

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE**



**Taller de juegos cooperativos para desarrollar
habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541,
Nuevo Chimbote - 2019.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO
PROFESIONAL DE PROFESORA EN LA CARRERA DE
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORES:

Seclen Santos Wendy Yamileth
Silva Ávalos Jazmín Francisca

ASESORA:

Lic. Elena Bermúdez Reyes

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias Metodológicas

Nuevo Chimbote – Perú

2020

DEDICATORIA

A Dios, por guiarme en el transcurso de mi vida y formación profesional. A mis padres, María y Willians, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación, siendo mi apoyo en todo momento y depositando su entera confianza en mí. A mi hijo Lians, por ser el motor y motivo para seguir adelante. A mi hermana Fresly, por ser parte de mi vida, por ayudarme a crecer y madurar junto con ella. A mi esposo André, por brindarme su apoyo incondicional. A todos ellos por ayudarme a lograr mis metas. Los amo con mi vida.

Wendy Seclen Santos

A Dios, por darme la vida, voluntad y oportunidad de estudiar. A mi madre Violeta, por cuidarme y estar a mi lado cuando más la necesité, por mostrarme en cada momento su apoyo incondicional y el interés para que yo estudie y me desarrolle en todos los aspectos de mi vida. A mis hermanos que siempre me han acompañado y me han brindado su amor y comprensión. A mi mamita Marcela, la persona que ha estado siempre incentivándome a cumplir con mis deberes de estudiante. A mi hija Nathaniel, mi motivo y fortaleza para continuar y ser la mejor para ella. A mi esposo Anderson, quien me brindó su apoyo incondicional para culminar con éxito mi carrera profesional. A todos ustedes gracias por todo.

Jazmín Silva Avalos

AGRADECIMIENTO

Al Instituto Pedagógico, gracias por habernos permitido formarnos en ella. A nuestra docente del área de investigación, Adela Marilú Inti León, por sus conocimientos impartidos durante todo el proceso de ejecución y elaboración del informe de tesis.

A la profesora y asesora Elena Bermúdez Reyes, por su paciencia, tiempo y conocimientos brindados que fueron de gran ayuda para la culminación de nuestra tesis.

A las Profesoras de aulas de práctica pre profesional, Fiorella Vega Arteaga y Jackeline Benites Rondan que nos han permitido ejecutar el proyecto de investigación con los niños de 4 años.

A los docentes que nos demostraron valores, y nos enseñaron estrategias, conocimientos, así mismo nos brindaron buen trato y de esa manera promover una cultura de paz.

PRESENTACIÓN

A la comunidad educativa y público en general.

En cumplimiento con los reglamentos y disposiciones del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote ponemos a vuestra consideración el presente informe de tesis titulado: Taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019, para su revisión y análisis correspondiente, cumpliendo así los requisitos necesarios para obtener el título de profesoras en Educación Inicial.

Durante nuestras prácticas pre profesionales observamos en los estudiantes de 4 años, carencia de habilidades sociales, despertando así, el interés por cambiar esta realidad, por ello se decidió aplicar la presente tesis, de tipo experimental, desarrollando talleres de juegos cooperativos.

El informe consta de cinco capítulos, el primero denominado planteamiento del problema: presenta la descripción, delimitación y la formulación del problema, sus objetivos, antecedentes, justificación y limitaciones; el segundo, titulado marco teórico que da a conocer la filosofía del instituto, las teorías y las definiciones de las dos variables: juegos cooperativos y habilidades sociales; el tercero, metodología que describe tipos de estudio, diseño, hipótesis, población y muestra de estudio, técnicas e instrumentos y procedimientos de recolección de datos; la cuarta, denominada resultados obtenidos, encontrando ahí los datos estadísticos y discusión de resultados; finalmente el quinto, titulado conclusiones y recomendaciones hacia los Directores, docentes y padres de familia.

Lectores interesados, especialistas investigadores y público en general, esperamos que el informe presentado logre cubrir sus expectativas y les sirva como fuente para realizar otras investigaciones similares y aplicarlas en otras realidades, cuyo fin sea la mejora de la calidad educativa.

ÍNDICE TEMÁTICO

Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Presentación	iv
Índice temático	v
Índice de tablas y gráficos	vii
Resumen	x
Abstract	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1. Descripción, delimitación y formulación del problema	12
1.2. Objetivos de la investigación:	13
1.2.1 General	
1.2.2 Específicos	
1.3. Justificación e importancia del estudio	14
II. MARCO TEÓRICO.....	15
2.1. Marco referencial	15
2.2. Marco teórico científico	18
2.3. Marco conceptual	28
III. METODOLOGÍA	31
3.1. Tipo y diseño de investigación	31
3.2. Hipótesis:	32
3.2.1. Hipótesis general	
3.2.2. Hipótesis específicas	
3.3. Variables de estudio: Operacionalización	32
3.4. Población, muestra y muestreo	35
3.4.1. Población	
3.4.2. Muestra	
3.4.3. Procedimiento de muestreo	
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
3.6. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos	36
3.7. Procedimientos estadísticos para el procesamiento de datos	37

IV. RESULTADOS OBTENIDOS	39
4.1. Presentación de resultados	39
4.2. Comprobación de hipótesis	47
4.3. Discusión de resultados	52
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	54
5.1. Conclusiones.....	54
5.2. Recomendaciones.....	55
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
VII. ANEXOS	

- Anexo 1: Matriz de consistencia
- Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos
- Anexo 3: Evidencias de validación y confiabilidad
- Anexo 4: Base de datos
- Anexo 5: Evidencias de la variable
- Anexo 6: Evidencias fotográficas
- Anexo 7: Declaración jurada

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Tabla 1.....	39
Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión conductual de las habilidades sociales.	
Tabla 2	41
Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión conductual de las habilidades sociales.	
Tabla 3	41
Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión cognitiva de las habilidades sociales.	
Tabla 4	42
Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión cognitiva de las habilidades sociales.	
Tabla 5	43
Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión afectivo - emocional de las habilidades sociales.	
Tabla 6	44
Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión conductual de las habilidades sociales.	
Tabla 7.....	45
Resultados en el Objetivo General: Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019.	
Tabla 8.....	46
Tabla de estadística: Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión conductual de las habilidades sociales.	
Tabla 9.....	47

Hipótesis específico N° 1: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en lo conductual en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

Tabla 10.....49

Hipótesis específico N° 2: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en lo cognitivo en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

Tabla 11.....50

Hipótesis específico N° 3: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en lo afectivo-emocional en niños de 5 años de la I.E. 1570 – Nuevo Chimbote 2019.

Tabla 12.....51

Hipótesis general: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

Gráfico 1.....40

Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión conductual de las habilidades sociales.

Gráfico 242

Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión cognitiva de las habilidades sociales.

Gráfico 344

Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión afectivo - emocional de las habilidades sociales.

Gráfico 446

Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años – I.E. 1541, Nuevo Chimbote – 2019.

Gráfico 548

Prueba de hipótesis en la dimensión conductual en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 1541.

Gráfico 649

Prueba de hipótesis en la dimensión cognitivo en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 1541.

Gráfico 7.....50

Prueba de hipótesis en la dimensión afectivo - emocional en estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 1541.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo demostrar la eficacia del taller de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019. Para ello se escogió el diseño de investigación experimental de un solo grupo, con pre y pos test, teniendo como población muestral a 34 estudiantes de 4 años, se utilizó la técnica de observación directa y una lista de cotejo como instrumento que fue validado por 3 expertos del área de la especialidad de educación inicial y sometido a una prueba piloto para evaluar su confiabilidad. El desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes fue influenciado de manera positiva por el taller de juegos cooperativos, ya que los diversos juegos permitieron que la dimensión conductual alcance en el post test un porcentaje de 81.62% de mejoría en cada uno de sus 8 ítems, presentando en el pre test un porcentaje de 41.91%, siendo la diferencia de un 39.71%; también permitió que la dimensión cognitiva obtenga en el post test un porcentaje de 60.00% empleando una mejoría en cada uno de sus 5 ítems, presentando en el pre test un 40.00% de deficiencia, conllevando a una diferencia de un 20.00% en esta dimensión; por otro lado en la dimensión afectivo – emocional permitió que se obtenga en el post test un porcentaje de 58.82% de mejoría en cada uno de sus 4 ítems, presentando en el pre test un porcentaje de 41.18%, teniendo una diferencia de un 17.64% en esta dimensión.

Palabras clave: Juegos cooperativos, habilidades sociales, afectivo-emocional, cognitivo, conductual.

ABSTRACT

This research aims to demonstrate the effectiveness of the cooperative games workshop to develop social skills in 4-year-old students - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019. To this end, the experimental research design of a single group was chosen, with pre and post test, having as a sample population 34 students of 4 years, the direct observation technique and a checklist were used as an instrument that was validated by 3 experts in the area of initial education and subjected to a pilot test to assess its reliability. The development of students' social skills was positively influenced by the cooperative games workshop, since the various games allowed the behavioral dimension to reach a percentage of 81.62% improvement in each of their 8 items in the post test. , presenting a percentage of 41.91% in the pre-test, the difference being 39.71%; It also allowed the cognitive dimension to obtain a percentage of 60.00% in the post test using an improvement in each of its 5 items, presenting a 40.00% deficiency in the pre-test, leading to a difference of 20.00% in this dimension; On the other hand, in the emotional-emotional dimension, it allowed a 58.82% improvement percentage in each of its 4 items to be obtained in the post test, presenting a percentage of 41.18% in the pre-test, having a difference of 17.64% in this dimension

Keywords: Cooperative games, social skills, emotional-emotional, cognitive, behavioral.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción, delimitación y formulación del problema.

