, es decir primaba el individualismo; por lo tanto, como alternativa de trabajo para revertir la situación descrita se propuso desarrollar talleres de juegos cooperativos que ayudaran a mejorar las habilidades sociales.

1.2 Formulación del Problema

Ubicándonos en el contexto de la investigación en mención, se plantean los siguientes cuestionamientos:

1.2.1 Pregunta general

¿Cuál es el grado de contribución del Taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno en el periodo 2018?

1.2.2 Preguntas específicas

- ¿Cuál es el grado de contribución del taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno?
- ¿Cuál es el grado de contribución del taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno?

1.3 Hipótesis de la Investigación

1.3.1 Hipótesis General

El Taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.

1.3.2 Hipótesis Específicas

- El taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.

- El taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.

1.4 Justificación del Estudio

El juego cooperativo es un medio para afianzar las relaciones sociales entre los alumnos en el aula (García Rodríguez, 2014). El presente trabajo de investigación tiene un amplio potencial tanto por su relevancia académica, social, de la gestión educativa, como por su utilidad metodológica. Entre éstas podemos señalar. Desde el punto de vista académico a las conclusiones que se arribaron son aportes valiosos a la carencia de evidencia empírica en las investigaciones sobre taller de juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en nuestra Ciudad de Puno. Téngase en cuenta que la mayor información que circula de la variable juegos cooperativos y sobre todo desarrollo de habilidades sociales son estudiadas con mayor frecuencia en Primaria, secundaria y hasta superior, por ello con esta investigación cubrimos un gran vacío. Por otro lado, tiene una relevancia social ya que los principales beneficiarios del trabajo lo constituyen los encargados de tomar la decisión del sector público educativo, como MINEDU, DREP- UGEL y la misma Institución, dado que, de acuerdo a los resultados pueden fomentar como una política educativa el desarrollo de habilidades sociales a través de los juegos cooperativos. Por último, servirá de base para realizar otras investigaciones en otras áreas geográficas similares o conexas. Razones sustanciales que motivaron realiza esta investigación.

1.5 Objetivos de la Investigación

1.5.1. Objetivo General

Determinar el grado de contribución del Taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Determinar grado de contribución del taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.
- Determinar el grado contribución en la ejecución de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes del problema

Los que se pudo encontrar en línea y los repositorios digitales de diferentes universidades, se clasificó como sigue:

2.1.1 Artículos científicos

Cerdas Agüero (2013) en “Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos” arriba a las siguientes conclusiones:

- Los juegos cooperativos permiten un proceso de aprendizaje, el cual refleja lo que hemos aprendido en nuestra historia, lo que se aprende y experimenta durante el proceso; esto se expresará en las acciones futuras, es decir, “lo que aprendemos hoy influencia el modo en que haremos las cosas”
- Los espacios generados por medio de los juegos cooperativos generan oportunidades para el desarrollo de las relaciones humanas, las responsabilidades individuales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, el desarrollo y fortalecimiento de habilidades que coadyuvan al desarrollo de la personalidad.
- En los talleres se genera un proceso que motiva, en un espacio poco común, de disfrute, libertad, participación y cooperación. Además, permiten aflorar interacciones socio afectivas, esto implica más que el desarrollo intelectual, de conocimientos y técnicas, sino de relaciones afectivas y solidarias que permiten a los/as participantes ponerse en los zapatos de los otros, la

comprensión mutua, la empatía y generar un sentido de responsabilidad y de identificación con las necesidades.

- Las experiencias con los juegos cooperativos reflejan la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo, generar espacios no tradicionales para formular nuevas propuestas, así como para recreación y disfrute individual y grupal. Las percepciones de los y las participantes evidencian ir más allá de las apariencias físicas, sino que se perciben como personas con mucha calidad, compañerismo, amistad, liderazgo, **inteligencia, dinamismo, dedicación y afectividad.**

Oiarbide; Martínez & Otros (2014) en “Efectos de los juegos de cooperación-oposición en el ánimo de los universitarios”, llegan a las siguientes conclusiones:

- Respecto al efecto de los juegos de cooperación-oposición, se puede apreciar que en los hombres el estado de ánimo general es menor al final de las prácticas, mientras que en las mujeres apenas cambia. En este sentido, la mayoría de los estudios han relacionado la actividad física con la mejora del estado de ánimo o el tratamiento y mejora de la depresión y ansiedad o tensión.
- Los juegos de cooperación-oposición suscitaron vivencias diferentes en los participantes hombres y mujeres, aunque se deben tener en cuenta las altas desviaciones típicas y los pequeños tamaños del efecto. Las diferencias en el estado de ánimo general pueden ser debidas a un efecto vigorizante que las tareas de cooperación-oposición tuvieron en el grupo de mujeres, aumentando la dimensión Vigor-Actividad (VA) casi el doble que, en los hombres, y al mismo tiempo, a que los niveles de Fatiga-Inmovilidad (FI) se

mantenían sin cambios en las mujeres y aumentaban en los hombres.

Arévalo (2016) en “Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas Mexiquenses”, llega a las siguientes conclusiones:

- La escuela es un espacio social, en el que interactúan sujetos sociales con culturas distintas. Donde se manifiesta y hacen presentes los problemas sociales, económicos, políticos, religiosos, que generan múltiples conflictos, problemas y violencias entre la comunidad educativa. Por ello, es importante proponer opciones propositivas ante los conflictos, ya que como se ha dicho antes, el conflicto debe ser visto como una oportunidad de crecimiento entre los seres humanos y como una alternativa de crecimiento para el desarrollo social y emocional humano.
- Desde los estudios para la paz, es importante mencionar que al individuo se le observa como un ser integral, el cual se compone de un todo: familia y sociedad que a su vez influyen en la formación de personas capaces de razonar y entender a otros.
- La propuesta de los juegos cooperativos, permite al individuo (tanto adolescente como adulto), tener perspectivas diferentes, cooperar, ser empático con el otro y a negociar cuando se es pertinente, lo cual; es un ideal a aspirar en los planteles mexiquenses; ya que constantemente la revista científica **Ra Ximhai**, ha difundido la violencia como algo físico y psicológico, sin darse cuenta, que ésta tiene muchas otras facetas que afectan al individuo en su personalidad y crea más violencia.

2.1.2 Tesis digital de la red

García Rodríguez (2014) en “El juego cooperativo como medio para la inclusión del alumnado no integrado” sostiene:

- En lo que respecta a la intervención llevada a cabo he de decir que el nivel de participación en líneas generales ha sido bastante bueno. En nuestra fase de observación alguno de los alumnos menos integrados se negaba a llevar a cabo una actividad por el hecho de que había sido elegido el último y su auto concepto estaba por los suelos. Estos aspectos con la inclusión de los juegos cooperativos en las sesiones desaparece, ya que no hay un líder ni alumnos poco integrados a los que nadie quiere elegir, sino que todos parten de la misma base, iniciando las actividades con el mismo nivel de motivación que el resto. Al lanzar consignas como “tenéis que conseguirlo entre todo el grupo” los alumnos se centran en ayudarse unos a otros para conseguir el objetivo que se les propone y su participación es bastante activa y positiva, ya que se han visto involucrados y muy motivados en las diferentes actividades que se les ha propuesto a lo largo de la unidad.

Camacho (2012) en “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”. Tesis Presentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú en la Facultad de educación para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial, arriba a las siguientes conclusiones:

- El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo. Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.
- Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución

2.1.3 Tesis del repositorio de la Universidad Nacional del Altiplano

Saico & Caceres (2016) en “El juego basado en dinámicas en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de I.E.P N° 70003 Sagrado Corazon de Jesus,2015” Tesis presentado a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano para optar el título profesional de Licenciado en Educación Primaria, arriban a las siguientes conclusiones:

- La utilización del juego como dinámica de animación y agrupación es eficaz para desarrollar el proceso de socialización de los niños del primer grado de la I.E.P. N° 70003 sagrado Corazón de Jesús, puesto que el 74% de los niños en la pos test se ubicaron en la escala de valoración de alto nivel de socialización, desarrollando las habilidades de integración, autonomía y expresión oral, de igual manera el diseño estadístico de student demuestra que $T_{O} = 4,084 > t_{\alpha} = 2,017$ aceptándose la hipótesis alterna que afirma que si existen diferencias estadísticamente significativas entre los

puntajes de los niños del grupo experimental respecto al grupo control.

- Con la aplicación del juego basado en dinámicas de animación y agrupación se mejora notablemente en proceso de socialización de la integración puesto que la mayoría de los niños en un 72% se integra fácilmente a la dinámica con sus compañeras de grupo.
- Las dinámicas de animación y agrupación desarrollan el nivel de socialización de la autonomía ya que el 70% de los niños están un nivel alto de socialización lográndose en los niños el cumplimiento de los roles que se les asigna sin temor a equivocarse.

Leguía & Vilca (2015) en “Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la institución I.E.P Chiki de la ciudad de Puno 2015”, tesis presentada a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano, para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial, llegan a las siguientes conclusiones:

- La aplicación del juego como estrategia es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de tres años de la I.E.P. CHIKI de la ciudad de Puno, ya que los resultados de la observación de la prueba de salida (pos-test) del grupo pre experimental se encontró que un 80% se encuentra en la categoría del nivel del logro previsto (A) es por ello que se acepta la hipótesis alterna (H_a) y se rechaza la hipótesis nula (H_0)
- En el proceso de desarrollo en la dimensión del dominio corporal dinámico (coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación viso-motriz) se

aprecia en los resultados que los niños y niñas logran un puntaje de logro previsto (A) en un mayor porcentaje de 59%, en consecuencia estos resultados demuestran y el juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico puesto que desarrollan la coordinación general , equilibrio dinámico y coordinación viso-motriz al aplicar el juego.

- En la dimensión del dominio corporal estático (equilibrio estático respiración y relajación) se aprecia en los resultados que los niños y niñas logran un puntaje de logro previsto (A) en un mayor porcentaje de 62%, en consecuencia, estos resultados muestran que el juego como estrategia permite que los niños desarrollan el dominio corporal estático ya que desarrollan con eficacia el equilibrio estático, respiración y relajación.

2.2 Marco Teórico

2.2.1 Juegos cooperativos

2.2.1.1 Historia de juegos cooperativos

Los juegos cooperativos nacieron en EEUU y en Canadá durante los años 60. Una década más tarde, psicólogos alemanes llevaron a Europa adaptando los mecanismos internos de los juegos de aire libre y creando juegos de mesa cooperativos. Estudios realizados por la antropóloga Margaret Mead, demuestran la estrecha relación existente entre la frecuencia de ciertos juegos cooperativos y el carácter no-violento de ciertas culturas. Ofrecen una perspectiva diferente de la que estamos acostumbrados en el juego tradicional, pueden provocar cambios en nuestros comportamientos y en la capacidad de evolucionar en grupo (FISC, 2012).

2.2.1.2 El juego cooperativo.

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los estudiantes aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades, con estos juegos se puede Fomentar el trabajo en equipo a través del juego y se pueden Conocer los valores y actitudes que priman en estos (Castro & Casallas, 2014).

Serie de libertades que ayudan al desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo (García Rodríguez, 2014). Esta serie de libertades las agrupa en cinco:

- **Libres para competir:** Esta característica es la verdaderamente distintiva del juego cooperativo frente al competitivo. En este tipo de juego no existe oposición entre las metas de los participantes y por lo tanto no se busca el logro de intereses particulares, sino que todos los logros son grupales, lo que hace que todo el grupo se sienta como protagonista a la vez que persiguen un objetivo común. Al eliminar este rasgo competitivo del juego se logra que la autoestima de los participantes aumente de forma general y no sólo en unos pocos.
- **Libres para crear:** Los participantes al ser niños tienen mucha imaginación, la cual aprovechan para buscar diferentes límites y conocer la multitud de posibilidades que brindan los juegos cooperativos. Al poseer esta característica se inculcan una serie de valores muy positivos para la formación del alumnado.

- **Libres de la exclusión:** el no rechazo de ningún participante en los juegos cooperativos es una característica esencial de los mismos. Gracias a esta característica se evitan situaciones en las que los participantes no se sienten integrados, todos tienen el mismo rol, y nadie es superior a nadie, no se juzga por las características motrices del sujeto, sino que se tiene en cuenta la implicación de los mismos independientemente de su destreza. Al no producirse estos signos de rechazo, la autoestima de los participantes es mayor y con ella se consiguen mejoras en las relaciones sociales.
- **Libres para elegir:** es de vital importancia para los participantes elegir en diferentes situaciones durante el transcurso de los juegos. Al dotar a los alumnos de este poder de elección su nivel madurativo crece y con ello el nivel de autoestima y aceptación de sí mismos y de sus compañeros.
- **Libres de la agresión:** con esta característica se dota a los alumnos de unas bases de lo que en verdad es el juego cooperativo, en el cual no se incluye el término agresión ya que es algo opuesto a lo que se busca en el juego cooperativo, donde la mayor herramienta que se debe usar es el diálogo para llegar a diferentes acuerdos con el resto de participantes.

2.2.1.3 Metodología de los juegos cooperativos

Según Pedraza (2013) la metodología de los juegos cooperativos está basada en el contacto, la lúdica, el disfrute, la colaboración, la confianza, el diálogo, el reconocimiento, la creatividad y la imaginación. Es una metodología participativa, flexible, basada en la creatividad de los participantes.

Los juegos cooperativos parten del sentir para pasar al pensar y luego al actuar constituyéndose en un valioso aporte para los facilitadores, y a su vez, para las

personas de los grupos con quienes comparten. A partir de breves y alegres canciones y rondas recogidas en múltiples lugares del mundo, con gestos suaves, rítmicos movimientos del cuerpo, con mágicos silencios o expresivas voces y risas, los juegos cooperativos dejan en quienes los juegan una agradable sensación de bienestar, alegría, entusiasmo y confianza (Pedraza, 2013).

Para el educador son una herramienta simple pero valiosa para potenciar la reflexión y la actuación del grupo, permiten abrir paso a la palabra en grupos especialmente silenciosos, serenar los ánimos en los grupos más briosos, despertar los sueños de los más intimidados, cuestiona a los más condescendientes (Pedraza, 2013).

Los juegos cooperativos se pueden desarrollar en todo tipo de grupos desde niños y niñas entre los 3 o 4 años hasta grupos de personas mayores. El facilitador estará atento a las características del grupo para hacer las adaptaciones necesarias a los juegos; igualmente, pueden ser empleados en múltiples encuentros como reuniones de trabajo, talleres de formación, aulas de clases, salidas de campo, teniendo en cuenta que en algunas escuelas y colegios los espacios pueden presentar un poco de dificultad (Betina & Contini, 2011).

El tiempo para desarrollar un juego cooperativo varía de acuerdo a las condiciones de cada contexto, pero siempre se podrán hacer las variaciones y adecuaciones necesarias de acuerdo a los objetivos, al grupo y a la programación que se haya propuesto. La investigación tiene soporte en el enfoque del aprendizaje social planteado por Albert Bandura, según el cual una gran parte de los comportamientos, entre ellos la agresión, se aprenden por

observación, elección, aceptación y rechazo de distintos modelos sociales de conducta (Pedraza, 2013).

2.2.1.4 Ventajas de juegos cooperativos

Según FISC (2012), las ventajas son las siguientes:

- Disfrutar en grupo.
- Mejorar las relaciones entre los alumnos, el clima y el ambiente de grupo.
- Convivir en grupo y sentirse responsable de sí mismo y de los demás.
- Comunicarse positivamente con los demás.
- Desarrollar el sentido de la responsabilidad social y la capacidad de Cooperación.
- Favorecer la integración.
- Superar el egocentrismo y desarrollar la empatía.
- Mejorar la motivación y el interés de los alumnos.
- Tener confianza en sus propias capacidades y en las de los demás.
- Vivir positivamente los conflictos.
- Expresar sentimientos y reconocerlos con el fin de comprender y aceptar los de los otros.
- Incrementar la autoestima positiva y el autocontrol.

2.2.1.5 Qué queremos trabajar y qué podemos trabajar con los juegos cooperativos

Según FISC (2012), como potente motor de motivación, el juego cooperativo presenta retos a nivel de: Desarrollo personal, desarrollo de actitudes cooperativas, desarrollo de habilidades básicas grupales, desarrollo cognitivo y desarrollo psicomotor.

2.2.1.5.1 Desarrollo personal.

El juego es una actividad que contribuye al desarrollo y a la integración de los rasgos de la personalidad del niño, le permite alcanzar el equilibrio psíquico (emocional y afectivo):

- **Autoconocimiento:** Contribuye al desarrollo y a la integración de los rasgos de nuestra personalidad. Ser conscientes de cómo somos y porqué somos así, es fundamental para poder cambiar hacia hábitos mejores.
- **Autonomía y responsabilidad:** El incremento de la autonomía personal nos supondrá un aumento de responsabilidades.
- **Afirmación y autoestima:** Para aceptar a los demás es preciso valorarse a uno mismo, aceptarse y ser capaz de defender sus propios principios; tener confianza en uno mismo. Sin confianza en uno mismo todo lo que venga de fuera se verá como amenaza y nos pondrá a la defensiva bloqueando nuestra capacidad de ser receptivos y analizar las nuevas actitudes.
- **Autocontrol emocional:** Para la cooperación eficaz es preciso no dejarse llevar por la emotividad. No cerrarse a ideas nuevas y chocantes, evitar estar tan emocionado en debates o dinámicas que sólo se centre en el propio punto de vista y no se escuche a los demás.
- **El reconocimiento y expresión de emociones:** Es la capacidad de identificar y manifestar las diversas emociones, tanto las nuestras como las ajenas, que pueden surgir en una situación, ya sean verbales o no verbales.
- **La empatía:** Es la capacidad de “ponerse en la situación del otro” entender sus ideas, emociones o conductas. Para cualquier trabajo grupal, es fundamental entender a las personas con las que se coopera.