En la actualidad se observa el desinterés por parte de las docentes en brindar espacios donde los niños jueguen de manera cooperativa, siendo una meta de la educación actual formar personas que se interrelacionen unos a otros, trabajen en equipo, se comuniquen asertivamente para mejorar las habilidades sociales de los niños.

El desarrollo de las habilidades sociales en los niños es, según un estudio realizado en Chile, el 42% de escolares tienen problemas para trabajar en equipo, casi cerca de la mitad de alumnos no logran trabajar correctamente. El estudiante no tiene capacidad para desarrollar las habilidades sociales en equipo lo que puede traer consecuencias para la sociedad y es parte del estancamiento de los resultados en lenguaje y matemática de hace 10 años. El problema es que aún se enseña de forma tradicional, en cambio si se hace un trabajo en equipo genera implicancias y mejoras en habilidades cognitivas y no cognitivas". (Quevedo, 2017, pág. 1)

En España existen un conjunto de síntomas que se presentan muy frecuentes que pueden indicar la falta de las habilidades sociales en un niño como: la timidez excesiva, la baja autoestima y el miedo a las situaciones sociales. Normalmente a estos niños les cuesta manejar situaciones a las que no están acostumbrados en su día a día, se muestran inseguros de ellos mismos en sus cosas que realizan. Además, estos muestran una falta de empatía hacia las demás personas, tienen problemas de cooperación y comunicación con su entorno. Un niño con falta de habilidades sociales puede llevar a conductas agresivas entre amigos cuando este pierde un juego e incluso puede engañar a sus compañeros, por ello lo más común es que los otros niños ya no quieran jugar con él y termine aislándose. (Martín, 2015, pág. 7)

Berquemeye (2014) citado en la revista "El comercio", sostuvo que el 10% de la población escolar puede presentar problemas de aprendizaje, que afecten su rendimiento académico y su salud. También explicó que los problemas que se presentan no siempre tienen una relación directa con el nivel intelectual de cada niño, sino con su capacidad de trabajo, es por eso el interés de desarrollar las habilidades sociales de cada niño. Según especialistas advierten que los trastornos del aprendizaje son muchos más frecuentes en niños que en las niñas y que mayormente se detectan a partir de los cinco años de edad. (pag.1)

"Existen muchas razones para el fracaso escolar, entre las más comunes tenemos las dificultades de aprendizaje, esto comienza a evidenciarse desde los tres años de edad. Un rol importante del profesor es detectar este problema y tratarlo a tiempo, sus efectos pueden ir aumentando y agravando. Es por eso que

estos problemas se deben corregir en la primera infancia, donde el niño tiene que desarrollar todas sus habilidades sociales con eficacia". (Dávila, 2016, pág. 23)

"En Lima, específicamente en Puente Piedra se realizó un estudio en la Institución Educativa N° 5186 donde se concluye que las habilidades sociales de los niños y niñas de tercer grado de primaria un 3% muestra una habilidad social baja, el 75.8% regular y el 21.2% alta". (Cornejo, 2015, pág. 5)

Encontramos que la Institución Educativa N° 1541 no cuenta con talleres de juegos cooperativos eficientes para mejorar el nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años, es por eso que en la actualidad se presenta problemas en el aprendizaje y relaciones interpersonales, donde se observa a niños poco comunicativos y participativos, debido al desconocimiento de juegos cooperativos y de los beneficios que genera en el desarrollo de habilidades sociales. Observando esta problemática se hace necesario abordar esta temática e ir en busca de nuevas estrategias que orienten a una mejor calidad educativa en los niños y de esta manera en el futuro tendremos personas con capacidad de solucionar los problemas sociales.

Teniendo en cuenta esta realidad el equipo investigador realizó un estudio sobre las habilidades sociales desarrollando el trabajo de investigación titulado: "Taller de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote – 2019".

Frente a esta problemática se planteó la siguiente interrogante:

¿Cuál es la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. General

Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019.

1.2.2. Específicos

- a) Identificar los resultados de la aplicación de los talleres de juegos cooperativos en la dimensión conductual de las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años - I.E 1541, Nuevo Chimbote - 2019.
- b) Identificar los resultados de la aplicación de los talleres de juegos cooperativos en la dimensión cognitivo de las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años - I.E 1541, Nuevo Chimbote - 2019.

- c) Identificar los resultados de la aplicación de los talleres de juegos cooperativos en la dimensión afectivo - emocional de las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años - I.E 1541, Nuevo Chimbote - 2019.

1.3. Justificación e importancia del estudio

Esta investigación se ejecutó con el propósito de contribuir al conocimiento existente sobre los niveles de las habilidades sociales que se dan mediante los juegos cooperativos en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 1541 - 2019. El resultado permitió conocer si los juegos cooperativos ayudan al desarrollo progresivo de cada estudiante.

Se usa una metodología variada basada en la observación y como instrumento una lista de cotejo, que permitirá conocer la realidad en que viven estos niños en cuanto a las habilidades sociales. De igual modo

El desarrollo del proyecto de investigación promueve un impacto positivo en los niños de la Institución Educativa Inicial 1541, donde se impulsa a buscar nuevas estrategias o talleres que permitan mejorar los niveles de las habilidades sociales de cada niño. Además, se busca el progreso de las habilidades como futuro ciudadano para mejorar la competencia social y al mismo tiempo reducir algunas conductas agresivas por parte del estudiante. Se aborda esta temática porque está relacionada con el área y línea de la carrera profesional, donde se busca encontrar una solución al problema propuesto.

La elaboración del trabajo de investigación posee mucha relevancia e importancia porque permite recoger información sobre la influencia que tienen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de la Institución Educativa Inicial 1541, al mismo tiempo se diseñan talleres que permitan contribuir con la mejora de las habilidades. Estos juegos son muy importantes porque permiten que los estudiantes en la etapa inicial confíen en sus actitudes, conocimientos y colaboración con los demás para conseguir entre todo un solo propósito.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial (antecedentes de investigación):

A nivel internacional:

Castro y Casallas (2014) en su investigación "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. Kenedy". (Tesis de pregrado). Universidad Libre. Bogotá, Tuvo como objetivo generar una propuesta fundamentada en los juegos cooperativos que sirva como estrategia para el desarrollo de grado 301 de primaria. La investigación estuvo basada en un enfoque cualitativa con una población conformada por estudiantes del colegio Robert F. Kenedy, contando con una muestra de 27 niños entre las edades de 10 a 12 años. Los resultados fueron que el 47% muestra actitudes de honestidad cuando se participa del juego, mientras que por otro lado el 53% solamente en ciertas ocasiones tienen efectos de honestidad, sin embargo no tienen un conocimiento exacto de los conceptos, por lo que es necesario reforzar estos conceptos que orienten al comportamiento coherente, obteniendo como conclusión que los niños aún tienen deficiencias en cuanto al aprendizaje y relaciones sociales que fomenten una buena honestidad entre estudiantes.

Echeverría (2016) en su investigación El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial, del centro educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito de la Universidad Técnica De Ambato, el objetivo propuesto fue investigar la incidencia del juego cooperativo las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales entre los niños del centro educativo inicial. La investigación se desarrolló mediante un enfoque crítico propositivo, se trabajó con una misma población y muestra que estaba conformada por 65 niñas y niños, aplicándose una observación y ficha de cotejo para la recaudación de información. Los resultados fueron que el 63% muestra actitudes de cooperación cuando se participa del juego, mientras que por otro lado el 37% solamente en ciertas ocasiones tienen efectos de gratitud o de cooperación. Se llegó a la conclusión que la gran parte de niños y niñas muestran actitudes en querer participar en el juego cooperativo de las ollitas encantadas, según datos recolectados durante la investigación, además el juego ayuda a desarrollar las habilidades sociales de cada estudiante.

A nivel nacional:

Pasihuan (2017) en su investigación "Habilidades Sociales y Juego Cooperativo en Niños y Niñas de 4 Años de la Institución Educativa San José, Comas - 2016". (Tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, el objetivo fue determinar la relación que existe entre las habilidades básicas de interacción social y los juegos cooperativos entre los niños de cuatro años de la I.E. San José de Comas. El tipo de investigación realizado fue descriptiva, con un diseño no experimental, la población estuvo formada por los niños de 4 años de la I.E., mientras que la muestra se eligió a 88 niños utilizando la técnica de observación y la lista de cotejo que permitió recoger toda la información de los hechos. Se obtuvo como resultados que los

estudiantes de la institución educativa de San José, el 56.8% señalan tener un nivel alto en las habilidades, 36.4% menciona tener un rango medio y finalmente el 6.8% poseen un nivel bajo, concluyendo que existe una relación positiva entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 4 años de la institución educativa de San José.

Escajadillo (2017) en su investigación "Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017". (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo. Lima, su objetivo fue demostrar la influencia de la ejecución del programa de juego cooperativo en el progreso de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la institución 377 Divino Niño de Jesús. Utilizó una investigación aplicada con un diseño experimental ya que su propósito era resolver el problema que se presentaba en dicho colegio, la población estuvo compuesta por 58 niños de cinco años, en consecuencia se trabajó con una muestra no probabilística que fue dividida en dos grupos, un grupo conformado por 30 niños y el grupo experimental conformado por 28 niños, empleándose como técnica la observación y como instrumento una ficha de observación. Los resultados registrados es que la variable habilidades sociales en la medida pre test presentó niveles bajos, pero luego de aplicar el programa de juegos cooperativos se diferencia considerablemente ya que los resultados mostraron que un 87.7% niveles altos de sus habilidades sociales. Se llegó a la conclusión que los juegos cooperativos influyen significativamente en el proceso de las habilidades sociales.

A nivel local:

Díaz (2017), presentó la tesis de maestría titulada "Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 89007 Chimbote – 2015", donde asumió como tipo de investigación experimental con un diseño cuasi experimental, en una población de 90 estudiantes, a quienes se les aplicó el cuestionario como instrumento; de los resultados se concluyó que la aplicación de juegos se mejoró el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes en la dimensión autoconocimiento emocional y las habilidades sociales.

Bermuy, Jamanca y Torres (2013) en su tesis de maestría: "Aplicación de los juegos escenificados como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 122 de Huarapampa – Huaraz, 2013", concluyeron que la aplicación de los juegos escenificados como estrategia didáctica tiene un alto grado de efectividad significativa en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de edad de la I.E.I. N° 122 de Huarapampa.

2.2. Marco teórico científico:

Taller

Reyes (2000), define el taller como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se une la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientando a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo. (pag.18)

Características del taller según Alem B. y Delgadillo (1987)

- a) Se basa en la experiencia de los participantes.
- b) Es una experiencia integradora donde se unen la educación y la vida, los procesos intelectuales y afectivos.
- c) Está centrado en los problemas e intereses comunes del grupo. Implica una participación activa de los integrantes.
- d) Puede utilizar diversas técnicas, especialmente la discusión en grupo.

El juego

Todas las personas tienen necesidades que intentan satisfacer, y el juego es considerado como el elemento principal que permite compensar esos deseos, como, por ejemplo, el establecer sólidas comunicaciones con los demás, desarrollar vínculos emocionales con sus pares, diversión sana, sensación de realización al ejecutar actividades que realmente anhela, descargar las tensiones, desarrollar confianza, entre otros. (Martín & Peno, 2012, pág. 14)

Es así que el juego es una de las herramientas más importantes que tienen las personas, además, se concibe como uno de los principales lenguajes que se utilizan para comunicarse de manera efectiva, ayudando al desarrollo de la creatividad, la solución de problemas y avances del lenguaje. El juego también tiene fuerte influencia en la educación, porque les permite a los estudiantes a desarrollar las diversas habilidades motoras, sociales y emocionales, incitando a enfocarse y alienta la necesidad de descubrir su ambiente. (López, 2010, pág. 5)

El juego son un conjunto de comportamientos intrínsecos en las personas, debido a que es utilizado desde tempranas edades en el ámbito familiar para poder relacionarse con los demás, ocasionando que los niños puedan empezar a descubrir su ambiente, utilizando tareas que pueden realizar con sus sentidos. Por lo que es relevante el factor juego en desarrollar las capacidades sociales y sobre todo de aprendizaje en las personas. En otros términos, el juego nace con los niños y niñas quienes lo realizan de forma

inconsciente, ayudando al infante a descubrir el placer de hacer actividades y al relacionarse con los demás (López, 2010, pág. 8)

El uso del juego tiene dos aristas, por un lado, ser utilizada como una herramienta por medio de la cual se puedan transmitir los valores necesarios o para obtener el cumplimiento de objetivos que han sido establecidos previamente; y también debe de ser considerado como un fin en sí mismo que debe de aplicarse en las escuelas con el propósito de desarrollar y reforzar actitudes positivas en los estudiantes. (Martín & Peno, 2012, pág. 18)

El juego en el desarrollo integral de las personas

Es bien conocido por especialistas que el juego es innato en las personas ayudándoles a un desarrollo en diversas áreas como, por ejemplo: En el ámbito biológico ayuda al desarrollo del cerebro, debido a que estimula el nacimiento de nuevas estructuras neuronales provocadas por la estimulación del juego en el sistema nervioso.

Características del juego

El juego es considerado como una base del placer: debido a que es una característica propia del juego, incluso se menciona que, si no existe la variable placer, la actividad no puede ser considerado como un juego. (Edo, Blanch, & Anton, 2016, pág. 4)

- a) El juego es libertad: esta es una característica básica del juego, porque se desarrolla e impacta de forma mental en donde se implementa la libertad de elección; en otras palabras, el juego se ejecuta de manera voluntaria por las personas y no se admiten presiones de elementos del entorno, lo que ocasionaría que el juego no se disfrute de manera natural. La persona debe de sentirse en libertad para que pueda expresarse como ella quiera, eligiendo el personaje que mejor le parezca, utilizando los diversos medios para ejecutarlo.
- b) El juego es un proceso: no posee un fin o propósito. Los jugadores se mueven por motivos intrínsecos, cuando esto no es así, y entra en escena el egoísmo por ser mejor que los demás, la naturaleza del juego se ha desvirtuado.
- c) Elementos de ficción, son de vital importancia en los juegos: las actividades del juego es fingir que eres otra persona o personaje en específico, pero siempre teniendo presente que todo es ficción. Adicionalmente pueden utilizar diversos elementos que pueden representar a algún animal, como por ejemplo utilizar una madera e imaginar que es un caballo. Estos elementos le dan la esencia al juego para que sea considerado como tal.

- d) El juego es considerado como una tarea seria: porque se considera como una prueba que sobrepasa en los infantes. Debido a los juegos los niños pueden desarrollar su confianza, autoestima, reforzar valores, valorarse a sí mismos.

Juegos cooperativos

Según Herrador (2012), los juegos cooperativos son un conjunto de actividades en la que los participantes no compiten, por el contrario, todos luchan por obtener una misma finalidad, por lo que no existe el perder o ganar de manera individual, si uno solo pierde todos lo hacen y lo mismo ocurre si gana un solo individuo, todos terminan ganando. Esto sucede porque las decisiones para hacer frente a un evento, son tomadas por todos los jugadores a través de un consenso planificado, beneficiando de esta forma a generar un apropiado clima en el que se destaca el respeto y la tolerancia con sus demás compañeros. (pág.26)

En otras palabras, todos los individuos que participan en estas actividades muestran comportamientos de solidaridad con sus pares, convirtiendo a la actividad en una competencia sana. (Herrador, 2012, pág. 19)

Por otro lado, Rojas (2009), lo define como, las actividades en donde la cooperación de todos los integrantes juega un papel muy importante, debido a que es la principal manera de relacionarse con los demás participantes, buscando un mismo propósito utilizando acciones combinadas y organizadas por todos, sin dejar de lado a alguien. En otras palabras, este tipo de juegos, tiene como base fundamental el interactuar con los demás y no interactuar en contra de los demás. Realizando el diálogo entre compañeros en lugar de iniciar discusiones. (pág.9)

Diferentes investigadores señalan la importancia de la incorporación de los juegos cooperativos, no solo en tareas formales (dentro del aula), también en el tiempo libre, debido a que los beneficia por transmitir una variedad de atributos basados en valores, que le permita a la persona desarrollar su autoestima, mejorar su nivel de comunicación, aprender alternativas ante conflictos, eliminación de la discriminación, búsqueda de soluciones creativas. Al realizar estos juegos se evita la condición de buen o mal participante, debido a que todo el equipo se maneja como la unidad, en donde cada integrante aporta sus capacidades y habilidades. (Herrador, 2012, pág. 13)

Características de los juegos cooperativos

Según Fisci e Interred (2017), las características más importantes de los juegos cooperativos son las siguientes:

- a) Todas las personas juegan de forma unida, y tienen una finalidad que los guía: todos ganan o todos pierden. Ninguno de los integrantes se puede quedar excluido. el juego se termina cuando todos los jugadores así lo deciden.
- b) El contrincante siempre es un elemento externo a ellos, y los jugadores deben de hacer frente él y nunca contra otro integrante; por lo que el contrincante no es ninguna persona del grupo. La interacción entre todos los integrantes permite generar lazos afectivos y de colaboración, en donde aumenta las posibilidades de que salgan victoriosos.
- c) Las normas se deben de adaptar la edad de los jugadores, de este modo la misma interacción puede variar en el nivel de dificultad.
- d) Cada juego está construido para resaltar un sentido y unos principios que se deben de dejar claro o explicar todos los jugadores.
- e) Cada juego debe de producir sensación de placer y hacer felices a las personas.
- f) Las interacciones desarrollan una comunidad que tienen adecuada comunicación fomentar el respeto entre los integrantes y la confianza con ellos mismos, así como los demás. (pág.34)

Teoría de Terry Orlick sobre las dimensiones de los juegos cooperativos

Para Orlick, los juegos cooperativos en la educación de las personas de cualquier edad son de vital importancia para un adecuado desarrollo. Este autor, indica que la realización de este tipo de juegos permite obtener resultados positivos que ayudan a obtener la optimización del crecimiento personal de los individuos, otorgándole las habilidades necesarias para socializar apropiadamente con su entorno y con las personas que lo rodean, así mismo, ayuda a la resolución de conflictos que podían afectar negativamente a las personas. (Omeñaca & Vicente, 2005, pág. 43)

Dimensiones

Según Orlick, para que los juegos cooperativos sean exitosos, en otras palabras, permitan alcanzar los objetivos propuestos al realizarlos, se deben de tener en cuenta cuatro elementos importantes: (Omeñaca & Vicente, 2005, pág. 25)

- a) Cooperación: El primer componente trata del desarrollo de las habilidades sociales a través de adecuadas formas de comunicación, unión e intimidad, en donde los infantes puedan compartir

abiertamente con los demás, preocupándose por que los demás se encuentren bien, y todos los integrantes colaboren para lograr el objetivo que se tiene establecido.