2.2.1.5.2 Desarrollo del razonamiento moral y la creatividad

Es preciso que la persona sea capaz de adquirir un pensamiento más constructivo, abierto y basado en valores justos y universales, y no hacer suyas las normas que le son impuestas sin realizar un análisis crítico previo. Es especialmente importante el razonamiento sobre el propio razonamiento.

2.2.1.5.3 Desarrollo de actitudes cooperativas

Para FISC (2012) es necesario desarrollar actitudes adecuadas que doten de recursos al grupo para trabajar eficientemente la vivencia, el análisis y la puesta en práctica de soluciones; que desarrollen coherentemente en lo cercano las actitudes y valores que queremos desarrollar en estructuras más amplias:

- **El conocimiento mutuo:** para conocerse bien entre las personas hay que conocer cómo son, cómo piensan, cómo sienten y las aficiones que tienen...así las personas se relacionan adecuadamente y cooperan entre sí.
- **La comunicación:** Para una cooperación efectiva es preciso entenderse, saber escuchar, no ser ambiguo en lo que se dice, evitar bloqueos a la comunicación, evitar que unas personas acaparen la conversación y otras no dispongan de tiempo y lugar para hablar, son habilidades básicas para todo trabajo grupal. Especialmente son frecuentes los bloqueos afectivos (no escuchar a las otras personas, intentando defender nuestro propio punto de vista a toda costa).
- **Confianza, contacto y estima:** Es necesario adquirir un grado de confianza mutuo elevado para ser capaces de trabajar adecuadamente. Acostumbrarse a exteriorizar abiertamente sentimientos positivos y canalizarlos en forma de contacto ayuda enormemente a dar una adecuada cohesión grupal.

- **Cooperación:** Se requiere la interacción de todos para conseguir los objetivos. Esto implica un alto grado de igualdad, de relaciones simétricas.

2.2.1.5.4 Desarrollo de habilidades básicas grupales

Es importante desarrollar habilidades básicas y dotar de herramientas para hacer frente a la realidad social (FISC, 2012):

- **Superación de prejuicios:** Es preciso ser conscientes de la existencia de prejuicios que todas las personas tienen. Estos prejuicios se asientan en gran número durante la infancia y forman parte de nuestro modo de ser, aunque muchas veces de manera inconsciente.
- **Regulación de conflictos:** Es fundamental mostrar los conflictos existentes y aprender a regularlos positivamente, ya que son inevitables. La regulación positiva genera bienestar, preocupación por el antagonista, supone una solución estable, al ser una solución aceptada por las diferentes partes y lleva a las personas a madurar.
- **Crítica (desobediencia constructiva):** consiste en la capacidad de enfrentarse a la injusticia, denunciándola y criticándola allí donde se encuentre y negándose a colaborar con ella, aún a costa de las consecuencias personales que pueda implicar.
- **Toma de decisiones:** es saber decidir y organizarse en un grupo de forma que el resultado que se consiga, dé solución a las necesidades que se plantean y satisfacción a todos sus participantes para que todos se involucren en la puesta en práctica.

-

2.2.1.5.5 Desarrollo cognitivo

El juego permitirá al niño poder expresarse, comunicarse, ser rápido, reflexivo, lógico, elaborar estrategias de juego (FISC, 2012):

- **Atención y memoria:** Las propias condiciones del juego exigen un alto grado de concentración.
- **Lenguaje:** El juego exige de los participantes un desarrollo lingüístico, para expresar sus deseos y sus dudas. Esta necesidad de comunicarse estimula el lenguaje coherente. Según algunos autores, el lenguaje se aprende mejor y más rápidamente en situaciones lúdicas, observando que las expresiones idiomáticas más complicadas gramaticalmente aparecen primero en actividades de juego.
- **Inteligencia:** Según Piaget la inteligencia es una forma de adaptación al entorno y el juego es básicamente una forma de relación del niño con el mismo, un modo de conocerlo, de aceptarlo, de modificarlo, de construirlo. Es a través del juego que el niño elabora y desarrolla las estructuras mentales.
- **Creatividad:** Como sostiene Vygotsky, el juego es la primera actividad creadora del niño. La creatividad es un proceso a través del cual los niños expresan su imaginación, sus ideas y sus emociones, obteniendo de él un alto grado de satisfacción, que contribuye a la construcción de la autoestima y al aumento del conocimiento de sí mismo.

2.2.1.5.6 Desarrollo psicomotor

Según FISC (2012), un juego que permite un correcto desarrollo psicomotor es fuente de grandes satisfacciones y contribuye de manera importante en el auto-concepto o valoración de la personalidad infantil:

- **Desarrollo físico y psicomotor:** El juego responde a una gran necesidad de movimiento, los niños se mueven y a través de él se desenvuelve el cuerpo y los sentidos.
- **Motricidad fina y gruesa:** mediante el juego se puede trabajar la coordinación dinámica global, el equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular y el control motor.
- **Capacidades sensoriales:** el juego posibilita trabajar estructuración del esquema corporal, la percepción espacio-visual, rítmico temporal, táctil, Olfativa y gustativa.

2.2.2 El juego en el currículo nacional

Según MINEDU (2016) jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. Cuando el niño construye su identidad y se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:

- Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.
- Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar. Ejemplo: Una niña cuenta a sus compañeros que ya nació su hermanito.

- Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. Ejemplo: El niño se cepilla los dientes luego de tomar la lonchera y explica que con ello evita las caries.
- Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Ejemplo: Una niña observa que otro compañero está llorando porque le cayó un pelotazo. Se acerca para darle la mano y consolarlo.
- Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en las que lo necesita para sentirse seguro o contenido. Da razón de lo que le sucedió. Ejemplo: El niño va en busca del adulto o le avisa al ser rechazado en el juego por otro compañero.

2.2.3 Las Habilidades sociales

Las habilidades sociales son las destrezas sociales necesarias para hacer eficazmente una acción interpersonal (Isaza & Henao, 2011)

Según Caballo (2005), citado por Betina & Contini (2011) 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.

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego en la interacción social, y la competencia social es la adecuación y ejecución de las habilidades sociales en un determinado contexto (Arismendy & Flores, 2013)

Según Sánchez Herrero (2016) “Es la capacidad para interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptado o valorado socialmente y, al mismo tiempo, personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso, o principalmente beneficioso para los demás.

Finalmente, de acuerdo a lo señalado por Muñoz (2011) citado por Cotrina Cerdán (2015) se puede concluir que la habilidad social es la capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás de modo que puedas ser aceptado y valorado; por lo tanto, no son rasgos de la personalidad, sino que son comportamientos aprendidos, los cuales pueden darse a través de una conducta verbal y no verbal.

2.2.4 La adquisición de habilidades sociales

No hay datos definitivos sobre cómo y cuándo se adquieren las habilidades sociales, pero es sin duda la niñez un periodo crítico. En este sentido, numerosas investigaciones han encontrado relaciones sólidas entre la competencia social en la infancia y posterior funcionamiento social, académico y psicológico tanto en la infancia como en la edad adulta. Las habilidades sociales se adquieren normalmente como consecuencia de varios mecanismos básicos de aprendizaje. Entre ellos se incluyen: reforzamiento positivo directo de las habilidades, el modelado o el aprendizaje observacional, el feedback y desarrollo de

expectativas cognitivas respecto a las situaciones interpersonales (Ortego & López, 2010)

2.2.5 Tipos de habilidades sociales

Existen diferentes clasificaciones, según Goldstein (1999), citado por Muñoz (2011,18), el cual divide las habilidades sociales en:

2.2.5.1 Habilidades sociales básicas; estas son:

- **Escuchar:** ¿presta atención a la persona que está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que están diciendo?
- **Iniciar una conversación:** ¿habla con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes?
- **Mantener una conversación:** ¿cómo otras personas sobre cosas que interesan a ambos?
- **Formular una pregunta:** ¿determinada información que necesita y se le pide a la persona adecuada?
- **Dan las gracias:** ¿permite que los demás sepan agradecer los favores?
- **Presentarse:** ¿se da a conocer a los demás por su propia iniciativa?
- **Presentar a otras personas:** ¿ayuda a los demás, conocen entre sí?
- **Hacer un cumplido:** ¿dice que le gusta algún aspecto de otra persona o algunas actividades que realiza?

2.2.5.2 Habilidades avanzadas, como las siguientes

- **Pedir ayuda:** ¿pide que le ayuden cuando tiene alguna dificultad?
- **Participar:** ¿elige la mejor forma para integrarse a un grupo o para participar en una determinada actividad?

- **Dar instrucciones:** ¿explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica?
- **Seguir instrucciones:** ¿presta atención a las instrucciones, pide explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente?
- **Disculparse:** ¿pide disculpas a los demás por haber hecho algo malo?
- **Convencer a los demás:** ¿intentar persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad para las de la otra persona?

2.2.6 Relación de habilidades sociales que pueden ser fomentadas por el juego cooperativo

Según Muñoz (2011), citado por (Camacho, 2012), quien ofrece una tipología de habilidades sociales las mismas que podrían ser favorecidas en su desarrollo a través del juego cooperativo.

Habilidades sociales básicas	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar. • Formular una pregunta
Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir ayuda. • Participar. • Seguir instrucciones. • Disculparse. • Expresar los sentimientos. • Comprender los sentimientos de los demás. • Enfrentarse con el enfado del otro. • Compartir algo.

Fuente: elaboración propia en base a Muñoz (2011).

Al hablar del desarrollo de estas habilidades, se hace referencia al grado en que el niño y la niña han adquirido un conjunto de habilidades comportamentales que

posibilitan su adaptación a las exigencias del medio social. Estas habilidades van desde la interacción con pares y adultos hasta los procesos de autonomía, expresión y resolución de problemas (Amescua, Pichardo & Fernández, 2002).

Para Arismendy & Flores (2013) las habilidades sociales son aquellos comportamientos ya más concretos y específicos que se dan en un contexto interpersonal y tienen como fin interpretar y orientar la relación a fin de llevar a cabo una interacción provechosa. Dadas las características del mundo actual las demandas y exigencias sociales, la complejidad y la gran densidad de relaciones que los sujetos entablan, las habilidades sociales son de una importancia fundamental.

2.3 Marco Conceptual

Empatía.

Este término es empleado a su vez para definir el concepto de inteligencia emocional e inteligencia interpersonal. Para la mayoría de autores la empatía es la capacidad de entender realmente las necesidades, sentimientos, circunstancias, motivos, pensamientos, problemas etc., de los demás, poniéndonos para ello en su lugar, y viendo las cosas desde su misma óptica o perspectiva.

Autocontrol.

El autocontrol se desarrolló en forma consciente con el lenguaje interno. El individuo hablándose de sí mismo, guía y regula su comportamiento por este motivo las estrategias de desarrollo de autocontrol insisten en las auto instrucciones.

Inteligencia interpersonal

La inteligencia interpersonal se constituye a partir de la capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás, en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamento, motivaciones e intenciones. Esta inteligencia le permite que cada persona pueda, leer las intenciones y los deseos de los demás, aunque se los hayan ocultado. Esta capacidad se da de forma muy sofisticada en los líderes religiosos, políticos, terapeutas y maestros.

Apego

El apego es la capacidad de conectarse afectivamente con las personas, la expresividad es la de ser capaz de expresar emociones sentimientos y necesidades y el autocontrol la de poder dominar los impulsos, ira, enojo, etc.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ubicación geográfica del estudio

La presente investigación se realizó en la I.E.I. N° 208 del barrio laykakota de la ciudad de Puno. Está ubicado dentro del ámbito de la ciudad de Puno, exactamente en el Jr. Inca Garcilaso de la Vega con Jr. Pilcuyo, Urb. ROMEP del Barrio Laykakota, al costado del complejo deportivo de la Urbanización ROMEP. En la provincia y región Puno. La mencionada institución educativa es una institución estatal.

3.2. Periodo de duración de estudio

El estudio se realizó durante el año 2017 con los siguientes procedimientos: elaboración del proyecto, presentación del proyecto, aprobación del proyecto, corrección del proyecto por los jurados, aplicación de los instrumentos análisis e interpretación de los resultados, redacción del informe, presentación del borrador de tesis, sustentación, publicación de resultados.

3.3. Procedencia del material utilizado

Para la aplicación de los talleres de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años se utilizó los siguientes materiales:

- Bloques de psicomotricidad
- Rompecabezas
- Cartulinas
- Papel boom
- Juguetes de goma

- Tarros de leche
- Equipo de sonido
- Pelotas de trapo
- Pegamento
- Mascaras

3.4. Población y muestra del estudio

3.4.1. Población

La población de estudio estuvo conformada por 25 estudiantes entre niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 208 del barrio laykakota de nuestra Ciudad de Puno.

3.4.2. Muestra

Para efectos del presente trabajo de investigación, el tamaño de la muestra se determinó por conveniencia, en la medida que, son de menor cantidad, además existió la plena posibilidad de acceso a trabajar con talleres en las aulas. En consecuencia, la (**muestra = población**) está conformado por 25 alumnos entre niñas y niños de cuatro años “B” ya que cuando se realizó las practicas pre profesionales se observó que los niños y niñas tenían deficiencias al expresarse y sociabilizarse. Se conformó un solo grupo, para aplicar un test al inicio y otra al final.

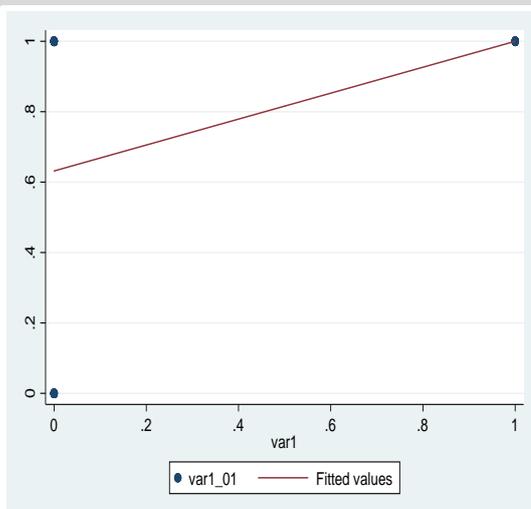
3.5. Diseño estadístico

3.5.1. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

Hipótesis Específico N° 01: El taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.

GRÁFICO DE TENDENCIA

PRUEBA DE HIPÓTESIS



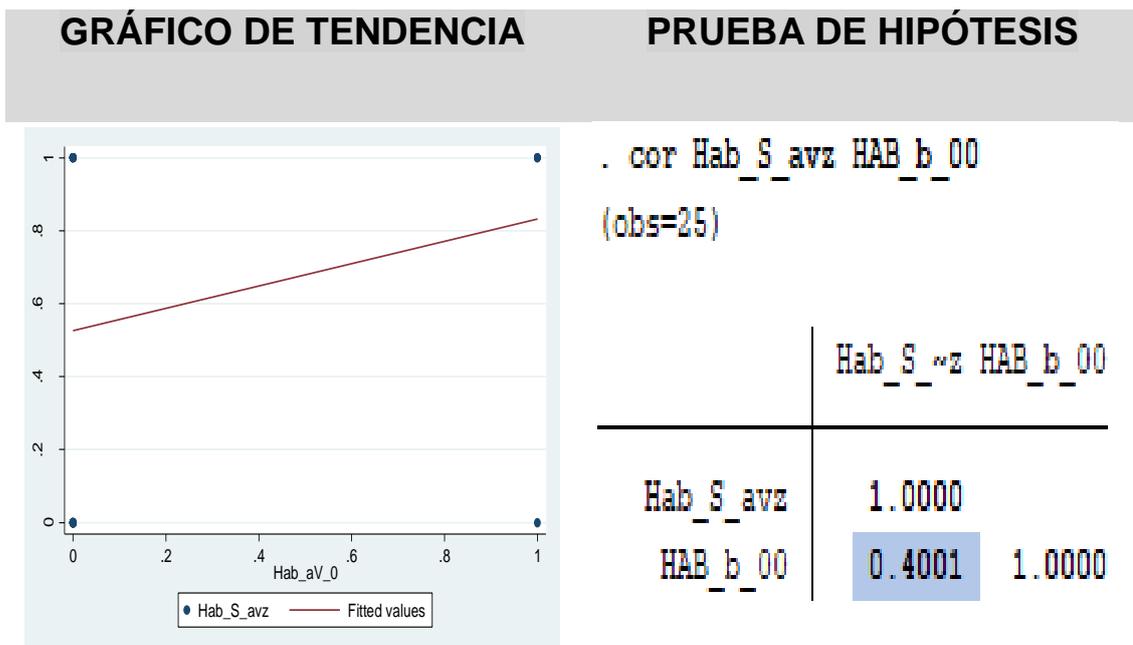
```
. corr var1_01 var1
(obs=25)
```

	var1_01	var1
var1_01	1.0000	
var1	0.3504	1.0000

Fuente: Elaboración propia

Como se puede apreciar en el gráfico de tendencia, la relación es positiva, directa. Contrastando la prueba de hipótesis la correlación es **0.35** lo que determina que el grado de significancia es baja con tendencia a moderada. En consecuencia, la relación es directa, positiva y baja, en la medida que el taller desarrollado tuvo efecto concreto para la mejora continua en cuanto a la escucha activa y formulación de cuestionamientos basados en un criterio convencional. Además, en intercepto (línea de tendencia), como se aprecia en el gráfico no empieza de [0;0], ello evidencia que, desde un punto de partida, los niños ya de alguna manera tenían desarrollado las habilidades sociales básicas, dado que son elementales. A pesar de ello, los talleres han contribuido a fortalecer dichas habilidades.

Hipótesis Específico N° 02: El taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.