- b) Aceptación: El segundo elemento se vincula con adecuados niveles de autoestima en todos los integrantes del grupo, que permitan ejecutar juegos cooperativos, al sentirse aceptados solamente por el hecho de participar y contribuir con sus habilidades innatas que poseen.
- c) Compromiso: Referido a tener el sentimiento de pertenencia, de ser uno con el equipo, que es valiosa su contribución y que sin su ayuda todos terminarían afectados de forma negativa, al no contribuir de forma apropiada para lograr el objetivo. Se debe de lograr que los jugadores se sientan satisfechos y contribuyan apropiadamente creando un ambiente de sinergia en donde todos contribuyan.
- d) Diversión: El último componente, es importante porque es necesario tener siempre presente que los niños deben de jugar simplemente para divertirse, cuando esta finalidad se desvirtúa, el juego ha perdido su esencia y no permitirá que los niños se desarrollen apropiadamente y todos terminen afectados de forma negativa debido a que todos perderán.

Cuando sucede esta situación, el juego pasa de cooperativo a competitivo, provocando que todos luchen entre sí para obtener la victoria, por lo que existirán ganadores y perdedores en la actividad, siendo una situación incómoda por los niños al no saberlo procesarlas adecuadamente debido a la edad que poseen.

A continuación, se presenta una comparación entre los juegos cooperativos y competitivos o de enfrentamientos.

Cuadro 1: Comparación actividades cooperativas y actividades competitivas

Actividades cooperativas	Actividades competitivas
Todos obtienen la sensación de diversión, sin presiones por ganar o perder contra los otros participantes.	La sensación de diversión solo la sienten algunas personas, particularmente las que salen victoriosas del juego.
Todos los participantes sienten la victoria, debido a que no compiten entre ellos sino ante el reto.	Por lo general el que experimenta el sentimiento de victoria es el ganador por lo que el resto de las participantes se siente derrotado.
Aprenden la acción de compartir con sus pares y a establecer vínculos de confianza entre todos, debido a que de todos depende el cumplimiento del objetivo.	Todos se vuelven desconfiados, y solo buscan sobrepasar a los demás, sentirse superiores que sus pares.
Tienen el sentido de unión muy presente, preocupándose por los demás integrantes y por ellos.	No se preocupan por los demás, se vuelven egoístas, buscando siempre superar a los demás.
Todos colaboran participando con sus habilidades y destrezas sin sentirse superiores o inferiores a los demás.	Los participantes se creen superiores a los demás por poseer habilidades y destrezas distintas.
Todos los participantes comienzan y concluyen el juego juntos, no es válido que la salida de alguno por circunstancia de la actividad.	Los jugadores dejan de participar y se limitan a ver a sus compañeros al sentirse inferiores que sus demás compañeros.
Desarrollan la confianza en sí mismos, al sentirse aceptados en el grupo.	Al sentirse diferentes, se sienten inferiores que los demás por lo que pierden la confianza en sí mismos.
Se fortalece la resiliencia frente a situaciones difíciles.	No existe el temple necesario para hacer frente a los problemas.

Fuente: Omeña

Habilidades sociales

Al hablar del término habilidad se está tomando en cuenta el poseer las maestrías que se necesitan para realizar alguna acción. Cuando a esta expresión se le vincula con lo social, se hace referencia a aquellas habilidades que se expresan a través de comportamientos con las demás personas. (Peñañiel & Serrano, 2013, pág. 26)

Peñañiel & Serrano (2013), hacen mención a diversas definiciones de las habilidades sociales dadas por especialistas en la materia, por ejemplo, la determinada por Rinn y Marke en el año 1979, indican que este tipo de habilidades abarcan comportamientos de manera verbal como no verbal, y en donde los niños imitan las repuestas obtenidas de otras personas como su papá, mamá, tíos, docentes, entre otros. Todo esto con la finalidad de obtener los resultados deseados. (pág.12)

Otra de las definiciones ofrecidas por Cobs y Slaby transmitida en el año 1977, indica que las habilidades sociales son las capacidades que las personas tienen y que les permite interactuar con las demás personas en diversos ambientes sociales, volviéndose aceptados por los demás, y sentirse realizado consigo mismo. (Peñañiel & Serrano, 2013, pág. 27)

Así mismo Dongil & Cano (2014), indican que las habilidades sociales se pueden definir con el conjunto de cualidades interpersonales que le permiten al individuo desenvolverse con las demás personas de manera correcta, siendo vital el expresar los sentimientos, opiniones, necesidades y deseos en diferentes situaciones sin tener ningún motivo de ansiedad u otros aspectos negativos para poder expresarla. Además, Boque, Alguacil y Pañellas (2011), indica que las habilidades sociales abarcan a un grupo de conductas que las personas han aprendido durante todo el transcurso de su vida, provocando que una apropiada convivencia permite el crecimiento personal. (pag.37)

Como se puede notar las definiciones sobre habilidades sociales tienen varios factores, como, por ejemplo:

Las habilidades sociales son comportamientos que han sido adquiridos a través de las experiencias que vive el individuo de manera diaria, se expresan de forma verbal como no verbal, los cuales llevan consigo una fuerte carga emocional que le permite expresar lo que está pensando o sintiendo y estas son entre dos personas o más.

Habilidades sociales en la infancia

Según Peñañiel & Serrano (2013), para que se puedan explicar las habilidades sociales en la etapa de la infancia, son necesarias tener claras tres definiciones:

Aceptar a las personas como tus iguales: se consideran niños con habilidades a aquellos que son aceptados y se adaptan rápidamente en su institución educativa como en su ciudad.

Conductual: son todos los comportamientos de los niños de acuerdo a la situación en la que se encuentren, provocando que obtengan una recompensa o un castigo ocasionado por la ejecución de sus conductas por ello los niños deben de adquirir habilidades que les permitan relacionarse en adecuados niveles obteniendo la satisfacción de sus actos. Un ejemplo básico de este punto es cuando el niño al pedir alguna cosa u objeto menciona la palabra por favor, debido a que conoce que con la ejecución de esta conducta obtendrá lo que quiere y evitará algo que le afecte negativamente.

Confirmación social: son todos aquellos comportamientos que los niños realizan en diversos ambientes o contextos, y que pueden predecir resultados sociales óptimos para ellos, como ser aceptados por sus compañeros, ser populares en su escuela o grupo social. (pag.45)

Importancia de las habilidades sociales

Las personas son seres sociales de manera innata por lo que es necesario estar en constante vinculación con los demás, volviendo a las habilidades sociales como un elemento importante para obtener o lograr los objetivos que se ha propuesto al interactuar con los demás. El tener adecuadamente desarrolladas estas habilidades se obtiene diversos beneficios que afectan a la persona positivamente, por ejemplo, el realizar las cosas que realmente debe de realizar guiado por sus motivaciones internas, tener un sentido de seguridad intrínseco al momento de hacer frente a una situación adversa, tener un adecuado nivel de confianza al sentir que hace lo correcto. Las repercusiones de las habilidades sociales permiten a las personas mejora a nivel emocional, volviéndolo satisfecho con sus acciones. (Torres, 2014, pág. 29)

Clases de habilidades sociales

Para Peñafiel & Serrano (2013), dependiendo de la clase de destrezas, las habilidades sociales se pueden dividir en tres tipos:

- a) Cognitivas: son todas aquellas destrezas relacionadas a la acción de pensar, como, por ejemplo: Detectar sus necesidades pertinentemente, así como sus gustos que posee para sí mismo como en los demás y Detecta las conductas discriminatorias en su entorno de forma.
- b) Emocionales: referido a la exposición de las diversas emociones propias del ser humano como felicidad, tristeza, miedo, confianza, entre otros.
- c) Instrumentales: relativo a aquellas destrezas que van a ser útiles, en otras palabras, que les permitirán a las personas actuar, como, por ejemplo: Comportamientos verbales: provocadas al

propiciar y mantener conversaciones, elaboración de interrogantes, y dar respuestas, entre otros. (pág.15)

Las habilidades sociales son recursos necesarios que le permiten a los niños a relacionarse, practicar roles, respetar las leyes que la sociedad le brinda y le permita establecer vínculos de amistad sanos con sus pares. En otras palabras, estas habilidades le permiten al individuo adaptarse para ejercer actividades que le ayuden en su desarrollo emocional y social. (Peñañiel & Serrano, 2013, pág. 56)

Según Peñañiel & Serrano (2013), las habilidades sociales, poseen diversas características significativas, como el ser un elemento vital para el aprendizaje de las personas, debido a que pueden adquirir de los demás conocimientos que solamente pueden obtenerse a través de las interacciones directas con las otras personas, las cuales se realizan en ambientes y contextos únicos de su día a día. (pág.34)

Las habilidades sociales en la escuela

Una gran cantidad de estudios indican que las habilidades sociales no se mejoran por solo observar es necesaria una guía directa, en donde se tomen en cuenta las habilidades a desarrollar, como solucionar inconvenientes consigo mismo y con los demás, la cual es una habilidad que se desarrolla de manera consciente y con ayuda de otra persona. (Peñañiel & Serrano, 2013, pág. 17)

Así mismo aquellos infantes que poseen problemas para adquirir destrezas sociales, no pueden hacerse de ellas solamente con exposición a cómo se comportan sus compañeros por lo que es necesario que se intervenga de forma metodológica y con la voluntad del caso. Por lo que se hace de vital importancia que se integre la enseñanza de las habilidades sociales en la curricular de las instituciones educativas, lo que implicaría una detallada planificación de las actividades como estrategias que se incluirían para el desarrollo apropiado de la habilidad social. (Peñañiel & Serrano, 2013, pág. 37)

Tipos de habilidades sociales

De acuerdo a los estudios de Rovira (2014), hace mención que existen diversas maneras para congregar a las habilidades sociales de acuerdo al criterio de categorización utilizado. En esta oportunidad la clasificación se ha efectuado en seis conjuntos diferentes y se hace vital indicar que estas categorías se encuentran divididas por dos actitudes, el ser asertivo y ser empático, las cuales tienen capacidad de organizar a las demás habilidades y estas son:

Habilidades básicas:

Son las primeras en obtenerse, y son consideradas vitales para iniciar y mantener comunicaciones óptimas o en nivel adecuado.

- a) Saber cómo empezar una conversación con una o más personas

- b) Saber cómo sostener una conversación con una o más personas
- c) Habilidades para estar atento escuchando a los demás
- d) Enunciación de interrogantes puntuales
- e) Presentarse uno mismo con los demás
- f) Decir gracias cuando es necesario
- g) Capacidad para hacer cumplidos a las demás personas
- h) Habilidades empáticas

Habilidades Sociales Avanzadas:

Ve que los individuos adquirieron las habilidades básicas, cuentan con una idea establecida que le ayudará a empezar a trabajar en habilidades mayores. Estas habilidades son:

- a) Capacidad para emitir una opinión
- b) Capacidad para poder pedir ayuda cuando sea necesario
- c) Capacidad para pedir disculpas en las diversas situaciones
- d) Constante participación en lo que desee
- e) Sugerir y dar instrucciones a los demás como para sí mismo
- f) Seguir instrucciones al realizar una actividad
- g) Capacidad de convicción

Habilidades Sociales Afectivas:

Este tipo de habilidades están vinculadas con la inteligencia de las personas, la cual se enfoca en conocer, identificar y gestionar de forma eficiente los conocimientos que posee sobre sí mismo y también de los demás. Dentro de esta categoría encontramos las siguientes habilidades:

- a) Identificar y reconocer las emociones en sí mismos y lo demás.
- b) Ser empático con las emociones de las otras personas
- c) Expresión de muestras de afectos
- d) Respetar las ideas y sentimientos de sus pares
- e) Capacidad para resolver alguna situación indeseada
- f) Capacidad de auto-recompensa
- g) Manejo adecuado del miedo a hablar con la gente
- h) Capacidad para alentar a los demás
- i) Capacidad para confortar a los demás

Habilidades de Negociación:

Las siguientes habilidades son concernientes a la negociación que permiten impedir un problema o saber gestionarlo de forma óptima, así mismo, permiten solucionar los problemas dentro de las relaciones interpersonales sin llegar a usar la agresividad o violencia con las otras personas. Es una habilidad vital que cada infante que cada niño debe asumir para poder afrontar cualquier situación problemática que se pueda presentar. Estas habilidades son:

- a) Saber la forma apropiada de solicitar permiso
- b) Capacidad para compartir lo que posee.
- c) Capacidad de dar apoyo a los demás
- d) Capacidad para amarse así mismo.
- e) Capacidad para manejar sus emociones y evitar enojarse.
- f) Habilidades para establecer negociaciones.
- g) Capacidad de auto controlarse ante las situaciones y las demás personas.
- h) Capacidad de defender sus derechos.
- i) Autocontrol para evitar problemas con los demás

Habilidades de Planificación:

Son aquellas que permiten a las personas organizar sus emociones para poder tomar mejores decisiones que ayuden a su aprendizaje y desarrollo personal. Las principales habilidades son:

- a. Afirmación de sus habilidades
- b. Capacidad para la toma de decisiones apropiada
- c. Determinar el motivo de la problemática y dar alternativas de solución. (pág.47)

Las habilidades que han sido mencionadas abarcan un gran grupo de elementos verbales como no verbales que ayudan a los individuos a tomar conciencia y desarrollo de este tipo de habilidades. (Sanchez, 2016, pág. 26)

Dimensiones de las habilidades sociales

Según Pérez (2000) indica que las habilidades sociales se componen de tres dimensiones que en su conjunto permiten determinar el estado de las destrezas sociales en los niños, además de indicar como piensa, dicen, hacen y sienten. Las tres dimensiones se detallan a continuación:

- Dimensión conductual: son todas aquellas habilidades que se adquieren a través del tiempo, en el día a día, a través de las diversas experiencias por las que atraviesa el niño y que, además, copia e

imita de sus referentes más cercanos, como padres, hermanos y docentes. Estos comportamientos son observables debido a que son básicos para relacionarse apropiadamente con los demás. Son acciones muy puntuales como el establecimiento de un contacto visual, realizar diversos gestos de amabilidad, sonreír a los demás, mantener una apropiada distancia con sus amigos, mantener una apariencia personal, entre otros. Así mismo abarca elementos lingüísticos como tono y volumen de voz ideal, mantener conversaciones fluidas. Además de elementos verbales como palabras o interrogantes específicas, uso de términos moderados al expresarse, etc.

- Dimensión cognitiva: Referidos a todos los conocimientos que posee el niño, como es su manera de pensar, que valores posee al momento de actuar frente a una situación importante; en otras palabras, como es su comportamiento frente a las situaciones y si posee patrones que limiten su accionar, provocando serias deficiencias para relacionarse apropiadamente.
- Dimensiones afectivo-emocional: hace referencia al reconocimiento de las emociones en sí mismo como en los demás, el cual es un proceso difícil para los niños en edades muy cortas, al solo notar emociones básicas que les son comunes. Este reconocimiento les permite a los niños iniciar en la detección de la empatía de las demás personas, volviéndose en un rasgo importante para ellos al momento de relacionarse con sus compañeros. (pág.40)

2.3. Marco conceptual.

El juego

Es una de las herramientas fundamentales que toda persona debe de poseer, así mismo se concibe como un importante método que se utiliza para dialogar de manera positiva, ayudando al progreso de la creatividad, solución de conflictos y avances del lenguaje, por ende tienen influencia en la enseñanza, porque les permite a los alumnos a desarrollar las diferentes habilidades sociales y emocionales (López, 2010, pág. 34)

Habilidades blandas

Son un grupo de destrezas que acceden a mejorar las relaciones profesionales y personales. Especialistas en educación coinciden en que las habilidades técnicas se pueden enseñar mucho más fácilmente que las habilidades blandas. Muchos empresarios, directivos y expertos en materia laboral especialmente capacitadores plantean que, si tiene trabajadores con una gran comunicación, negociación y habilidades interpersonales, éstos deben ser retenidos en su organización (Ortega, 2017, pág. 32)

Las habilidades cognitivas

Hace referencia a las capacidades de percibir hechos o acciones complejas, como la interpretación de la lectura, entendimiento en las operaciones numéricas y resolución de problemas. Estos se pueden desarrollar con mayor facilidad en los colegios (Secretaría de Educación Pública, 2014, pág. 12)

Habilidades de planificación

Son aquellas habilidades que orientan a las personas a organizar sus emociones para poder tomar buenas medidas y decisiones que faciliten la enseñanza y el progreso personal de cada persona (Rovira, 2014, pág. 4)

Habilidades sociales

Es un grupo de prácticas, gestiones, pensamientos, y emociones que desarrollan nuestras posibilidades de mantener las relaciones satisfactorias, sentirnos bien, conseguir que los demás no influyan o no nos impidan lograr nuestros objetivos (Roca, 2017, pág. 6)

Juegos cooperativos

Son acciones lúdicas que demandan de los jugadores una forma de acción encaminada hacia el conjunto, en el que la persona ayuda al resto de individuos para la realizar y efectuar un bien común (Antón, 2011). Según Herrador (2012), menciona que juegos cooperativos son un conjunto de actividades en la que las personas no compiten, por el contrario, todos luchan por obtener un mismo objetivo, esto se da porque las decisiones para hacer frente a un evento, son tomadas por todos los participantes a través de un consenso planificado. (pág.4)

Comunicación:

Es la interacción que se constituye entre los integrantes del grupo con el objetivo de compartir información, actuar de forma ordenada y facilitar su funcionamiento óptimo (Ortega, 2017, pág. 9)

Cooperación:

El estudiante realiza sus actividades en equipos pequeños, cooperando recíprocamente. El propósito no solo consiste en llegar a resultados de inmediato, por lo contrario, la meta es apoyar al resto del equipo estudiantil para que todos se encuentren nivelados. De modo que, el objetivo podrá ser logrado en el momento en que todos lo consigan, debido a lo cual los miembros de los grupos están predispuestos a colaborar con todos sus compañeros/as. (Granado y Garayo 2015, pág. 15)

Interacción.

La interacción resulta ser el trato de dos o más personas que aporta un elemento social hacia el aprendizaje, asimismo conlleva a ser una herramienta importante para el estudiante del cual logre mantener un activo y firme compromiso de sus tareas, de modo enriquece de manera relevante el aprendizaje. Además, cuando la interacción va desarrollando de manera continua, cada participante logra interactuar en un instante de forma unitaria, dejando de interactuar con el resto. Por ello que, aquel tipo de interacción se presenta comúnmente en las aulas, y genera la existencia de una diferencia en el tiempo que logra intervenir cada elemento. (Granado y Garayo 2015, pág. 18)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación según su finalidad es aplicada porque se ejecutó el taller de "Juegos cooperativos" para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años de las I.E. N° 1541- Nuevo Chimbote 2019.