Fuente: Elaboración propia

Como se aprecia en el gráfico de tendencia, la relación es directamente proporcional, es decir mayores talleres mejoran las falencias de las habilidades avanzadas como el Pedir ayuda, Participación y sigue las instrucciones, etc. Viendo la prueba de hipótesis, la probabilidad es **0.40** lo que denota que la relación tiene alta tendencia de efectividad de los talleres para fortalecer las debilidades avanzadas. El intercepto se denota por encima [0;0], lo que quiere decir, que algunos niños ya tenían un avance en su desarrollo, con los talleres se ha fortalecido dicha situación, en algunos casos se direccionó de manera positiva casi desde un inicio. Un 40% de correlación, denota influencia directa positiva y moderadamente significativa.

3.5.2. Diseño de la investigación

Se considera método de investigación, según Hernandez Sampieri; Fernandez y Baptista (2014), al conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno, para solucionar problemas específicos,

que nos permite identificar la información que se requiere, señalar la clase de información que se necesita y los procedimientos para conseguir dicha información y no sucumbir en propios prejuicios, en ese entender se utiliza los siguientes métodos:

Método analítico.

Según Bernal Torres (2010) “Este proceso cognoscitivo consiste en descomponer un objeto de estudio, separando cada una de las partes del todo para estudiarlas en forma individual.” En el presente trabajo de investigación se empleó en el análisis estadístico de cada indicador de las variables, según los objetivos planteados.

Método deductivo.

Según Bernal Torres (2010) “Este método de razonamiento consiste en tomar conclusiones generales para obtener explicaciones particulares. El método se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes, principios, etcétera, de aplicación universal y de comprobada validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares”. En el presente trabajo se utilizó en la revisión de la literatura sobre los juegos cooperativos, habilidades sociales, el marco teórico y la descripción del problema, etc.

Enfoque de investigación.

El enfoque es cuantitativo, dado que, “es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar o eludir” pasos, el orden es riguroso, aunque, desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea, que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva

teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolla un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos), y se establece una serie de conclusiones respecto de la hipótesis” (Hernandez Sampieri; Fernandez y Baptista, 2014).

Alcance de investigación.

La investigación será de alcance descriptivo y correlacional. Es descriptivo “Se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren” y es correlacional “tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular” (Hernandez Sampieri; Fernandez y Baptista, 2014).

3.6. Tipo y diseño de la investigación

Tipo Experimental.

Según Hernandez Sampieri; Fernandez y Baptista (2014) una investigación es de tipo experimental cuando “un estudio en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes, para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o mas variables dependientes dentro de una situación de control para el investigador”.

Diseño pre experimental.

Según Hernandez Sampieri; Fernandez y Baptista (2014) sostiene “a un grupo

se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. Este diseño ofrece una ventaja: existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo; es decir, hay un seguimiento del grupo.

De acuerdo al tipo de estudio, se empleará el diseño de preexperimental **de pretest, posttest** con un solo grupo cuyo esquema es el siguiente:

O1_____X_____O2

O1 = Aplicación del pretest observación inicial.

X = Reactivo (juegos cooperativos), al grupo de estudio en 17 talleres programadas.

O2= Aplicación del posttest observación final.

3.7. Técnicas e instrumento de recolección de datos.

A fin de obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó la técnica de la lista de cotejo. Este instrumento se aplicó en dos momentos: el primero de manera inicial, la cual nos permitió conocer el perfil real de las habilidades sociales de la muestra a la cual se le iba aplicar el programa de juego.

El segundo momento se aplicó en el momento final de la aplicación del programa de juegos lo cual nos permitió conocer el efecto del programa taller de juegos cooperativos y el incremento o el uso de las habilidades sociales en el grupo de niños de 4 años.

3.8. Tratamiento y procesamiento de datos.

El presente trabajo de investigación por utilizar el método deductivo y analítico, empleó en el procesamiento y análisis de datos la estadística descriptiva e

inferencial con la que se explican los resultados producto de la investigación, lo que permitió contrastar la hipótesis planteada, realizando las siguientes actividades: análisis de la información obtenida, codificación, procesamiento para estimar promedios y porcentajes, para el tratamiento e interpretación de la información obtenida materia en estudio. La información obtenida de las listas de cotejos ha sido analizado, clasificado y tabulado, utilizando el paquete estadístico STATA 15, Con la finalidad de lograr un mayor entendimiento y visualización de los resultados a obtener se elaboraron cuadros y gráficos para plasmar los resultados.

3.9. Procedimiento

El procedimiento que se seguirá para tratar los datos recogidos será de la siguiente manera:

Primero: se tabularán los datos de acuerdo a los criterios estadísticos, luego se ordenarán y se clasificarán de acuerdo a los criterios de la evaluación previstos.

Segundo: se elaborarán los cuadros estadísticos de distribución porcentual.

Tercero: se elaborarán las tablas de ilustración para las figuras estadísticas más representativas del informe de investigación.

Cuarto: se realizan las interpretaciones para la sustentación de la defensa de tesis.

Quinto: se procederá a la sistematización, análisis e interpretación de datos obtenidos en la I.E.I. N°208.

3.10. Variables

Variables específicas (1)

Variable Independiente (X0): Cumplimiento de reglas y normas

Indicadores

X1= Seguimiento de indicaciones

X2= Cumplimiento de reglas.

Variable Dependiente (Y0): Habilidades sociales básicas

Indicadores

Y1=Escuchar

Y2=Formular preguntas

Variables específicas (2)

Variable Independiente (X0): Responsabilidades en la ejecución del juego

Indicadores

X1= Participación e iniciativa

X2=. cumplimiento de roles.

Variable Dependiente (Y0): Habilidades sociales avanzadas

Indicadores

Y1= Pedir ayuda.

Y2= Participar, Seguir las instrucciones.

Y3= Disculparse, expresar los Sentimientos

Y4= Comprender los sentimientos de los demás

Y5= Enfrentarse al enfado de los demás, Compartir algo

3.11. Método de contrastación

Para la contrastación propiamente dicha, se usó el método de regresión simple:

$$Y = f(X)$$

Donde

Y= desarrollo de habilidades sociales

X= Taller juegos cooperativos

Procedimiento.

- Primero, se estima en stata 15 el gráfico de tendencia, como punto de partida para saber si la tendencia va a ser positiva o negativa, directa o inversamente proporcional. Se aplica el comando “`graph twoway (scatter var_y var_x) (lfit var_y var_x)`”.

En este caso como son dos momentos, se aplicará una autocorrelación.

- Segundo, se estima formalmente el modelo de regresión entre las variables específicas, es decir “`regress var_y var_x`”.

Una vez realizado la regresión, es posible probar la hipótesis sobre los coeficientes estimados a través del comando “`test var_x=1`”, en donde los parámetros son de [-1,0, +1]

Escala de coeficiente para interpretar

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

3.12. Análisis de los resultados

Para los análisis de los resultados se tomó en cuenta la prueba de hipótesis para verificar la confiabilidad de los resultados de la presente investigación, mediante la tabulación de datos obtenidos durante la ejecución de la investigación, se presentará los datos en tablas y gráficos debidamente clasificados para su interpretación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Los resultados se presentan a continuación, según los objetivos propuestos. En primera parte se ilustra referente a las habilidades sociales básicas.

4.1.1. Objetivo específico N° 01

Determinar el grado de contribución del taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.

HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS

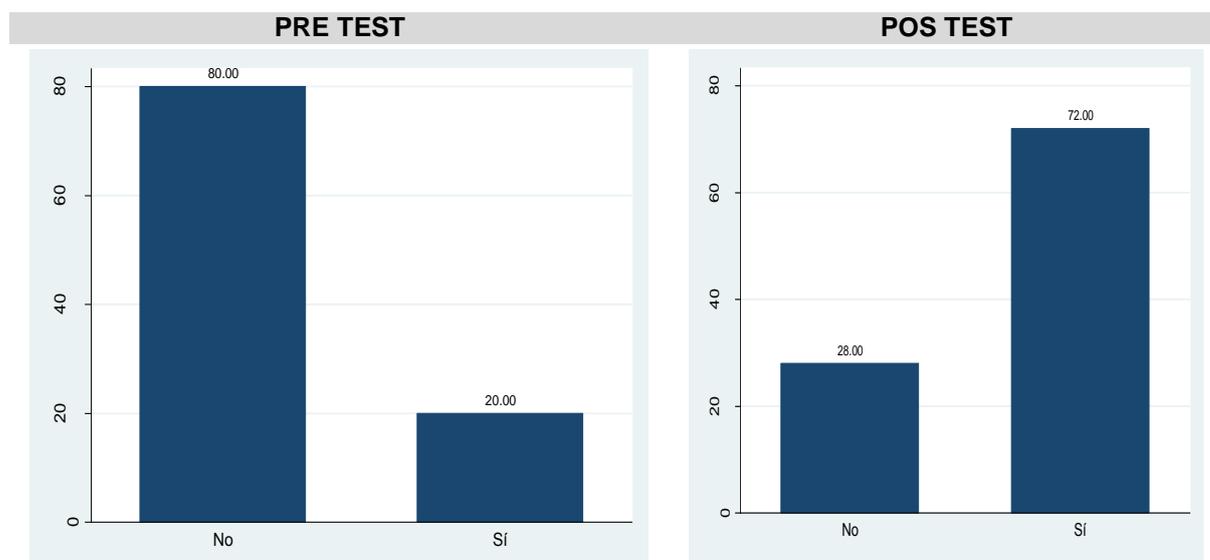


Figura 1. Escucha con atención las reglas de juego

Según la figura, en la observación inicial un 80% del total no escuchaban con atención las reglas de juego, solo el 20% lo hacía. Después de los talleres realizados, la negatividad desciende hasta 28% y el positivo sube hasta 72%. Lo que nos da a entender que hay una mejora al respecto. Todo comportamiento es moldeable, en la medida que, se construye y se alimenta de manera sistemática.

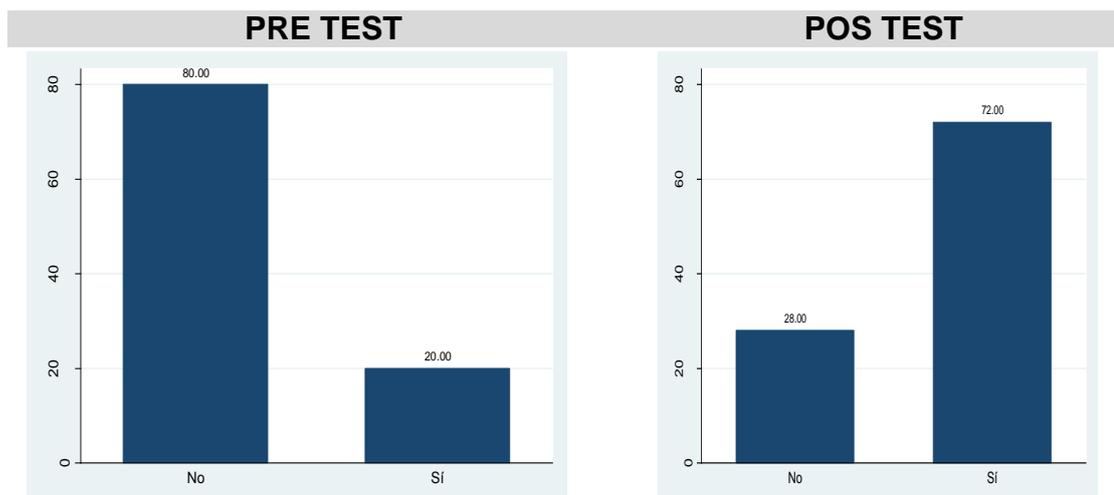


Figura 2. Presenta una posición de escucha

Según la figura, solo el 20% del total presenta posición de escucha, el 80% no lo hace. Después del desarrollo de los talleres, los que sí lo hacen ascienden a 72% y los que no lo hacen descienden a un 28%. Al igual que el anterior hay una mejora al respecto

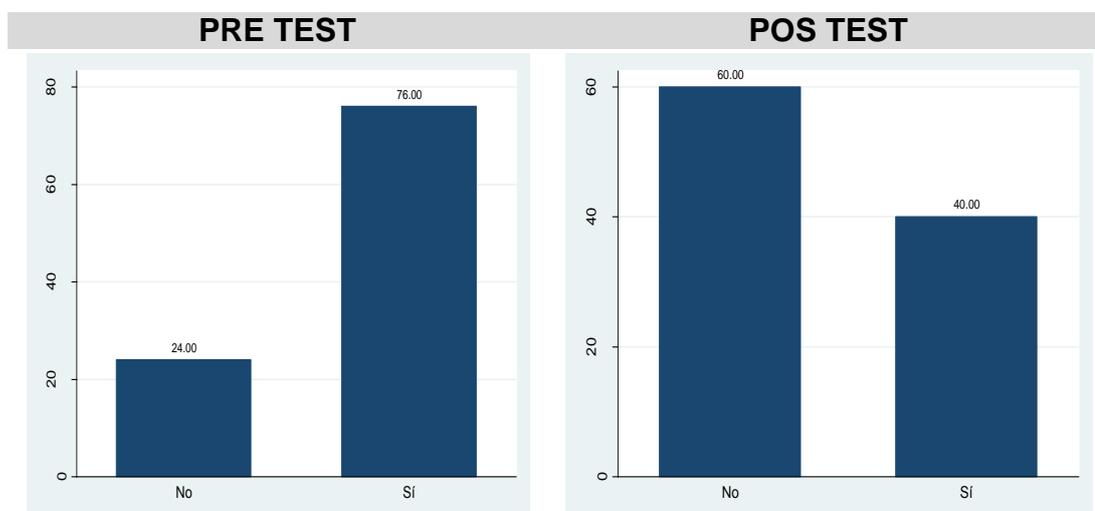


Figura 3. Conversa con su compañero (a) cuando se expone las reglas de juego

Según el gráfico correspondiente, el 76% del total conversan con sus compañeros cuando se expone las reglas de juego, es decir no escuchan a cabalidad, los que no conversan; es decir los que escuchan solo son el 24%. Una vez desarrollada el taller, los que no conversan suben a un 60% y los que les gusta conversar descienden a 40%. Hay una mejoría positiva.

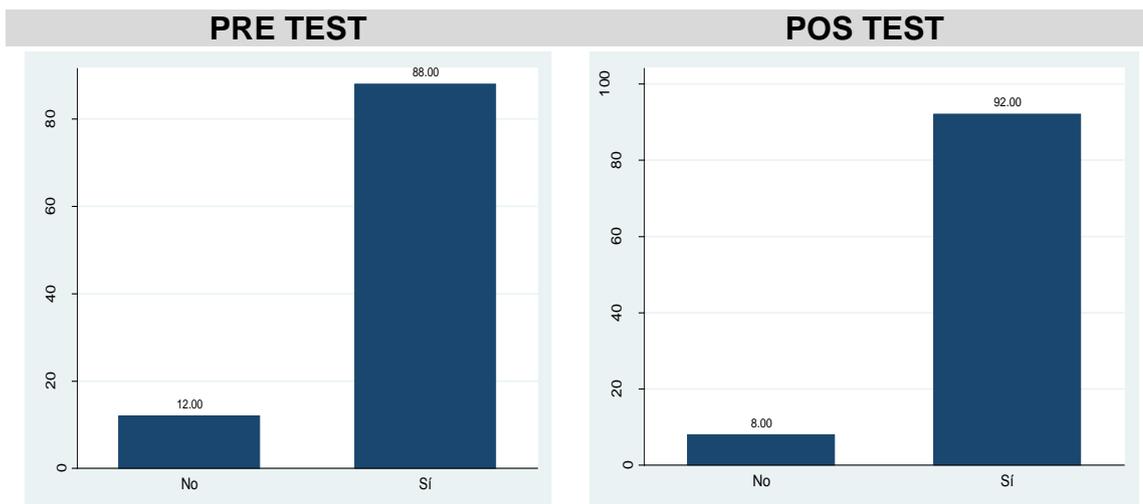


Figura 4. Levanta la mano para formular una pregunta

Según la figura un 88% del total de los niños levantan la mano para formular una pregunta y el 12% simplemente no acostumbra hacerlo. Luego de la intervención con el taller, los que acostumbran a levantar la mano para formular una interrogante conforman el 92% y los que no lo hacen baja 08%. Hay muy poca variación en este ítem.

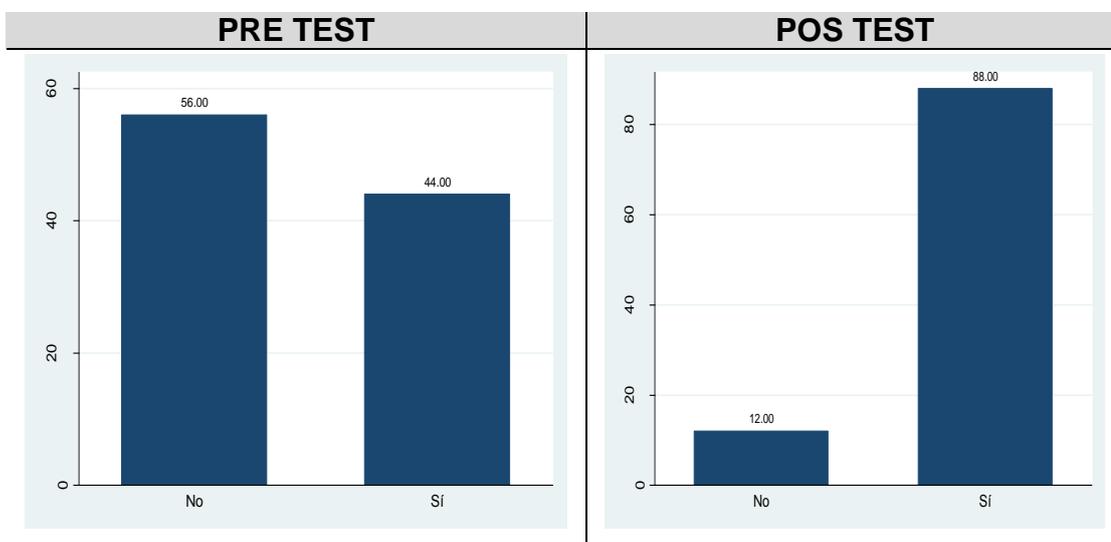


Figura 5. Formula preguntas relacionadas con el tema

Según el gráfico, sólo el 44% del total formula preguntas relacionadas con el tema y el 56% simplemente se alejan del foco o simplemente no lo hacen. Después de la intervención con el taller, los que formulan preguntas directamente relacionadas con el tema asciende a 88% y el 12% todavía no lo hacen.

4.1.2. Objetivo específico N° 02

Determinar el grado de contribución del taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.

HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS

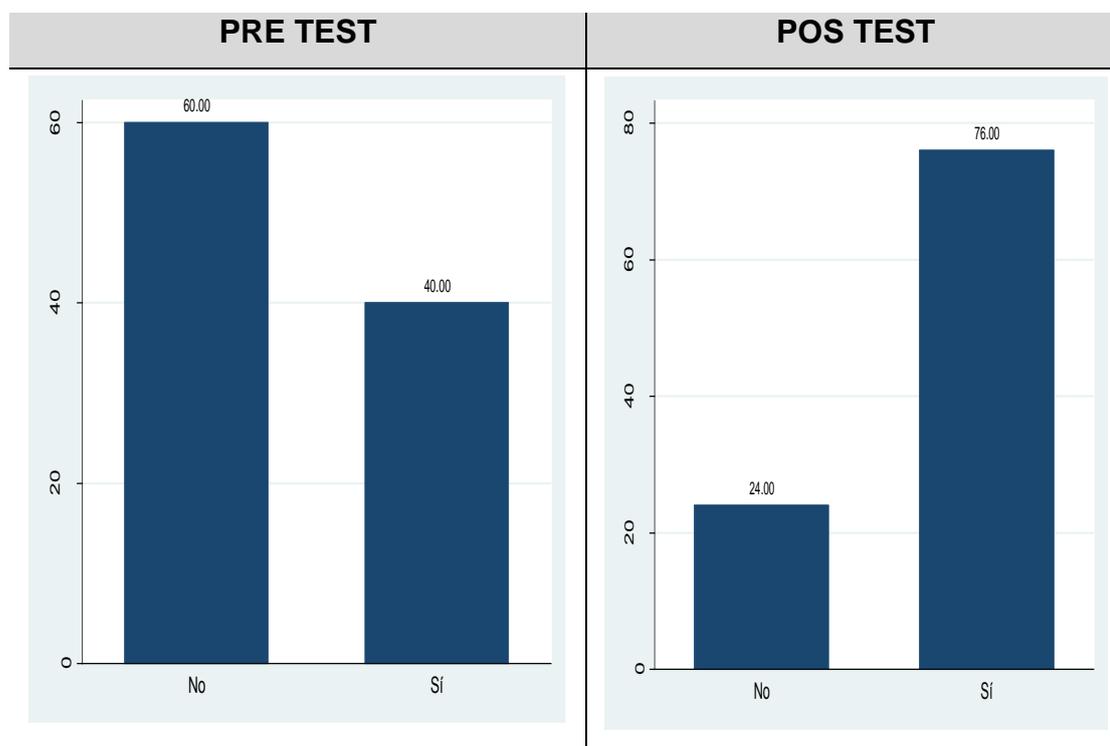


Figura 6. **Pide ayuda a sus compañeros usando la palabra por favor**

Según la figura Pide ayuda a sus compañeros usando la palabra “por favor” solo el 40% del total y el 60% no lo hace.

Después de la intervención del taller esta situación se revierte, en la medida que, 76% ya aprendió a pedir ayuda, mientras que el 24% todavía se resiste en alguna medida.

Se puede argüir que, un taller bien ejecutado, es un logro en bien de los estudiantes.

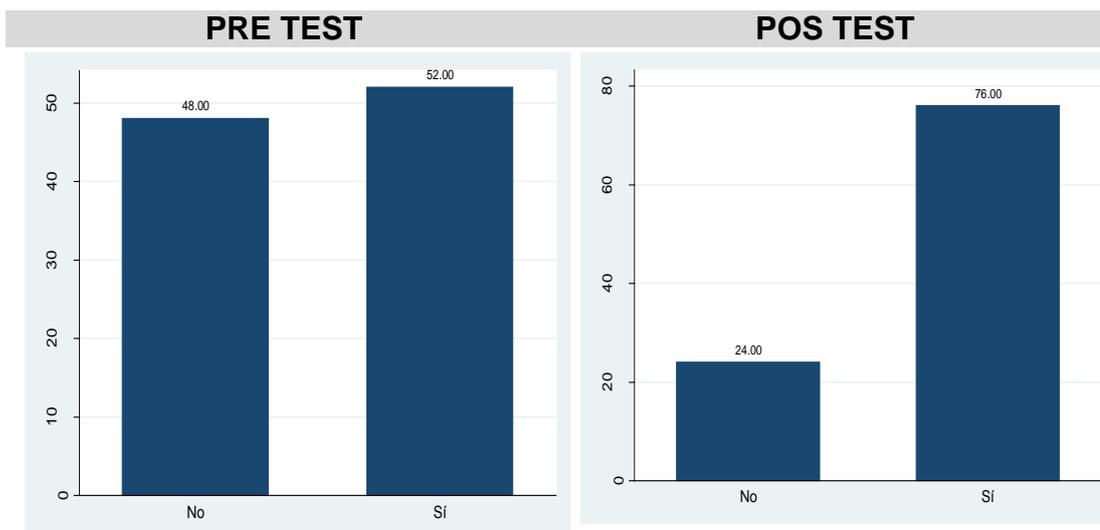


Figura 7. Pide ayuda a su profesora usando la palabra por favor

Según la figura correspondiente, el 52% del total de los niños piden ayuda a su profesora usando la palabra “por favor”, mientras que el 48% no lo hace. Después de la intervención con los talleres el 76% pide a su profesora usando la palabra “por favor”, mientras que el 24% todavía no lo hace. Como se puede apreciar hay una mejora al respecto.

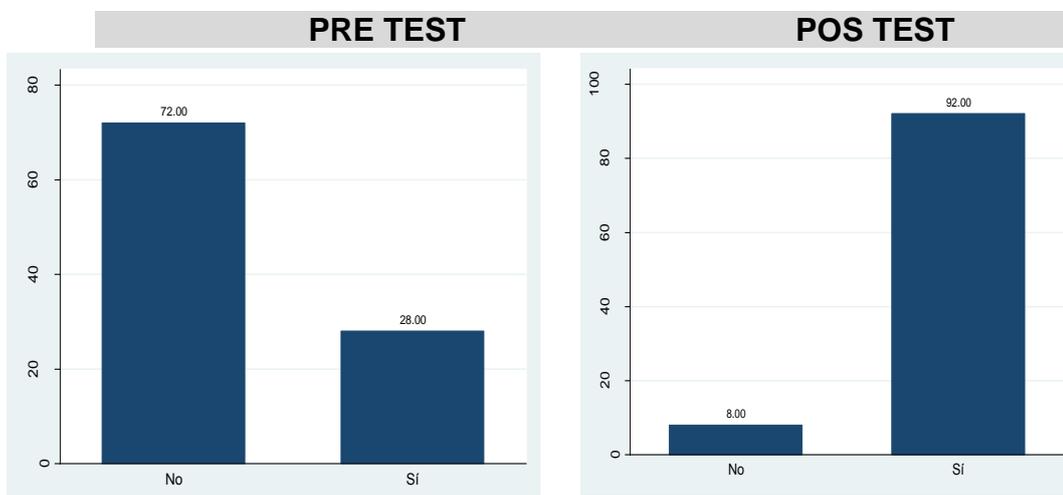


Figura 8. Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás

Según la figura correspondiente, solo el 28% del total de los niños muestran seguridad al pedir ayuda a los demás, mientras el 72% no muestra seguridad al respecto. Después de la intervención el 82% muestran seguridad y el 8% todavía están en proceso.

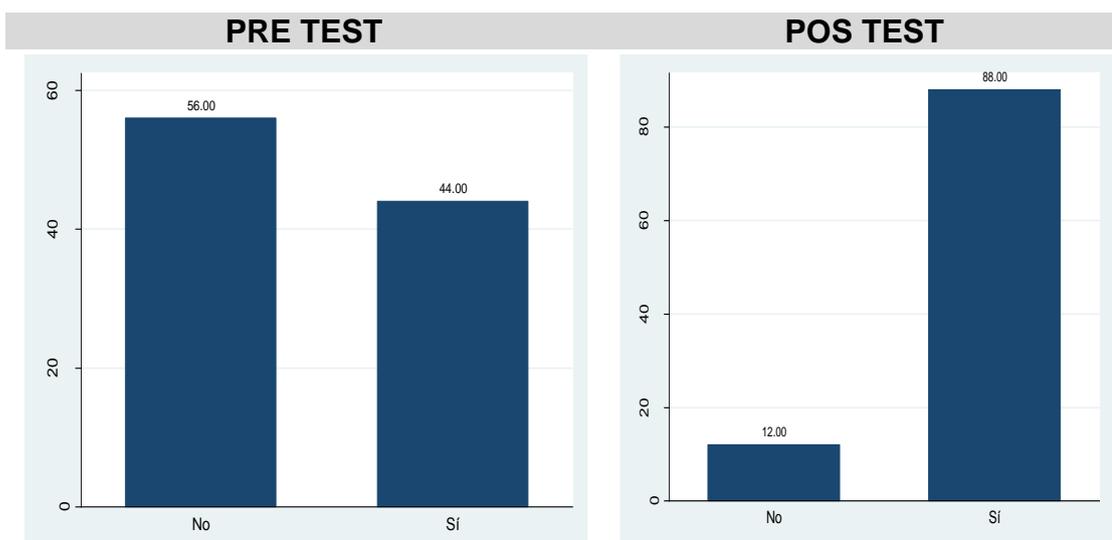


Figura 9. Interactúa con sus compañeros en los juegos

Según la figura, solo el 44% del total de los niños interactúan con sus compañeros en los juegos el 66% no lo demuestra hacerlo. Después de la intervención la situación se invierte, el 88% interactúa con sus compañeros y al 12% todavía le cuesta integrarse como los primeros.

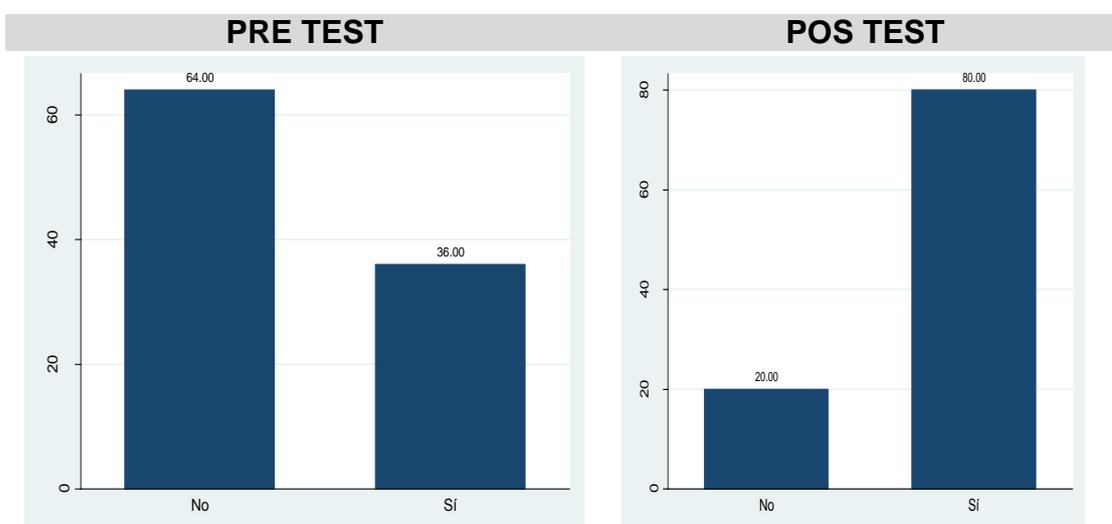


Figura 10. Expresa los sentimientos de alegría o cólera respetando a sus compañeros.

Según la figura, solo el 36% del total de los niños expresan los sentimientos de alegría o cólera respetando a sus compañeros, el 64% no lo hace. Después de la intervención, el 80% expresaron sus sentimientos respetando a sus compañeros, mientras yanto el 20% todavía no lo hace.

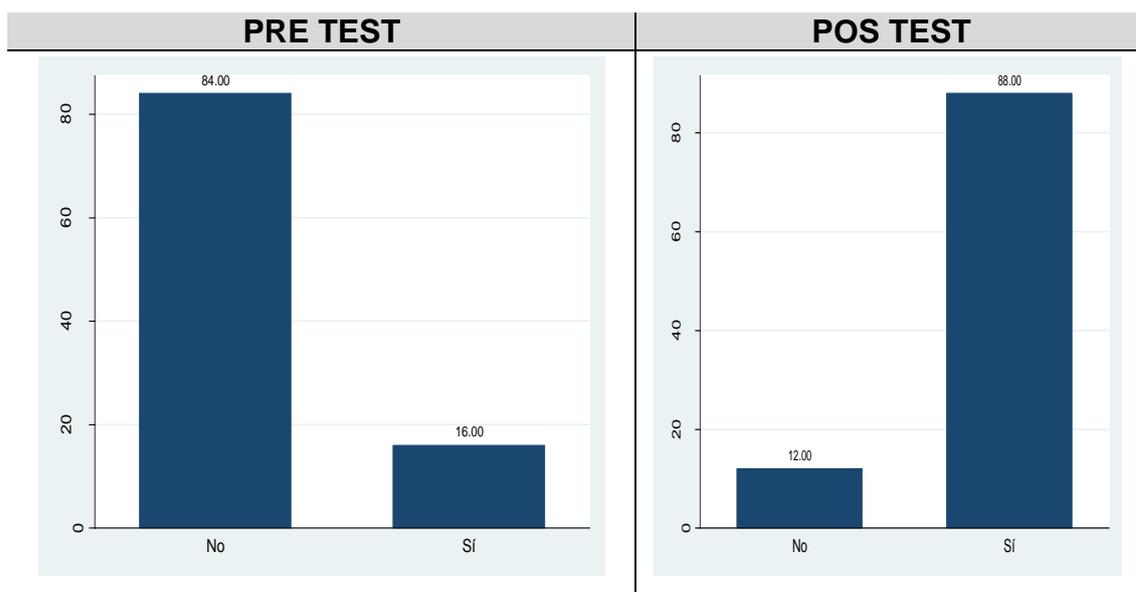


Figura 11. Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia

Según la figura, solo el 16% de los estudiantes participan activamente en los juegos respetando las normas de convivencia, mientras el 84% no lo hace. Después de la intervención con el taller de juegos cooperativos la situación descrita cambia rotundamente; los que participan activamente respetando las normas de convivencia asciende hasta 88% y los que no los hacen desciende hasta 12%.

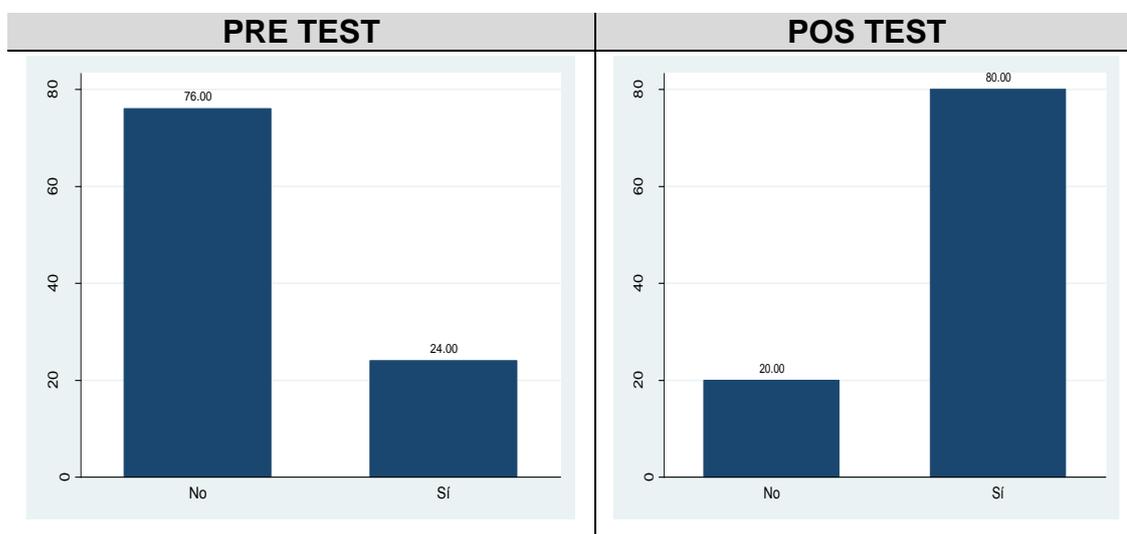


Figura 12. Sigue las indicaciones del juego

Según la figura correspondiente los que siguen las indicaciones del juego solo son el 24% y el resto 76% no les agrada seguir las indicaciones. Después de los talleres esta situación sufre una mejoría, el 80% siguen las indicaciones, mientras que el 20% todavía se resisten.