Tal como dice Álvarez (2010, pág.5) la investigación aplicada "es la utilización de los conocimientos en la práctica, para aplicarlos, en la mayoría de los casos, en provecho de la sociedad".

El presente estudio es de carácter experimental, según Palella y Feliberto (2012, pág.83), el diseño experimental "es aquel según el cual el investigador manipula una variable experimental no comprobada, bajo condiciones estrictamente controladas. Su objetivo es describir de qué modo y porque causa se produce o puede producirse un fenómeno. Busca predecir el futuro, elaborar pronósticos que una vez confirmados, se convierten en leyes y generalizaciones tendentes a incrementar el cúmulo de conocimientos pedagógicos y el mejoramiento de la acción educativa."

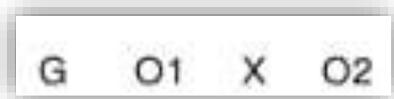
Según la naturaleza del problema el tipo de estudio es la investigación cuantitativa porque implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener resultados. Es concluyente en su propósito ya que trata de cuantificar el problema y entender qué tan generalizado está mediante la búsqueda de resultados proyectables a una población mayor.

Para Unrau, Grinnell y Williams (2005) la investigación cuantitativa debe ser lo más "objetiva" posible ya que los fenómenos que se observan o miden no deben ser afectados por el investigador, quien debe evitar en lo posible que sus temores, creencias, deseos y tendencias influyan en los resultados del estudio o interfieran en los procesos y que tampoco sean alterados por las tendencias de otros. (pág.67)

Diseño de Investigación

El diseño aplicado para la investigación corresponde al diseño experimental, con 1 grupo los cuales fueron las 2 aulas de 4 años de la I.E. N° 1541, se le aplicó una lista de cotejo antes de desarrollar el taller y después de haber concluido éste: es decir un pre test y post test con el grupo experimental.

El esquema del diseño experimental es el siguiente:



Dónde:

Pre experimental

G.E. = Grupo experimental

O1= Pre test

O2= Post test

X= Aplicación del juego cooperativo

3.2. Hipótesis

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2007) Son las guías para una investigación o estudio. Las hipótesis indican lo que tratamos de probar y se definen como explicaciones tentativas del fenómeno investigado; deben ser formuladas a manera de proposiciones. De hecho, son respuestas provisionales a las preguntas de investigación.

3.2.1. Hipótesis general

H.I: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

H.O: La aplicación del taller de juegos cooperativos no mejorará el desarrollo habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

3.2.2. Hipótesis específicas

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en lo conductual en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en lo cognitivo en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en lo afectivo-emocional en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

3.3. Variable de estudio (operacionalización):

Considerando que la investigación es de tipo pre experimental, la misma que culminará con una propuesta, contemplo como variable de estudio juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años.

Las habilidades sociales es un conjunto de capacidades que nos permitirá desarrollar conductas y acciones que posibilitan el desenvolvimiento de manera eficaz en el campo educativo y social. (Hernandez, 2000)

Frente a esto en nuestra tabla de la variable dependiente habilidades sociales consideramos en su mayoría ítems e indicadores de las rutas de aprendizaje.

Cuadro N° 2 Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías de respuestas y valoración
Habilidades sociales	Conductual	Establecimiento de contacto visual.	Mantiene su mirada firme cuando se comunica con sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • SÍ = 1 • NO = 0
			Mantiene su mirada firme al escuchar y responder a los demás.	
		Gestos de amabilidad.	Sonríe al agradecer cuando corresponde	
			Aplauda a sus compañeros por sus logros	
		Tono y volumen de voz ideal.	Regula su tono de voz al expresarse frente a los demás.	
			Se comunica con sus compañeros modulando su voz.	
	Términos moderados al expresarse.	Pide por favor cuando necesita algo.		
		Pide disculpas al reconocer sus errores.		
	Cognitivo	Comportamiento en su manera de pensar y actuar	Levanta la mano para responder interrogantes.	
			Espera su turno al comunicarse con sus pares y otros.	
			Resuelve conflictos entre compañeros.	
		Valores que posee frente a una situación	Es solidario al explicar a sus compañeros como se realiza el juego.	
	Es empático al resolver problemas suscitados durante el juego.			
	Afectivo-emocional	Reconocimiento de las emociones en sí mismo	Expresa su estado de ánimo ante los demás.	
			Demuestra felicidad cuando sus compañeros le tratan con amabilidad.	

		Reconocimiento de las emociones en los demás.	Comunica el estado de ánimo de sus compañeros Se acerca a su compañero cuando está triste.
Taller de Juegos Cooperativos	Cooperación	Comunicación	El juego permite que los niños tengan una buena comunicación.
		Unión	Los niños se unen durante el juego. manera
		Colaboración para lograr el objetivo	El juego en equipo permite que los niños aporten ideas para lograr el objetivo.
	Aceptación	Sentirse aceptado	Los niños se sienten aceptados durante el juego en equipo.
		Contribuir con sus actividades innatas	El juego permite que el niño desarrolle actividades innatas con los demás.
	Diversión	Genera Alegría	Se siente contento durante la ejecución del juego.
		Motivador	Los niños demuestran interés durante el desarrollo del juego.
	Compromiso	Sentimiento de pertenencia	Expresa emoción al compartir su juego con los demás.
		Contribuir apropiadamente	Colabora durante el desarrollo de las actividades lúdicas.

Fuente: Currículo Nacional

3.4. Población, muestra y muestreo

3.4.1. Población

La presente investigación la población está constituida por los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 1541 – Nuevo Chimbote, que en su totalidad conforman 34 alumnos.

3.4.2. Muestra

Nuestra investigación tuvo como muestra al grupo del nivel inicial de 4 años, de la Institución Educativa N° 1541 de la zona 3 de octubre. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010), cuando la población es pequeña resulta fácil recoger información de toda ella, por lo tanto, puede ser asumida como grupo muestral, cumpliendo en ese sentido ambas funciones por lo cual cabe la denominación población muestral

3.4.3. Procedimiento de muestreo

El muestreo que se eligió fue el muestreo no probalístico por conveniencia, dado la selección de individuos y sujetos de la muestra se hace según el criterio de la investigación. En este caso se consideró como muestra a los niños y niñas de las aulas donde las investigadoras realizamos las prácticas pre profesionales, de acuerdo al siguiente cuadro:

Cuadro Nº 2 Población muestral

I.E.	G.E.	SEXO		TOTAL
		VARONES	MUJERES	
Nº 1541	G.E.1	08	10	18
Nº 1541	G.E.2	08	08	16
TOTAL				34

Fuente: Nómina de matrícula 2019 I.E. Nº 1541

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Las técnicas según Carrasco (2005), constituyen un conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores en cada una de las etapas de la investigación científica; en la investigación se empleó como técnica la observación que el autor citado, afirma que es un proceso sistemático e obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, un acontecimiento o conducta humana con el propósito de procesarlo y convertirlo en información.

Instrumentos

Con respecto a los instrumentos de recolección de datos estos son definidos por Carrasco (2005), son todos aquellos objetos físicos o materiales que permiten provocar y obtener una respuesta de aquello que se observa. En el caso de la investigación se empleó el instrumento de lista de cotejo que según Balestrini (1998, citado en Carrasco, 2005), es una herramienta que se puede utilizar para observar sistemáticamente un proceso a través de un listado de preguntas cerradas.

Para la presente investigación se eligió la lista de cotejo como instrumento que constituyó de 2 partes: La primera parte contiene los datos referenciales del estudiante, para el caso del procesamiento no se tomará en cuenta sus nombres; se incluirá un código de identificación para cada estudiante. La segunda

parte presenta 17 ítems de 2 alternativas (si - no) organizados en función a las dimensiones de la variable dependiente

Técnicas	Instrumentos	Finalidad
La observación	Lista de cotejo	Permite recolectar información sobre las habilidades sociales de cada estudiante.

Para el procesamiento de los datos obtenidos en el instrumento fueron organizados o agrupados en función a niveles (valoración nominal) de acuerdo al siguiente cuadro:

BAREMO	
Buen desarrollo de las habilidades sociales	Del 13 al 17
Regular desarrollo de las habilidades sociales	Del 8 al 12
Deficiente desarrollo de las habilidades sociales.	Del 0 al 7

3.6. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos

El instrumento fue sometido a juicio de expertos; esto según lo indican Hernández et al. (2010), a fin de analizar las proposiciones para comprobar si los enunciados están bien definidos en relación con las temáticas planteadas, y si las instrucciones eran claras y precisas, a fin de evitar confusión en el llenado de la lista de cotejo.

Para la **validación** se empleó como procedimientos:

- a) Selección de los expertos: En investigación y en la temática de investigación, de los Talleres de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de Educación Inicial, siendo los expertos:
 - María Luisa Reyes Sánchez, Licenciada en Educación Inicial.
 - Norma Aguilar Arizola, Docente de Educación Inicial.
 - Adelita Jackeline Arias Flores, Licenciada en Educación Inicial.
- b) Entrega de la carpeta de evaluación a cada uno de los expertos: Conteniendo caratula de carpeta cuadro de operacionalización de las variables, instrumento y ficha de opinión de los expertos. Mejora de los instrumentos en función a las opiniones y sugerencias de los expertos.