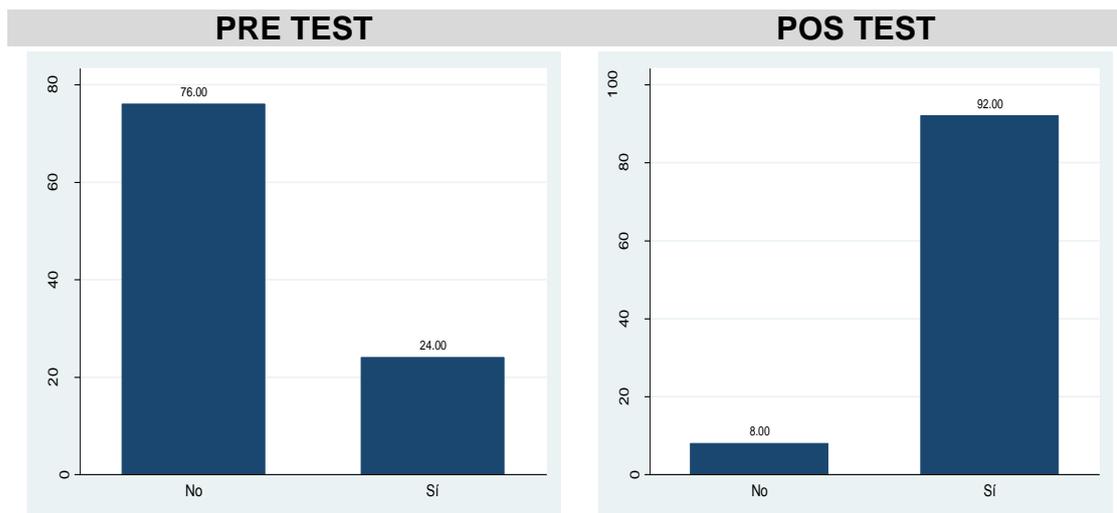


Figura 13. Respeta las reglas de juego

Según la figura, sólo el 24% del total de los estudiantes respetan las reglas de juego, mientras el 76% no acostumbran hacerlo. Después de los talleres realizados los que respetan las reglas de juego ascienden hasta 92% y el 8% todavía denota cierta resistencia al cambio.

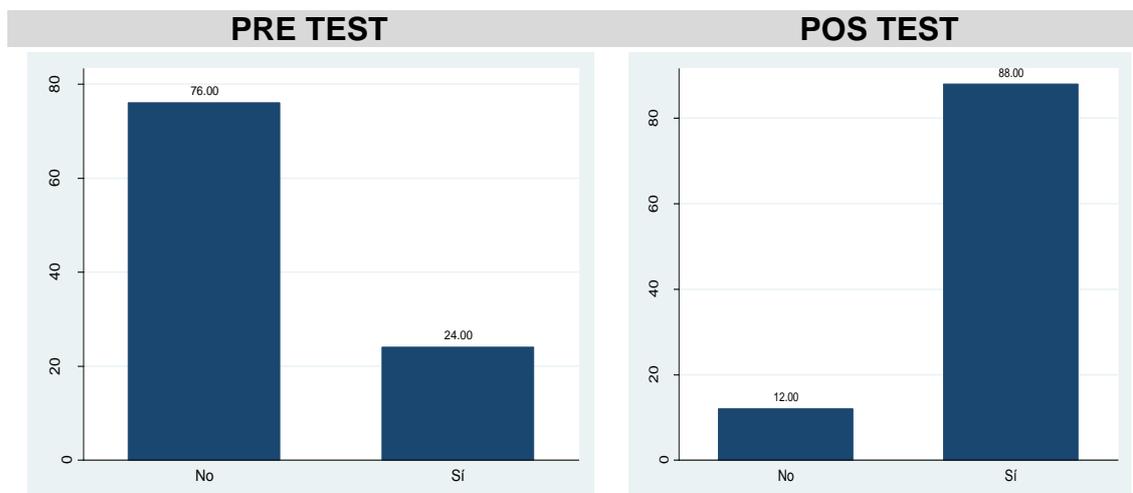


Figura 14. Asume las responsabilidades del grupo

Según la figura solo el 24% de los estudiantes asumen las responsabilidades del grupo mientras el 76% simplemente no lo asumen. Después de la intervención con talleres de juegos cooperativos la figura sufre una variación notable. Esta vez los que asumen la responsabilidad del grupo ascienden a 88% y los que no asumen solo quedan el 12%.

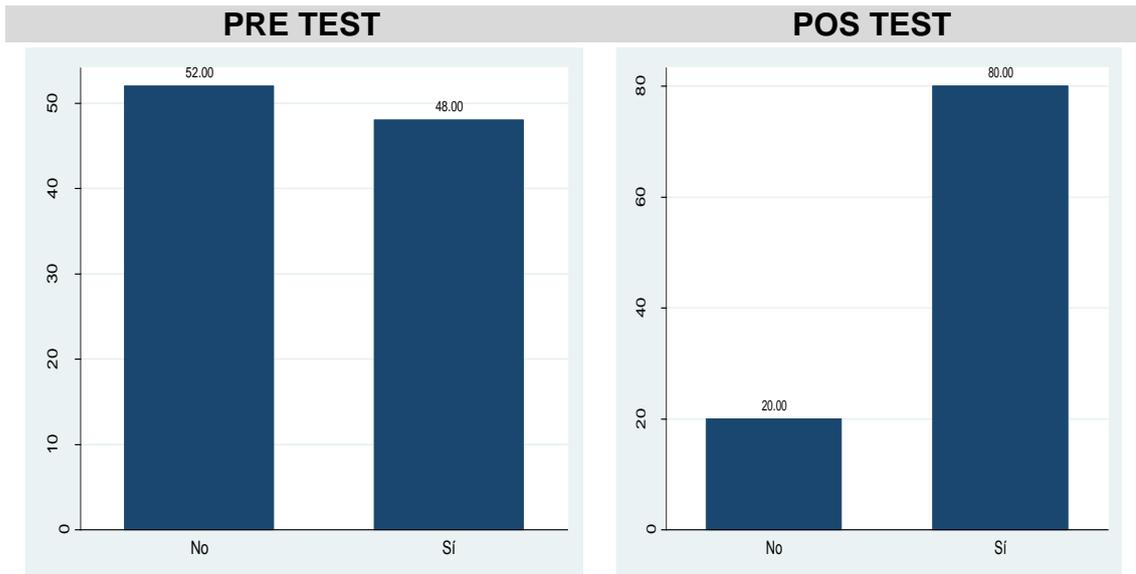


Figura 15. Practica los hábitos de cortesía

Según la figura, los que practican los hábitos de cortesía solo son el 48% del total de los estudiantes, mientras que los que no practican son el 52%. Con la intervención de juegos cooperativos, los que practican asciende a un 80% y los que se resisten al cambio hacen un 20%.

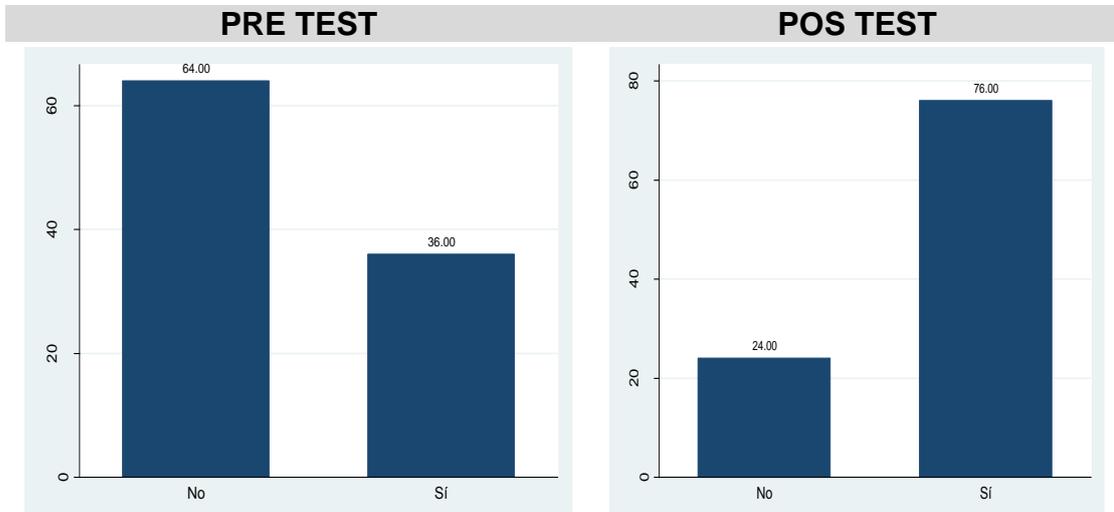


Figura 16. Espera su turno

Según la figura, solo el 36% del total espera su turno para participar en cualquier situación más el 64% no acostumbran hacerlo. Después de la intervención el 76% de los alumnos acostumbran esperar su turno mientras que el 24% se resisten al cambio.

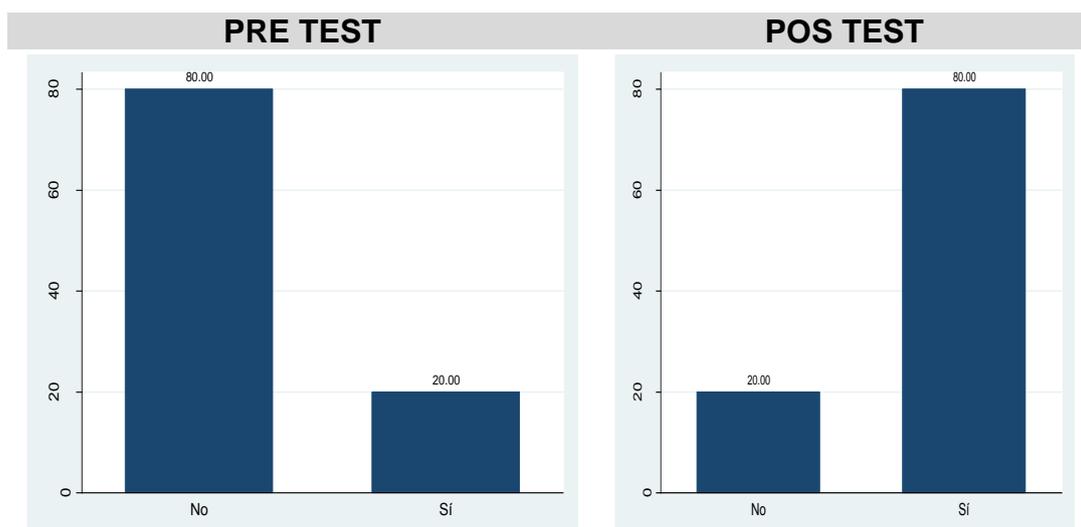


Figura 17. Pide disculpas a su compañero

Según la figura, solo el 20% del total de los estudiantes acostumbran pedir disculpas a sus compañeros cuando cometen una falta, el 80% no acostumbra hacerlo. Después del desarrollo de los talleres, el 80% cambió de actitud al respecto y el 20% todavía se resiste al cambio.

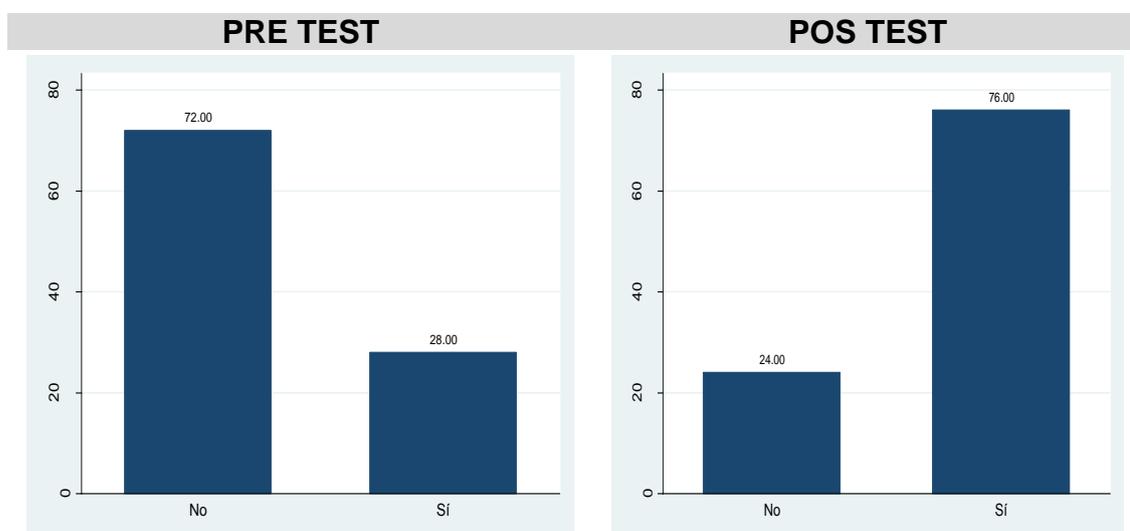


Figura 18. Acepta las disculpas de su compañero

Según la figura, el 28% de los estudiantes aceptan las disculpas de su compañero, mientras que el 72% no lo hacen. Después de la intervención con talleres de juegos cooperativos, esta situación sufre cambios. El 76% acepta las disculpas del compañero y el 24% no lo toma en cuenta.

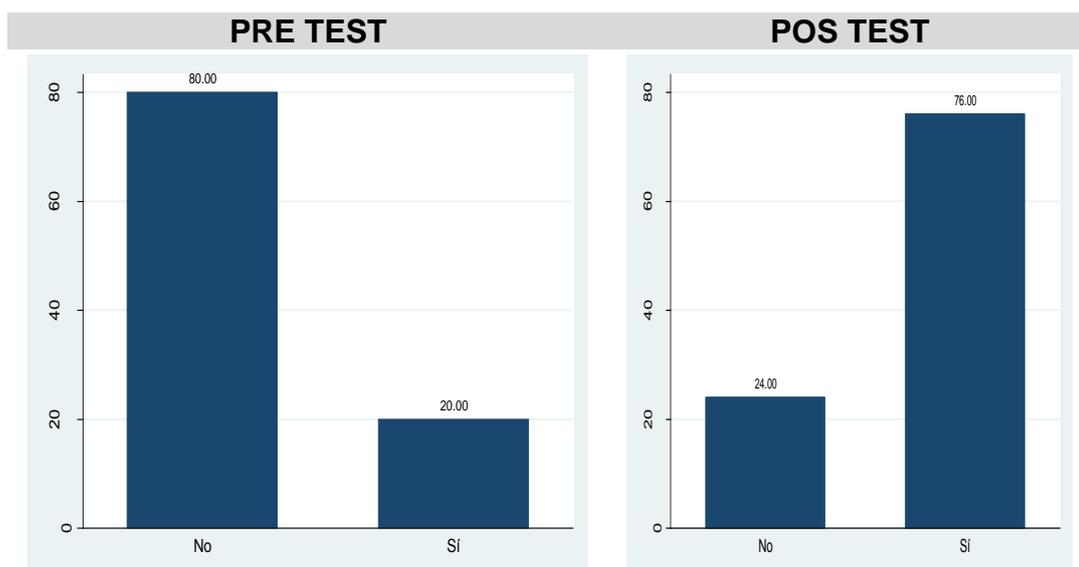


Figura 19. Participa emocionalmente ante las acciones de sus compañeros

Según la figura, solo el 20% del total de los estudiantes participan emocionalmente ante las acciones de sus compañeros, en cambio el 80% no acostumbra hacerlo. Después de la intervención; los que sí participan asciende hasta el 76% y los que todavía se resisten al cambio lo conforman un 24% del total.

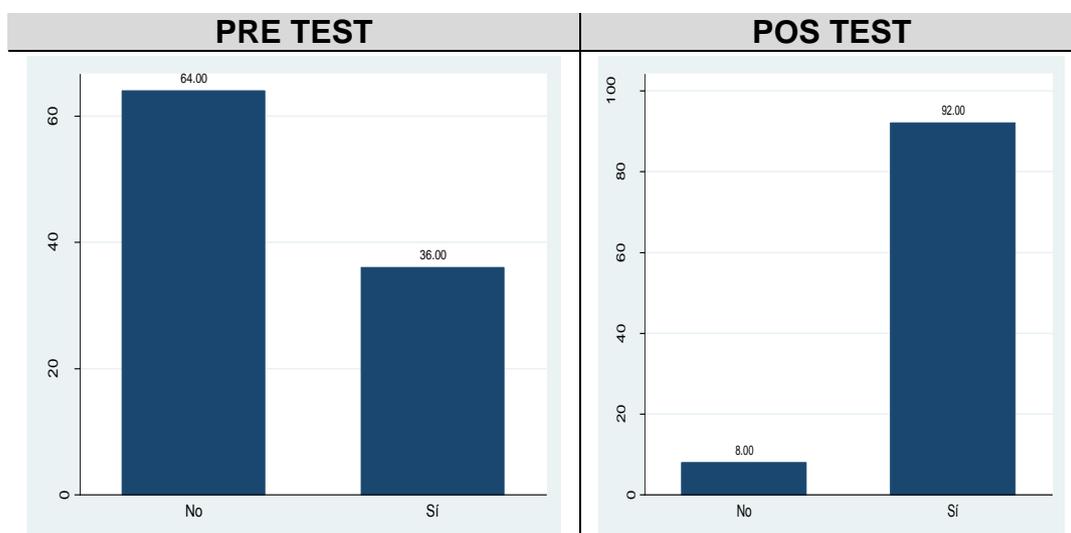


Figura 20. Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros

Según la figura, solo el 36% del total de los alumnos muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros, mientras el 64% no acostumbran hacerlo. Después de la intervención, el 92% del total muestran gestos de aceptación hacia sus compañeros y el restante de 08% todavía se resiste al cambio.

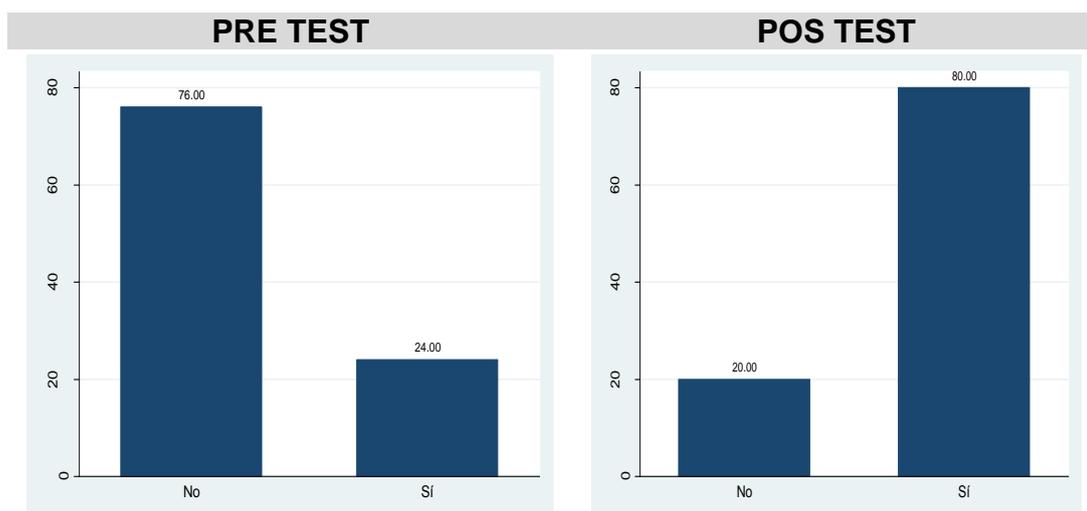


Figura 21. Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros

Según la figura, solo el 24% del total de los estudiantes experimentan alegría al ayudar a sus compañeros, mientras el 76% no acostumbran hacerlo de ninguna manera. Después de la intervención con taller de juegos cooperativos, esta situación cobra notoriedad; es decir los que experimentan asciende a 80% y el resto se le hace difícil cambiar de actitud.

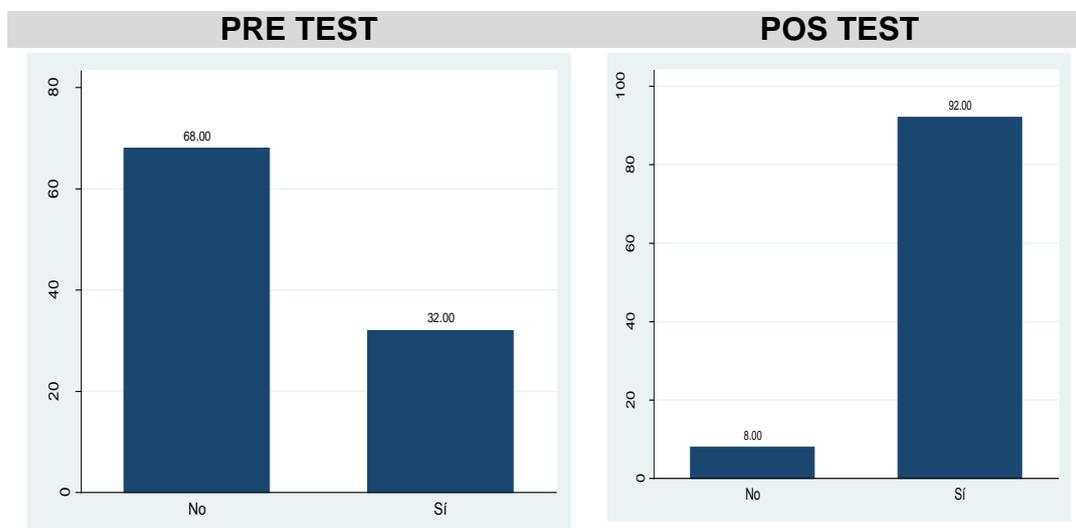


Figura 22. Tiene iniciativa para participar del juego cooperativo

Según la figura, solo el 32% del total de los estudiantes tienen iniciativa para participar del juego cooperativo, mientras el 68% son indiferentes al respecto. Después de la intervención los que se resisten al cambio descienden hasta 08% y los que aceptan el cambio son el 92%.

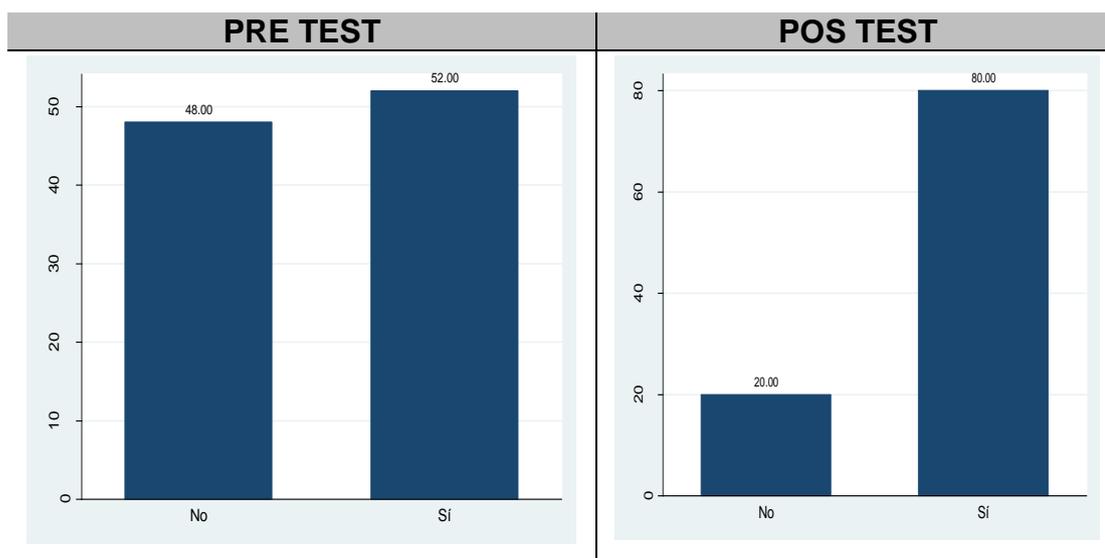


Figura 23. Es conscientes de sus emociones

Según la figura, el 52% del total de los estudiantes son conscientes de sus emociones, mientras que el 48% no lo son. Después de la intervención los conscientes ascienden hasta el 80% y el restante 20% todavía no alcanzan a desarrollar esa habilidad superior.

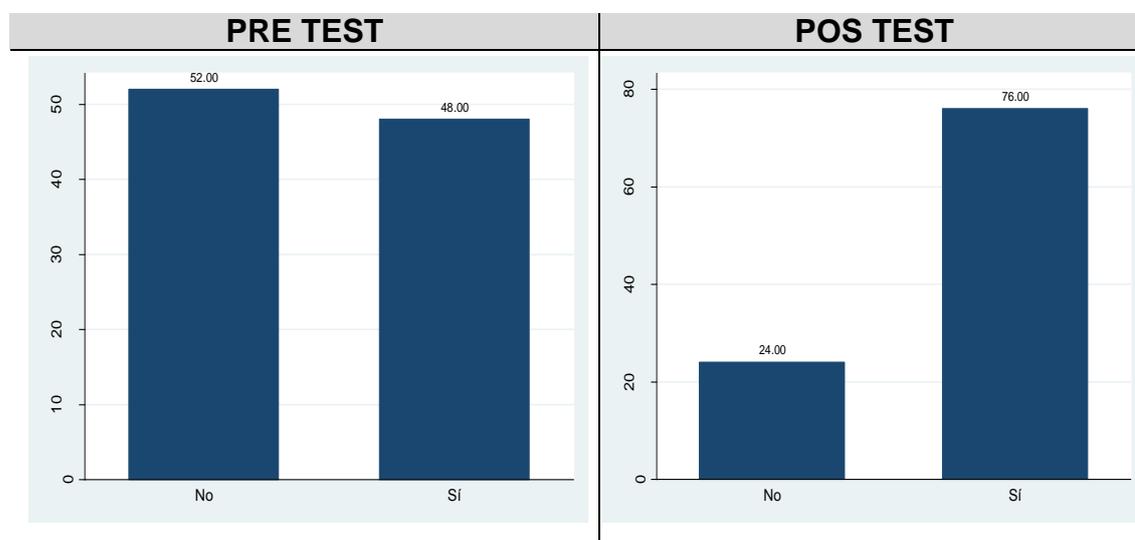


Figura 24. Le interesa lo que sucede a sus compañeros

Según la figura solo al 48% del total de los estudiantes les interesa lo que sucede a sus compañeros, mientras que a un 52% simplemente no les interesa. Después de desarrollar los juegos cooperativos, esta situación cambia. Es así que un 76% del total muestran interés al respecto y el 24% todavía se resisten al cambio.

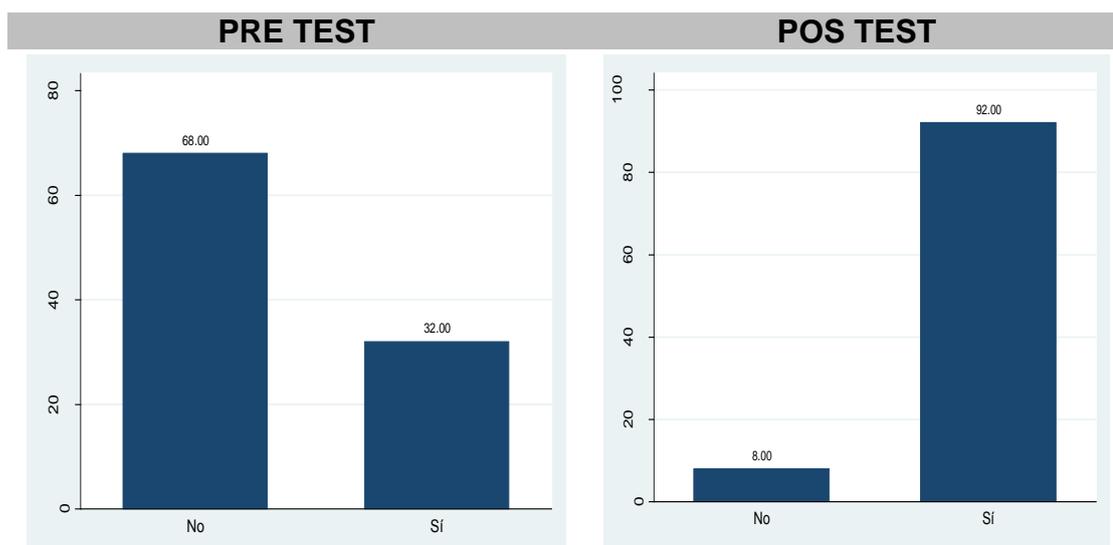


Figura 25. Identifica como se siente su compañero

Según la figura, solo el 32% del total de los estudiantes pueden Identificar como se siente su compañero, mientras tanto el 68% no alcanza esta habilidad. Después de la intervención se puede apreciar que el 92% si llega a identificar y el 08% todavía no lo logran.

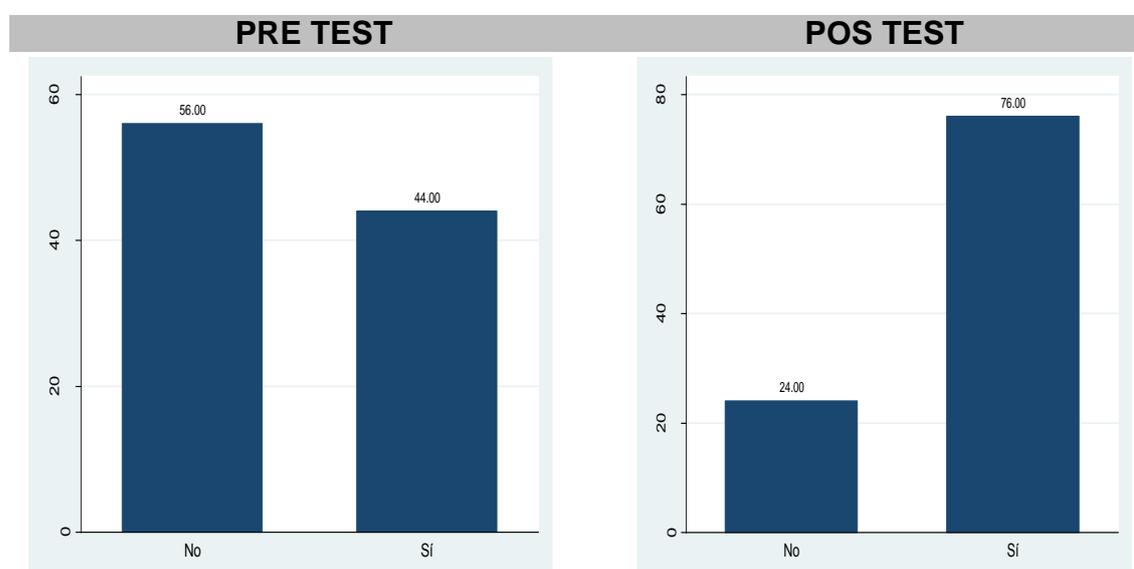


Figura 26. Confronta la actitud de enfado de su compañero

Según la figura, solo 44% del total de los estudiantes están en la capacidad de confrontar la actitud de enfado de su compañero, mientras el 56% no lo confrontan. Después de la intervención los que sí pueden confrontar asciende hasta 76% y los que no pueden se queda con 24%

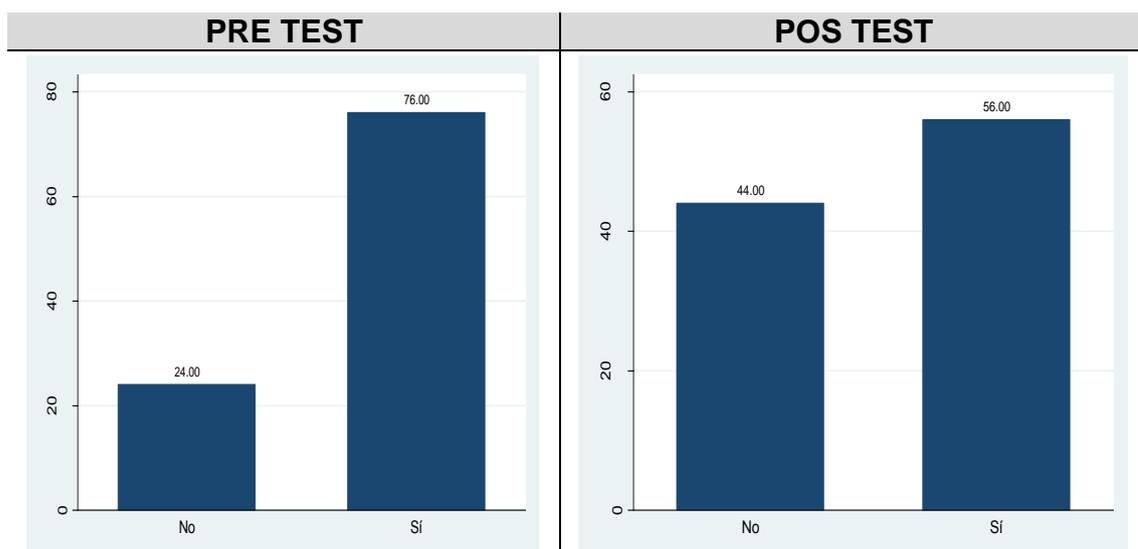


Figura 27. Adopta una posición de indiferencia ante el enfado de su compañero

Según la figura, el 76% de los alumnos adoptan una posición de indiferencia ante el enfado de su compañero y el 24% no lo hace. Después del taller dicha indiferencia disminuye hasta 56% y los que no adoptan son el 44%.

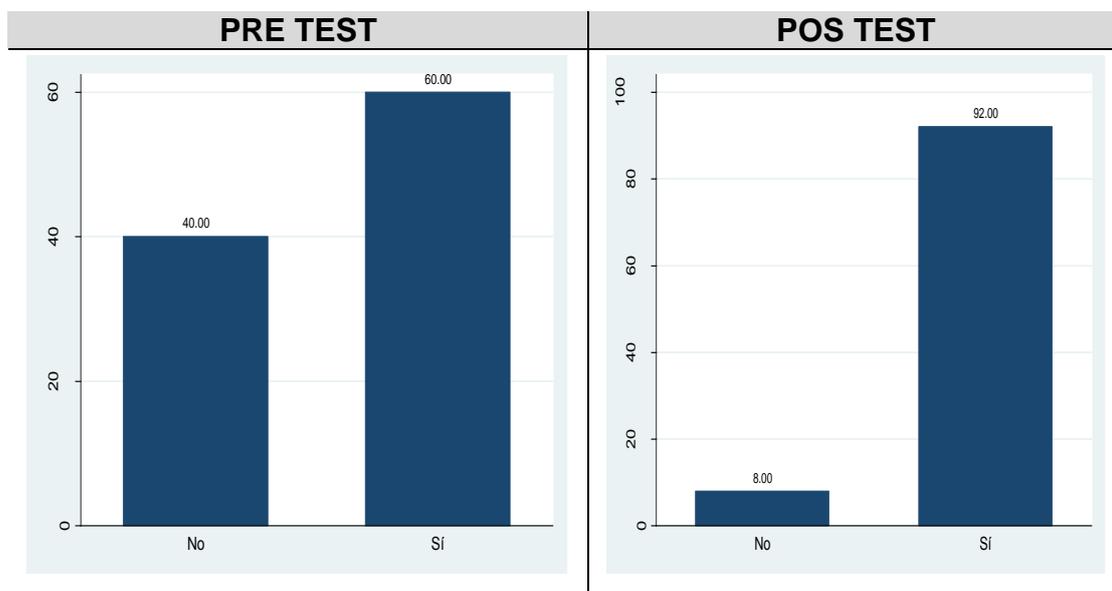


Figura 28. Apoya y contribuye en la resolución del problema que causó el enfado de su compañero

Según la figura, solo el 60% del total de los niños apoyan y contribuyen en la resolución del problema que causó el enfado de su compañero, el 40% simplemente no lo hace. Después de los talleres esta situación cambia, los que apoyan y contribuyen asciende a 92% y los que no hacen desciende hasta 08%.