Asimismo, para establecer la **confiabilidad** del instrumento se aplicó una prueba piloto a 10 niños y niñas seleccionados al azar de una I.E cercana a la cual se realizó la investigación.

3.7. Procedimientos estadísticos para el procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos encontrados se creyó conveniente emplear la estadística descriptiva e inferencial.

3.7.1. Estadística descriptiva:

En palabras de Sánchez y Reyes (2009) la estadística descriptiva consiste en presentación de manera resumida de la totalidad de observaciones hechas, como resultado de una experiencia realizada.

Dentro de ellas se empleó:

- La media aritmética, es la suma de los valores observados de una variable de tipo cuantitativo dividida entre números de observaciones, que es el puntaje en una distribución que corresponde a la suma de todos los puntajes y dividido entre el número total de sujetos.
- La moda, viene hacer cuyo valor se repite con más frecuencia, es decir, es el dato que tiene más frecuencia.
- La mediana, la mitad de los elementos están por encima de este punto y la otra mitad están por debajo, es decir es el dato que ocupa una posición central.
- La varianza de muestra, sirve para identificar a la media de las desviaciones cuadráticas de una variable de carácter aleatorio, considerando el valor medio de ésta, se calcula la varianza de una comunidad, grupo o población en base a una muestra.
- Tablas estadísticas, son tablas que presentan ordenadamente los datos estadísticos en filas y columnas, clasificados y agrupados de acuerdo a un criterio específico (Ávila, 2001).
- Gráficos estadísticos, es una representación pictórica (figuras geométricas, de superficie, volumen) con el objeto de lustrar los cambios o dimensión de una variable para comparar dos o más variables similares (Ávila, 2001).

3.7.2. Estadística inferencial:

Wigodski (2010) indica que son métodos empleados para inferir algo cerca de una población basándose en los datos obtenidos a partir de una muestra. Los datos estadísticos son cálculos aritméticos realizados sobre los valores obtenidos en una porción de la población, seleccionada según criterios rigurosos.

“T” de Student, es una prueba estadística para evaluar si dos grupos difieren entre sí de manera significativa respecto a sus medidas. Sirve para determinar la validez de las hipótesis (Hernández, Fernández y Batista, 2010).

III. RESULTADOS OBTENIDOS

3.1. Presentación de resultados:

De la aplicación del instrumento sobre habilidades sociales a la muestra seleccionada, cuya data recogida fue procesada mediante el programa informático Excel 2016, se presenta los resultados obtenidos para cada uno de los objetivos establecidos:

3.1.1. Resultados obtenidos del objetivo específico N° 1: *Identificar los resultados de la aplicación de los talleres de juegos cooperativos en la dimensión conductual de las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años – I.E. 1541, Nuevo Chimbote – 2019.*

Tabla 1

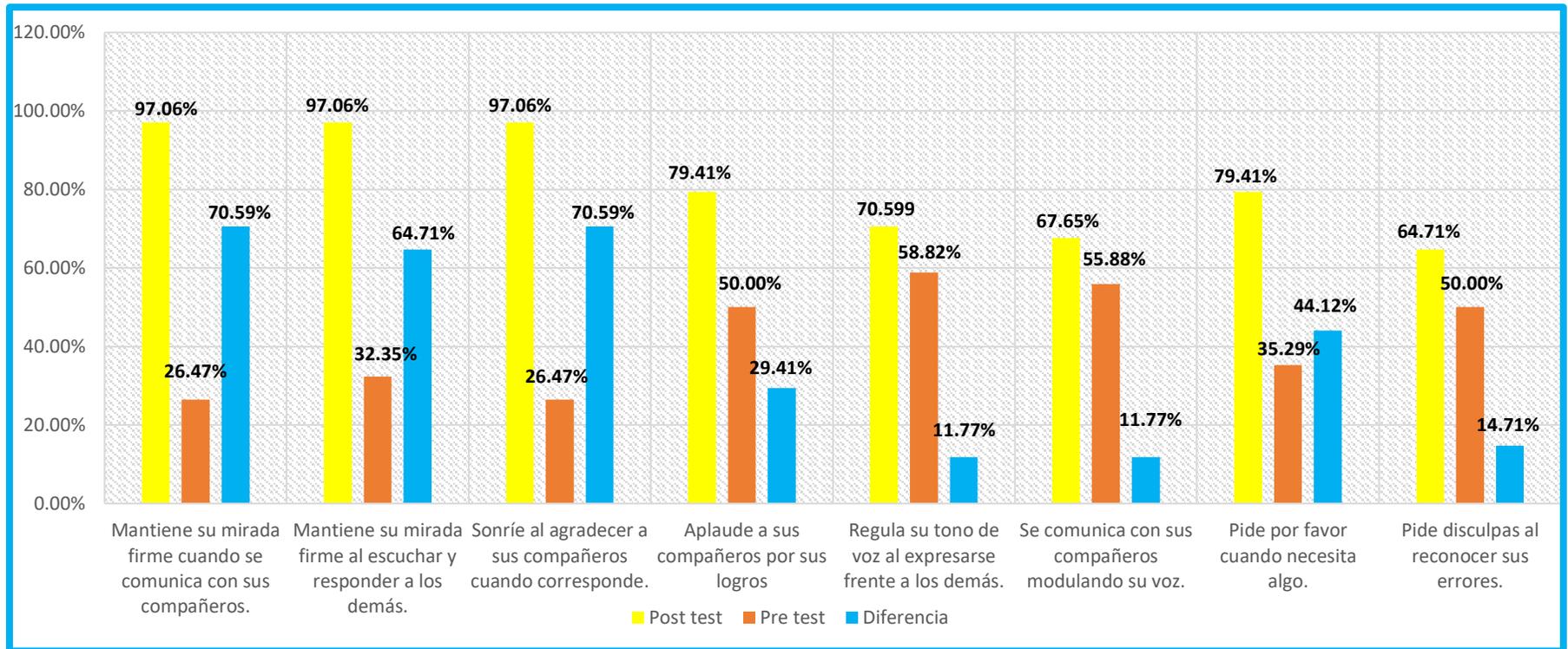
Resultados del Pre test y Post test, por ítems en la dimensión conductual de las habilidades sociales.

Ítems	P2 %	P1 %	Diferencia
1. Mantiene su mirada firme cuando se comunica con sus compañeros.	97.06%	26.47%	70.59 %
2. Mantiene su mirada firme al escuchar y responder a los demás.	97.06%	32.35%	64.71%
3. Sonríe al agradecer a sus compañeros cuando corresponde.	97.06%	26.47%	70.59%
4. Aplauda a sus compañeros por sus logros	79.41%	50.00%	29.41%
5. Regula su tono de voz al expresarse frente a los demás.	70.59%	58.82%	11.77%
6. Se comunica con sus compañeros modulando su voz.	67.65%	55.88%	11.77%
7. Pide por favor cuando necesita algo.	79.41%	35.29%	44.12%
8. Pide disculpas al reconocer sus errores.	64.71%	50.00%	14.71%
total	81.62%	41.91	39.71%

Fuente: Base de datos

Gráfico 1

Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión conductual de las habilidades sociales.



Fuente: tabla 1

Descripción:

En la tabla 1 se observa que los resultados del ítem N° 1,2,3 y 7 después de aplicar el taller de juegos cooperativos tuvo un alto porcentaje mayor del 50%, viendo así una mejoría, en los ítems 4,5,6 y 8 siendo el resultado de un porcentaje por debajo del 30%, el total final antes de aplicar el taller tuvo un total de 41.91 y después de aplicar el taller se obtuvo el 81.62% y la diferencia total de 39.71% obteniendo así buenos resultados de mejoría.

Tabla 2

Tabla de estadística: *Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión conductual de las habilidades sociales.*

	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Diferencia</i>
Media	4.65	6.53	1.88
Mediana	5	7	2
Moda	6	8	2
Desviación estándar	2.52	1.91	0.61
Varianza	6.36	6.36	0.00

Fuente: Anexo 4 Base de datos

Descripción:

Según los descrito en la tabla 2, existen diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la dimensión conductual, en el post test respecto al pre test; que al confrontar los resultados se obtiene una diferencia de 1.88 en la media a favor; de igual manera, la mediana representa una diferencia de 2 puntos; con relación a la moda la diferencia es de 2 puntos a favor, en la desviación estándar presenta una reducción de 0.61; así mismo se puede observar que en la varianza presenta una totalidad de 0.00 puntos de diferencia, esto indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar este nivel de homogeneidad se vio consolidado.