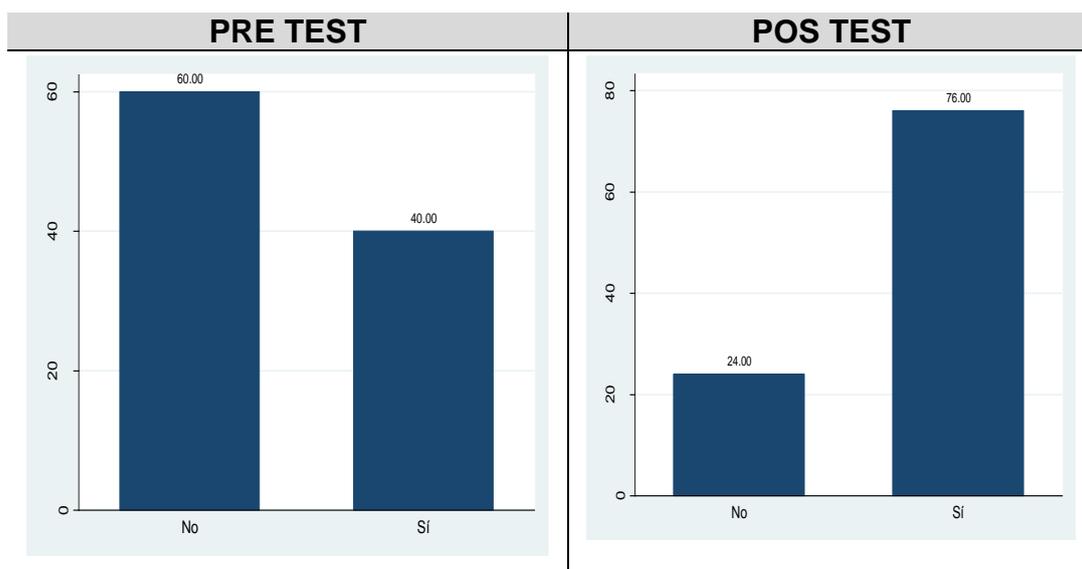


Figura 29. Comprende el sentir de su compañero sin tener que aceptarlo

Según la figura, solo el 40% del total de los niños comprenden el sentir de su compañero sin tener que aceptarlo, mientras tanto el 60% no lo comprende. Después del taller esta situación cambia, dado que, los que comprenden el sentir de sus compañeros ascienden hasta 66% y el 24% todavía están en proceso al respecto.

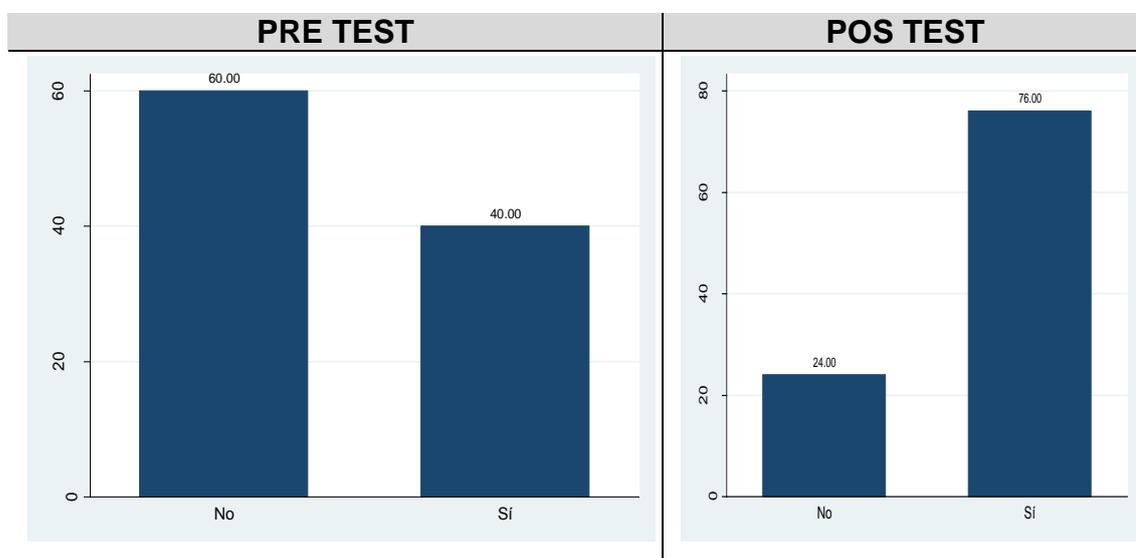


Figura 30. Comparte las piezas de juego

Como se ilustra en la figura, solo el 40% del total de los alumnos comparten las piezas de juego, mientras tanto el 60% no acostumbra hacerlo. Después de la intervención el 76% lo hace con frecuencia, mientras tanto el 24% de los alumnos todavía se resisten al respecto.

Contrastación de hipótesis

En la presente investigación se plantearon hipótesis, cuya finalidad es de contrastar las hipótesis planteadas.

Hipótesis general

El Taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno

Hipótesis específicas

- El taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.
- El taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno

Identificación de variables

X0 Variable independiente

Taller de juegos cooperativos

Y0: Variable dependiente

Desarrollo de habilidades sociales

4.2. Discusión

Si bien es cierto, nuestros resultados en cuanto al desarrollo de habilidades básicas son moderados, lo que implica, el niño ya tiene base en cuanto a dichas habilidades, solo se puntualiza algunos aspectos en cuanto a formulación de preguntas y el escucha activa en el estudiantado. Camacho (2012) sostiene que “los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula”. Al respecto no hay duda, dado que el desarrollo de las habilidades es un proceso, que muchas veces su tratamiento tardío puede significar mayor esfuerzo para alinear el comportamiento esperado de un infante.

Respecto al desarrollo de las habilidades superiores o avanzadas, Camacho (2012) arguye que “Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo. Al igual que el resultado nuestro tiene una mejora muy considerable. Pues no hay que olvidar que él (ella) aprenderá a ajustarse a nuevas situaciones, a hacer nuevos amigos, a escuchar a otros y a formar algunas de sus primeras amistades. Todas estas cosas se desarrollan con tiempo, paciencia y práctica”. Nuestros resultados se centran mas en que el infante es ahora empático, solidario y sobre todo se integra para un trabajo en equipo, cosa que antes de los talleres reinaba considerablemente el individualismo.

CONCLUSIONES

- PRIMERA: El Taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno, dado que el grado de correlación en promedio es próximo [0.40- 0.69] lo que nos da a entender que los talleres han contribuido a que el niños tenga una actitud positiva en cuanto a la escucha, el cómo pedir ayuda, ponerse en lugar del otro, pedir permiso, compartir sus juguetes, en fin la mejora es notoria.
- SEGUNDA: El cumplimiento de las reglas y normas de juegos cooperativos contribuyen positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno, dado que, el grado de relación es de **0.35**, lo que nos da a entender, que hay una mejoría en cuanto a, actitud de escucha y la formulación de preguntas, se puede afirmar que un 40% tuvo cambio de actitud, puesto que el 60% ya de alguna manera tenían impregnado las habilidades sociales básicas en su comportamiento.
- TERCERA: La asignación de responsabilidades en la ejecución de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno, dado que, el factor de probabilidad es 0.40, lo que significa una mejora positiva, directa y moderadamente significativa, en cuanto el niño aprendió a disculparse, a pedir ayuda, comprender el sentimiento de los demás. Es decir, disminuye las actitudes negativas consolidándose las habilidades sociales avanzadas positivas como la empatía, la solidaridad y trabajo en equipo, etc.

RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** En las aulas de las instituciones educativas de nivel inicial debería de ser casi obligatorio trabajar talleres de este tipo, pues el desarrollo de talleres en donde se establecen normas, reglas con acompañamiento docente involucrado en su quehacer pedagógica, el niño que es correctamente guiado aprende y diferencia patrones de conducta positiva de la negativa, por ende, consolida progresivamente los cimientos de sus habilidades sociales que marcarán el resto de su vida.
- SEGUNDA:** Se deberían de hacer más investigaciones con tiempo más prolongado, así sabríamos la contribución y su significancia tanto en medio urbano y rural referente a la asignación de responsabilidades, dado que, el cumplir un rol, es el camino a la autonomía y hasta inicios del desarrollo de liderazgo transformacional.
- TERCERA:** Se sugiere a las futuras profesoras de educación inicial, tomar en cuenta los resultados de esta investigación y aplicar en aulas cuando ejerzan la profesión. Toda aplicación debe hacerse con pasión, dado que, es el ingrediente que nos hace docentes.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Arévalo, X. (2016). *Los juegos cooperativos como alternativa para generar paz integral en escuelas mexiquenses*. *Ra Ximhai*, 335-343. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46146811023>
- Arismendy & Flores. (2013). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños con necesidades educativas especiales integrados al aula regular*. Medellín. Obtenido de <http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/913/1/doc.pdf>
- Bernal Torres, C. A. (2010). *Metodología de la Investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3a ed.). Colombia: Pearson Educación. Obtenido de <http://eva.sepyc.gob.mx:8383/greenstone3/sites/localsite/collect/ciencia1/index/assoc/HASHe5b1.dir/11050004.pdf>
- Betina & Contini . (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Universidad Nacional de San Luis, San Luis, Argentina. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. PUCP, Lima- Perú. Obtenido de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/123456789/4441/1/CAMACHO_MEDIANA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf
- Cárdenas. (2004). *Organización de Papeles de Trabajo* (2da ed.). Lima: Miller.
- Castro & Casallas. (2014). *Los juegos cooperativos como propuesta didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde del colegio I.E.D. Robert f. Kennedy*. Bogotá. Obtenido de <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7625/CastroCuervoDiegoAndre2014.pdf?sequence=1>
- Cerdas Agüero, E. (2013). *Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos*. *Revista de Paz y Conflictos*, 107-123. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=205027536005>

- Cotrina Cerdán, S. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. PUCP, Lima. Obtenido de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6378/COTRINA_CERDAN_SONYI_HABILIDADES_JUEGO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- FISC. (2012). *Juegos Cooperativos* (1a ed.). EUSKAL. Obtenido de <https://intered.org/pedagogiadeloscuriosos/wp-content/uploads/2017/07/gu%C3%ADa-juegos-Primaria.pdf>
- García Rodríguez, A. (2014). *El juego cooperativo como medio para la inclusión del alumnado no integrado*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/4020/1/TFG-G%20391.pdf>
- Hernandez Sampieri; Fernandez y Baptista. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a ed.). México: Mc Graw Hill.
- Isaza & Henao. (2011). Relaciones entre el clima social familiar y el desempeño en habilidades sociales en niños y niñas entre dos y tres años de edad. *Acta Colombiana de Psicología*, 19-30. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79822602003>
- Layme Mamani, E. (2015). *Evaluación de los componentes del sistema de control interno y sus efectos en la gestión de la subgerencia de personal y bienestar social de la municipalidad provincial mariscal nieta, 2014*. Moquegua - Peru . Obtenido de http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/ujcm/22/Egla_Tesis_titulo_2015.pdf;jsessionid=503AA1660EEF5E4DF8F9EF196A3E34FD?sequence=1
- Leguía & Vilca. (2015). *Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del institución i.e.p chiki de la ciudad de Puno 2015*. Puno: UNAP.
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación, Lima. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

- Oiarbide; Martínez & Otros. (2014). Efectos de los juegos de cooperación-oposición en el ánimo de los universitarios. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación*, 58-62. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732291012>
- Ortego & López. (2010). *Las habilidades sociales*. Universidad de Cartabia. Ware. Obtenido de https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema_07.pdf
- Pedraza, R. (2013). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar*. Universidad Pedagógica Nacional , México. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/29636.pdf>
- Saico & Caceres. (2016). *El juego basado en dinámicas en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de I.E.P N° 70003 sagrado corazón de Jesús*. Puno: UNAP.
- Sánchez Herrero, S. (2016). *Habilidades Sociales* (1a ed.). España: Editorial Síntesis, S. A. Obtenido de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773208.pdf>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno- 2018				
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	VARIABLE	INDICADORES	OBJETIVOS
PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es el grado de contribución del Taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno en el periodo 2018?	HIPÓTESIS GENERAL El Taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno	Juegos cooperativos Desarrollo de habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Reglas y Normas - Responsabilidades en la ejecución del juego - Habilidades sociales básicas - Habilidades sociales avanzadas 	OBJETIVO GENERAL Determinar el grado de contribución del Taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno
PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es el grado de contribución del taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno?	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS El taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.	Juegos Cooperativos Habilidades sociales básicas	<ul style="list-style-type: none"> - Seguimiento de indicaciones - Cumplimiento de reglas. - Escuchar - Formular preguntas 	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar el grado de contribución de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno
PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es el grado de contribución del taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno?	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS El taller de juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno	Juegos Cooperativos Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> - Participación e iniciativa. - Cumplimiento de roles. - Actitud cooperativa - Pedir ayuda. - Participar, Seguir las instrucciones. - Disculparse, expresar los Sentimientos - Comprender los sentimientos de los demás - Enfrentarse al enfado de los demás, Compartir algo 	Determinar el grado de contribución en la ejecución de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno.

LISTA DE COTEJO¹
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

- I. DATOS GENERALES:**
 1.1. NOMBRE Y APELLIDO:
 1.2. GRADO:..... SECCIÓN:
 1.3. FECHA(01).....
 1.4. FECHA (02).....

Sí= 1	No= 0
-------	-------

HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS

CRITERIOS A COTEJAR		ANTES		DESPUÉS	
		1	0	1	0
Escucha	Escucha con atención las reglas de juego				
	Presenta una posición de escucha				
	Conversa con su compañero (a) cuando se expone las reglas de juego				
Formula preguntas	Levanta la mano para formular una pregunta				
	Formula preguntas relacionadas con el tema				
SUB TOTAL					
NOTA PARCIAL					

HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS

CRITERIOS A COTEJAR		ANTES		DESPUÉS	
		1	0	1	0
Pedir ayuda	Pide ayuda a sus compañeros usando la palabra por favor				
	Pide ayuda a su profesora usando la palabra por favor				
	Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás				
	Interactúa con sus compañeros en los juegos				
Participa	Expresa los sentimientos de alegría o cólera respetando a sus compañeros.				
	Participa activamente en los juegos respetando las normas de convivencia				
	Sigue las indicaciones del juego				
Sigue las instrucciones	Respetar las reglas de juego				
	Asume las responsabilidades del grupo				
	Practica los hábitos de cortesía				
Disculparse	Espera su turno				
	Pide disculpas a su compañero				
	Acepta las disculpas de su compañero				
Expresa sentimientos	Participa emocionalmente ante las acciones de sus compañeros				
	Muestra gestos de aceptación hacia sus compañeros				
	Experimenta alegría al ayudar a sus compañeros				
	Tiene iniciativa para participar del juego cooperativo				
Comprende los sentimientos de los demás	Es conscientes de sus emociones				
	Le interesa lo que sucede a sus compañeros				
	Identifica como se siente su compañero				
Enfrentarse con el enfado de los demás	Confronta la actitud de enfado de su compañero				
	Adopta una posición de indiferencia ante el enfado de su compañero				
	Apoya y contribuye en la resolución del problema que causo el enfado de su compañero				
	Comprende el sentir de su compañero sin tener que aceptarlo				
Comparte	Comparte las piezas de juego				
SUB TOTAL					
NOTA PARCIAL					

¹ Instrumento adaptado de Camacho Medina (2012) PUCP. Disponible en http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LA_URA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 1

NOMBRE DEL TALLER: “GALLETAS SOBRE LA CABEZA”			
INDICADOR: PIDE AYUDA A SUS COMPAÑEROS USANDO LA PALABRA POR FAVOR.			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA Nos sentaremos en un círculo en el patio en un lugar amplio donde realizaremos la actividad y conversamos acerca del juego que realizaremos se hará un recuerdo sobre las reglas del juego:</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar ➤ Formular preguntas <p>EXPLORACION DEL MATERIAL Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen y observen.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Preparamos una serie de galletas podemos usar libros pequeños y les narramos un cuento. <i>Mi abuela hacia galletas en el pueblo y cada mañana se les ponía en la cabeza luego iba donde las vecinas y los repartía las galletas.</i> <i>Todas las vecina tenían mucho cuidado para que no se los cayera las galletas de la cabeza y si se le caían la ayudaban a colocárselas en sitio de nuevo</i></p>  <p>Se colocara una galleta a una niña sobre la cabeza y se indica que se pasee en el lugar indicado intentando que no se le caiga, si se le cae se queda quieta como una estatua y espera a que una niña este cerca y pide ayuda con la palabra por favor entonces la otra niña o niño recoge la galleta y se la pone sobre la cabeza y ya pude seguir moviéndose.</p> <p>CIERRE Una vez terminada el juego se realiza interrogantes de la siguiente manera. ¿Nos gusta ayudar a los demás? ¿Qué pasa cuando ayudamos a alguien? ¿De qué trato el juego? ¿Qué es lo que no les gusto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recursos humanos ➤ Libros ➤ Cuadernos 	20mi

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 2

NOMBRE DEL TALLER: "ARMANDO ROMPECABEZAS"			TIEMPO
INDICADOR: PIDE AYUDA A SU PROFESORA USANDO LA PALABRA POR FAVOR.			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA</p> <p>Nos sentaremos en un círculo en el aula donde se realizara la actividad y conversamos acerca del juego que realizaremos se hará un recuerdo sobre las reglas del juego.</p> <p>HABILIDADES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar ➤ Formular preguntas <p>EXPLORACION DEL MATERIAL</p> <p>Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen y observen.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Primeramente se les presenta una caja sorpresa en la cual se encuentra cuatro rompecabezas la cual a través de una dinámica el camión que se accidenta:</p> <p>Nos imaginamos que estamos viajando a Juliaca en un camión entonces salimos del jardín y en el camino se rompen los frenos del camión y para no salir heridos nos agrupamos de 5 y así podemos formar 4 grupos.</p> <p>Se les entrega el rompecabezas a cada grupo para que luego los puedan armar y si tienen alguna dificultad tendrán que pedir ayuda a la docente o a sus compañeros usando la palabra por favor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Rompeca bezas 	20min
	<p>CIERRE</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿De qué trato el juego? ¿Qué es lo que no les gusto?</p>		

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 3

NOMBRE DEL TALLER: “CONSTRUCCIONES EN GRUPO”			TIEMPO
INDICADOR: INTERACTÚA CON SUS COMPAÑEROS EN LOS JUEGOS Y EXPRESA LOS SENTIMIENTOS DE ALEGRÍA O CÓLERA RESPETANDO A SUS COMPAÑEROS			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA</p> <p>Nos sentaremos en un círculo en el patio en un lugar amplio donde realizaremos la actividad y conversamos acerca del juego que realizaremos se hará un recuerdo sobre las reglas del juego:</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar ➤ Formular preguntas <p>EXPLORACION DEL MATERIAL</p> <p>Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen y observen.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, cambien de posición y compartan sus ideas entre ellos.</p> <p>Nos organizamos por grupos para hacer una construcción con los bloques de plástico ,se les indica que colaboren unas con otras</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>CIERRE</p> <p>Una vez terminada el juego se realiza interrogantes de la siguiente manera.</p> <p style="text-align: center;">¿Les gusto trabajar en grupo? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿De qué trato el juego? ¿Qué es lo que no les gusto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia ★ Bloques de plásticos 	20min

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 4

NOMBRE DEL TALLER: “AROS MUSICALES”			
INDICADOR: PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LOS JUEGOS RESPETANDO LAS NORMAS DE CONVIVENCIA, SIGUE LAS INDICACIONES DEL JUEGO.			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA</p> <p>Salimos al patio nos sentamos en un lugar amplio y conversamos con los niños y niñas que realizaremos en la cual necesitamos estar muy atentos y los acordamos las reglas del juego</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar ➤ Formular preguntas <p>EXPLORACION DEL MATERIAL</p> <p>Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen y observen.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Se colocara en el suelo un aro por niño y niña una vez que los niños se encuentren dentro del aro.</p> <p>Todos empiezan a bailar al son de la música alegre, cuando paramos la música los niños y niñas se meten dentro de un aro, luego volvemos a repetir pero esta vez con un aro menos .Seguimos así sucesivamente de manera que cada vez habrá menos aros y por lo tanto habrá cada vez más personas dentro de cada aro.</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>CIERRE</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿De qué trato el juego? ¿Qué es lo que no les gusto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia ★ Recursos humanos ★ Aros ★ Música 	20min

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 5

NOMBRE DEL TALLER: “UN ELEFANTE SE BALANCEABA”			
INDICADOR: SIGUE LAS INSTRUCCIONES Y RESPETA LAS REGLAS DEL JUEGO.			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA</p> <p>Nos sentaremos en un círculo en el patio en un lugar amplio donde realizaremos la actividad y conversamos acerca del juego que realizaremos se hará un recuerdo sobre las reglas del juego:</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar ➤ Formular preguntas <p>EXPLORACION DEL MATERIAL</p> <p>Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen y observen.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Se empieza hablando de los elefantes les mostramos imágenes en donde viven y les entregamos mascararas de elefante a cada niño y niña les decimos que nos imaginamos que encontramos una tela de araña y nos subimos y nos balanceamos con suavidad para no romper la casa de la araña. Luego empezamos a cantar:</p> <p style="text-align: center;"><i>Un elefante se balanceaba sobre una tela de un araña como veía que resistía Fueron a llamar otro elefante más.</i></p>  <p>Llamamos a otra elefante y se agarra al niño o niña que se encuentra adelante así repetimos la canción llamamos a otro elefante para que los niños y niñas irán respetando las reglas del juego.</p> <p>CIERRE</p> <p>Una vez terminada el juego se realiza interrogantes de la siguiente manera.</p> <p style="text-align: center;">¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿De qué trato el juego? ¿Qué es lo que no les gusto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia ★ Música ★ Mascararas 	20min

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS N° 6

NOMBRE DEL TALLER: “HABIA UNA VEZ UN BARQUITO”		
INDICADOR: SIGUE LAS INSTRUCCIONES Y ASUME LAS RESPONSABILIDADES DEL GRUPO.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA Nos sentaremos en un círculo en el aula donde se realizara la actividad y conversamos acerca del juego que realizaremos se hará un recuerdo sobre las reglas del juego.</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar ➤ Formular preguntas ➤ <p>EXPLORACION DEL MATERIAL Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen y observen.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Primeramente conversamos con los niños y niñas acerca del mar, de los barcos de los naufragios, de los socorristas. En el centro se colocara una silla que representara a ser un barco en esa silla se sentará una niña, leva sus brazos y hace como que rema seguidamente nombramos a cuatro niños que serán los rescatadores y mientras todos cantamos.</p> <p style="text-align: center;">Había una vez un barquito chiquitito Había una vez un barquito chiquitito que no sabi bi bia navegar que no sabi bi bia navegar</p> <p>En ese momento hace que la niña navega y se va cayendo lentamente de la silla, la docente protege para que no se haga ningún daño. Entonces las cuatro socorristas elegidas cogerán a la naufraga y le llevaran al médico al otro extremo del patio para que no se ahogue o la tapen as olas del mar.</p> <p>Una vez demostrada el juego de esta actividad lo repetimos con cuatro barcas y tres navegantes con sus respectivas rescatadoras pertenecientes a cada barco y asumirán las responsabilidades del grupo.</p> <p>CIERRE ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿De qué trato el juego? ¿Qué es lo que no les gusto?</p>	<p>★ Normas de convivencia</p> <p>★ Recurso humano</p> <p>★ Sillas</p>

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS N° 7

NOMBRE DEL TALLER: "SILLAS MUSICALES"		
INDICADOR: SIGUE LAS INSTRUCCIONES Y PRACTICA HABITOS DE CORTESIA		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA</p> <p>Nos sentaremos en un círculo en el patio en un lugar amplio donde realizaremos la actividad y conversamos acerca del juego que realizaremos se hará un recuerdo sobre las reglas del juego:</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Escuchar ★ Formular preguntas <p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</p> <p>Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen y observen.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Colocamos las sillas en círculo mirando al exterior la misma cantidad de los niños. Todos cantamos un canción los niños bailarían por los alrededores, cuando acabe la canción cada uno se sienta en una silla. Después, cada vez que acaba la canción se va quitando una silla les pedimos que todos se sienten en las sillas que van quedando. Nadie es eliminado, si un niño o niña se queda sin silla pide permiso a su compañero para sentare en las rodillas.</p> <p>Cada vez que hay menos sillas y observamos que hay dificultad en que todos se sienten paramos la actividad.</p> <p>CIERRE</p> <p>Una vez terminada el juego se realiza interrogantes de la siguiente manera.</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Cómo se sintieron al pedir permiso a sus compañeros? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿De qué trato el juego? ¿Qué es lo que no les gusto? 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia ★ Recursos humanos ★ Sillas ★ Música

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 8

NOMBRE DEL TALLER: "TORRE DE LATAS"		
INDICADOR: SE DISCULPA Y ESPERA SU TURNO.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
<p>Desarrollo de habilidades sociales</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>Salimos al patio nos sentamos en un lugar amplio y conversamos con los niños y niñas que realizaremos en la cual necesitamos estar muy atentos y los acordamos las reglas del juego</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar ➤ Formular preguntas <p>EXPLORACION DEL MATERIAL</p> <p>Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen y observen.</p> <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Se dividirá en dos grupos y se les entregara sus respectivos tarros de leche para que puedan jugar libremente observando, manipulando.</p> <p>Luego empezamos a construir las torres entre todos los niños y niñas del grupo, los dos equipos se encuentran en filas al escuchar el sonido del pito los dos niños o niñas que se encuentran primeros cogerán un tarro para armar la torre llevaran a un extremo en el lugar indicado y así lo harán cada niño y niña consecutivamente durante un buen tiempo esperando su turno.</p> <p>CIERRE</p> <p>Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿De qué trato el juego? ¿Qué es lo que no les gusto?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★ Recursos humanos ★ Tarros de leche



TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 9

NOMBRE DEL TALLER: "JUGANDO CON MI AMIGO"		
INDICADOR: PIDE DISCULPAS A SU COMPAÑERO.		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
<p>Desarrollo de habilidades sociales</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>Salimos al patio nos sentamos en un lugar amplio y conversamos con los niños y niñas que realizaremos en la cual necesitamos estar muy atentos y los acordamos las reglas del juego</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADES BÁSICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar ➤ Formular preguntas <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</p> <p>Se presenta una caja sorpresa luego se realiza unas interrogantes: ¿Qué será? ¿les gustaría saber ? la caja contendrá diferentes tipos de juguetes la cual se entrega en sus respectivos lugares por grupos que deberán jugar y compartir los juguetes en los grupos se pondrán juguetes menor a la cantidad de niños que son en el grupo, así podemos observar que habrá conflictos al compartir los juguetes en ese momento intervenimos para que el niño que no prestó el juguete le pedirá disculpas al compañero o compañera.</p> <div style="text-align: right;">  </div> <p>CIERRE</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿De qué trato el juego? ¿Qué es lo que no les gusto? ¿Cómo se sintieron al momento de pedir disculpas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★ Caja sorpresa ★ Juguetes ★ Recursos humanos

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 10

NOMBRE DEL TALLER: “JUGANDO CON BLOQUES”			
INDICADOR: SE DISCULPA Y ACEPTA LAS DISCULPAS DE SUS COMPAÑEROS.			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Juntamente con los niños y niñas negociamos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. ★ Preguntamos: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Les gustaría jugar? ★ Acordamos las siguientes reglas para jugar. <p style="text-align: center;">HABILIDADES BASICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - escuchar . Formular preguntas <p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Los niños y niñas exploran los materiales que se van a utilizar en el taller. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Se les entrega a los niños y niñas bloques de sicomotricidad para que lo armen según el criterio de ellos, durante el juego la maestra interviene para que el niño y la niña q está cometiendo una falta se disculpe y acepte las disculpas de sus compañeros. ★ De esa forma se desarrolla el taller <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Realizamos las siguientes preguntas ★ ¿les gusto el juego?: ¿Qué hicieron? ¿Quién se disculpó? ¿es bueno disculparse del compañerito? Y ¿aceptar sus disculpas? 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia ★ Bloques ★ juegos ★ Recurso humano 	20min

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 11

NOMBRE DEL TALLER: “ARMANDO ROMPECABEZAS”			
INDICADOR: EXPRESA LOS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES ANTE LOS ACCIONES DE SUS COMPAÑEROS.			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Juntamente con los niños y niñas negociamos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. ★ Preguntamos: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Les gustaría jugar? ★ Acordamos las siguientes reglas para jugar. <p style="text-align: center;">HABILIDADES BASICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> .- escuchar . Formular preguntas <p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Los niños y niñas exploran los materiales que se van a utilizar en el taller. <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Se les presenta un sobre a los niños y niñas, ¿Qué será que tengo aquí? ¿será una carta?, los niños y niñas trataran de adivinar. ★ Seguidamente se les entrega los sobres por grupos y los niños y niñas sacan las fichas de rompecabezas ★ Los niños y niñas empiezan a jugar y deberán de compartir las piezas de rompecabezas expresando sus emociones (alegría, amargura,etc) durante el juego la maestra estará observando a los niños y niñas para que no se lastimen entre sí. <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Realizamos las siguientes preguntas ★ ¿les gusto el juego?: ¿Qué hicieron? ¿Quién se enojó? ¿Quién lloró? y ¿a quienes les gustó compartir las piezas? 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia ★ rompecabezas ★ juego ★ Recurso humano 	20min

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 12

NOMBRE DEL TALLER: “JUGANDO CON LOS ANIMALES”			
INDICADOR: EXPRESA SENTIMIENTOS Y MUESTRA GESTOS DE ACEPTACIÓN HACIA SUS COMPAÑEROS			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Juntamente con los niños y niñas negociamos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. ★ Preguntamos: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Les gustaría jugar? ★ Acordamos las siguientes reglas para jugar. <p style="text-align: center;">HABILIDADES BASICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> .- escuchar . Formular preguntas <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Se les presenta una caja de sorpresa, la cual contiene animales domésticos y salvajes. ★ Los niños y niñas jugaran en grupos según sus imaginaciones ★ Durante el juego se debe de aceptar a los compañeros que quieran integrarse en el juego, para que sean parte del juego y así disfrutar del juego y la compañía de sus compañeros <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Realizamos las siguientes preguntas ★ ¿les gusto el juego?: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿aceptaron en su grupo a otros compañeros? ¿Cómo se sintieron al recibir a otro compañero durante el juego? 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia ★ Caja de sorpresa ★ animales ★ juego ★ Recurso humano 	20min

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 13

NOMBRE DEL TALLER: “IMITANDO A LOS ANIMALES”			
INDICADOR: EXPRESA SENTIMIENTOS, EXPERIMENTA ALEGRÍA AL AYUDAR A SUS COMPAÑEROS Y TIENE INICIATIVA PARA PARTICIPAR DEL JUEGO COOPERATIVO			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Juntamente con los niños y niñas negociamos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. ★ Preguntamos: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Les gustaría jugar? ★ Acordamos las siguientes reglas para jugar. <p style="text-align: center;">HABILIDADES BASICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> .- escuchar . Formular preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia 	20min
	<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Se les presenta un sobre, la cual contiene mascararas de diferentes animales ★ Los niños y niñas imitan los sonidos onomatopéyicos de los animales según la máscara que les toco. ★ Si el niño o la niña no puede imitar el sonido, el compañero del lado o cualquier otro lo ayudara a imitar el sonido ★ Seguidamente se realiza un juego en el que cantando para que los niños y niñas se diviertan. <p>Un elefante se balanceaba sobre una tela de araña como veía que resistía fueron a llamar a dos ovejas. Dos ovejas se balanceaban sobre la tela de una araña como veía que resistía fueron a llamar a tres gatitos Tres gatitos se balanceaban sobre una tela de araña como veía que resistía fueron a llamar a cuatro chanchitos. Cuatro chanchitos se balanceaban sobre una tela de araña como veía que resistía fueron a llamar a cinco caballos. Cinco caballos se balanceaban sobre una tela de araña como veía que resistía</p> <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Realizamos las siguientes preguntas ★ ¿les gusto el juego?: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿todos cooperamos en el juego? 	<p>Mascararas de animales</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Juego ★ canción ★ Recurso humano 	

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS N°14

NOMBRE DEL TALLER: “JUEGO CON MIS COMPAÑEROS”			
INDICADOR: COMPRENDE LOS SENTIMIENTOS DE LOS DEMAS, ES CONSIENTE DE SUS EMOCIONES Y LE INTERESA LOQUE LE SUCEDA ASUS COMPAÑEROS			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Juntamente con los niños y niñas negociamos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. ★ Preguntamos: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Les gustaría jugar? ★ Acordamos las siguientes reglas para jugar. <p style="text-align: center;">HABILIDADES BASICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> .- escuchar . Formular preguntas <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Se les entrega a los niños y niñas una caja, la cual contiene diferentes juguetes. ★ Los niños y niñas deberán de compartir los juguetes, durante el juego los niños y niñas deberán de pedir el juguete de forma adecuado utilizando la palabra ¿por favor me puedes prestar ese juguete? Para no lastimar los sentimientos de los demás ★ De esa forma se jugará el juego sin peleas ni gritos <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Realizamos las siguientes preguntas ★ ¿les gusto el juego?: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿utilizaron las palabras adecuadas para prestarse el juguete que querían? 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia <p style="text-align: center;">Diversos juguetes</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Juego ★ Recurso humano 	20min

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS N° 16

NOMBRE DEL TALLER: “ARMANDO ROMPECABEZAS GIGANTES”		
INDICADOR: ENFRENTARSE AL ENFADO DE SU COMPAÑERO Y ADOPTA UNA POSICION DE INDIFERENCIA ANTE EL ENFADO DE SU COMPAÑERO		
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Juntamente con los niños y niñas negociamos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. ★ Preguntamos: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Les gustaría jugar? ★ Acordamos las siguientes reglas para jugar. <p style="text-align: center;">HABILIDADES BASICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> .- escuchar . Formular preguntas <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Se les entrega a los niños y niñas rompecabezas para que descubran que imagen se observa. ★ Durante el armado de las piezas de rompecabezas se les da a conocer que no deben de empujarse o quitarse las piezas para no provocar el enfado al compañero ★ La maestra interviene cuando sea necesario <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Realizamos las siguientes preguntas ★ ¿les gustó el juego?: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Quién se enfadó? ¿Por qué se enfadó? ¿Cómo solucionamos el problema? 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia ★ rompecabezas ★ Recurso humano

TALLER DE JUEGO COOPERATIVOS Nº 17

NOMBRE DEL TALLER: “BUSQUEMOS LA PIEZA CORRECTA DE LA IMAGEN”(puzle)			
INDICADOR: COMPARTEN LA PIEZA DEL JUEGO			
ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
Desarrollo de habilidades sociales	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Juntamente con los niños y niñas negociamos, nuestras normas de convivencia para el desarrollo del taller. ★ Preguntamos: ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Les gustaría jugar? ★ Acordamos las siguientes reglas para jugar. <p style="text-align: center;">HABILIDADES BASICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> .- escuchar . Formular preguntas <p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ se les entrega a los niños y niñas piezas similares de una imagen, en donde los niños deberán de encontrar la pieza correcta para completar a la imagen <p>Cierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Realizamos las siguientes preguntas ★ ¿qué les pareció el juego? ¿qué pieza le faltó a la imagen? ¿Quién lo encontró? ¿les gustaría seguir jugando? 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Normas de convivencia ★ imágenes ★ Recurso humano 	20min