3.1.2. Resultados obtenidos del objetivo específico N° 2: *Identificar los resultados de la aplicación de los talleres de juegos cooperativos en la dimensión cognitivo de las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años – I.E. 1541, Nuevo Chimbote – 2019.*

Tabla 3

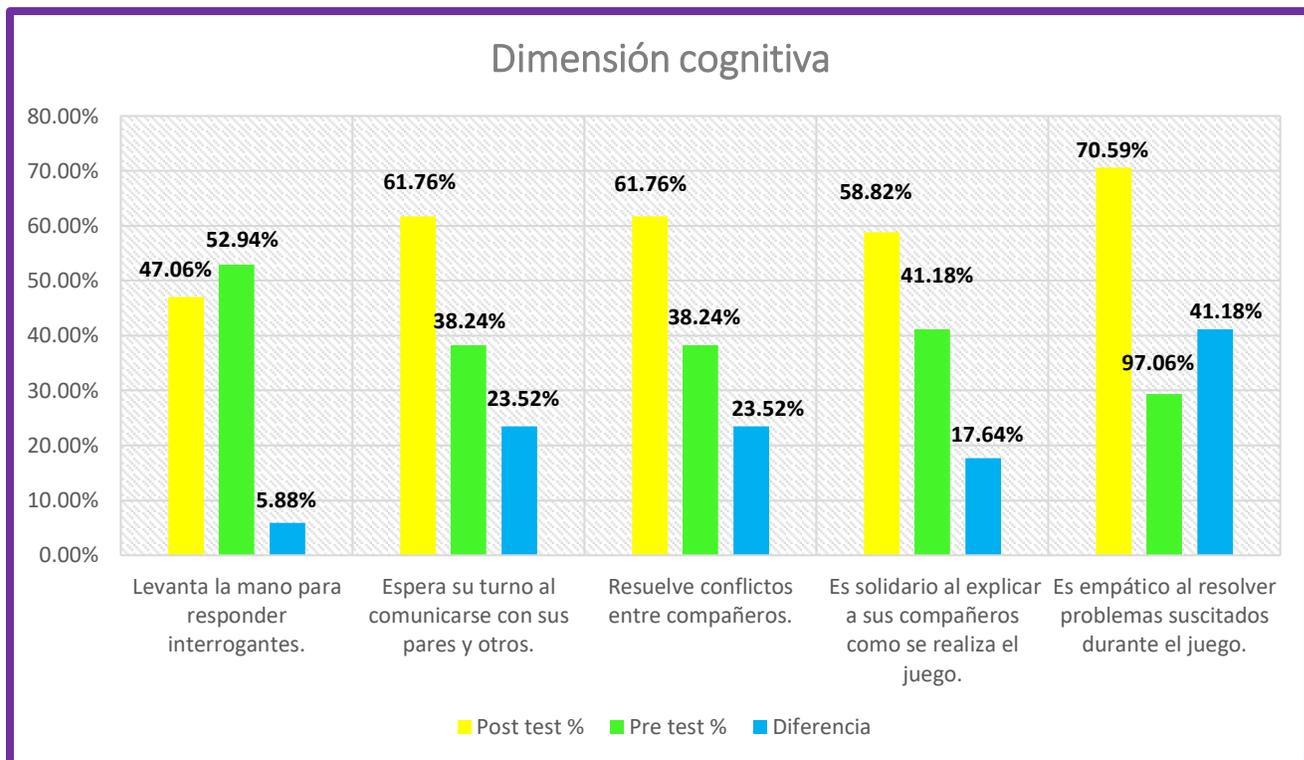
Resultados del Pre test y Post test, por ítems en la dimensión cognitivo de las habilidades sociales.

Ítems	P2 %	P1 %	Diferencia
1. Levanta la mano para responder interrogantes.	47.06%	52.94%	5.88%
2. Espera su turno al comunicarse con sus pares y otros.	61.76%	38.24%	23.52%
3. Resuelve conflictos entre compañeros.	61.76%	38.24%	23.52%
4. Es solidario al explicar a sus compañeros como se realiza el juego.	58.82%	41.18%	17.64%
5. Es empático al resolver problemas suscitados durante el juego.	70.59%	29.41%	41.18%
total	60.00%	40.00%	20.00%

Fuente: Base de datos

Gráfico 3

Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión cognitivo de las habilidades sociales.



Fuente: tabla 3

Descripción:

En la tabla 3 se observa que el resultado después de aplicar el taller de juegos cooperativos tuvo como resultados de los ítems N° 2,3 y 7 un alto porcentaje mayor del 40% viéndose así reflejado una mejoría por parte de los alumnos y en los ítems N° 1 y 4 obtuvieron un porcentaje por debajo de los 15% no notándose mucho la diferencia, siendo el total final antes de aplicar el taller total de 40.00% y después de aplicar el taller se obtuvo el 60.00% y la diferencia total 20.00%.

Tabla 4

Tabla de estadística: Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión cognitivo de las habilidades sociales.

	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Diferencia</i>
Media	2	3.15	1.15
Mediana	2	4.5	2.5
Moda	0	5	5
Desviacion estándar	1.87	2.19	0.32
Varianza	3.56	4.80	1.24

Fuente: Anexo 4 Base de datos

Descripción:

Según lo descrito en la tabla 4, existen diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la dimensión cognitivo, en el post test respecto al pre test; que al confrontar los resultados se obtiene una diferencia de 1.15 en la media a favor; de igual manera, la mediana representa una diferencia de 2.5 puntos; con relación a la moda la diferencia es de 5 puntos a favor, en la desviación estándar presenta una reducción de 0.32; así mismo se puede observar que en la varianza presenta una totalidad de 1.24 puntos de diferencia, esto indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar este nivel de homogeneidad se vio consolidado.

3.1.3. Resultados obtenidos del objetivo específico N° 3: *Identificar los resultados de la aplicación de los talleres de juegos cooperativos en la dimensión afectivo - emocional de las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años – I.E. 1541, Nuevo Chimbote – 2019.*

Tabla 5

Resultados del Pre test y Post test, por ítems en la dimensión afectivo emocional de las habilidades sociales.

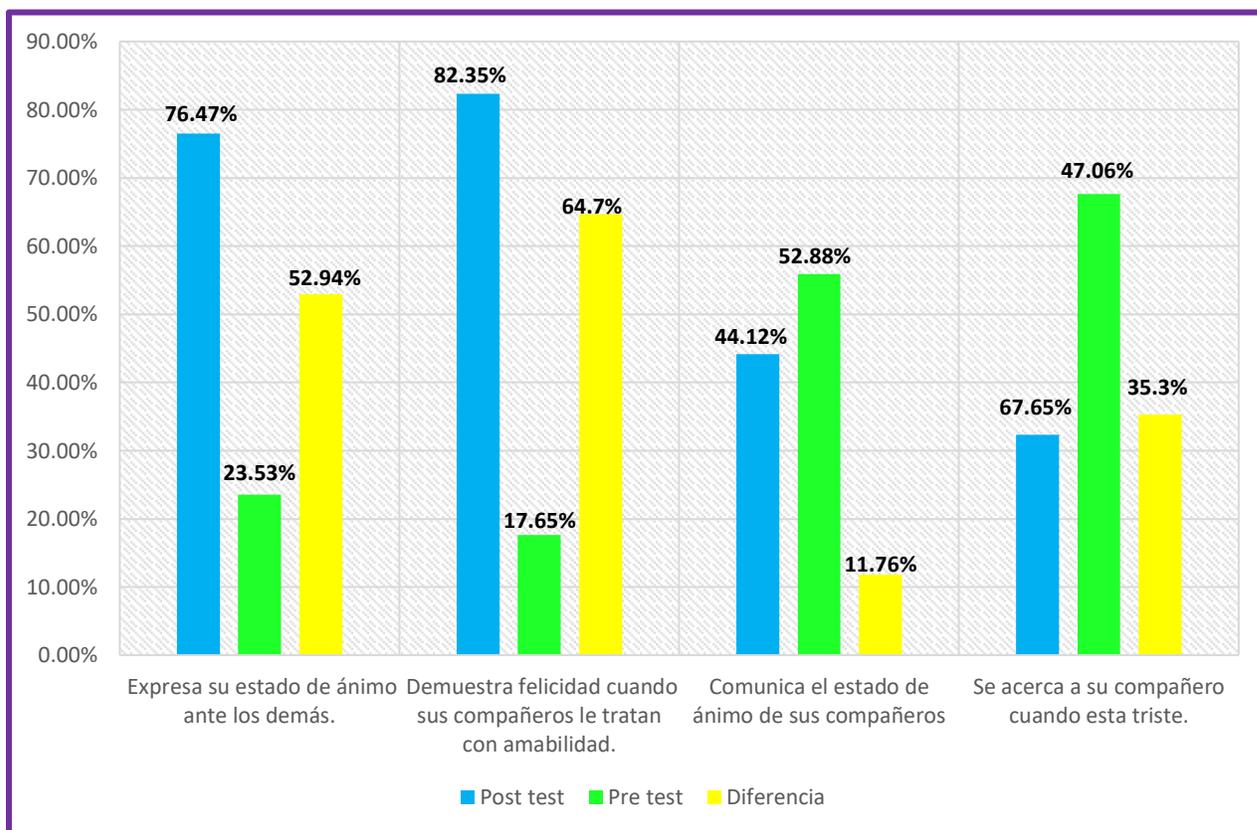
Fuente: Base de datos

ítems	P2 %	P1 %	Diferencia
1. Expresa su estado de ánimo ante los demás.	76.47%	23.53%	52.94%
2. Demuestra felicidad cuando sus compañeros le tratan con amabilidad.	82.35%	17.65%	64.7%
3. Comunica el estado de ánimo de sus compañeros	44.12%	55.88%	11.76%
4. Se acerca a su compañero cuando esta triste.	32.35%	67.65%	35.3%
total	58.82%	41.18%	17.64%

Gráfico 4

Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión afectivo - emocional de las habilidades sociales.

Fuente: tabla 4



Descripción:

En la tabla 5 se observa que los resultados después del taller de juegos cooperativos de los ítems N° 1,2 y 4 se obtuvo los porcentajes mayor del 70% logrando así una alta mejoría por parte de los niños y solo en el ítem N° 3 se obtuvo el porcentaje de 11.76% notándose así el ítem más bajo, siendo el total final antes de aplicar el taller total de 41.18% y del pre test un 58.82% y la diferencia total 17.64%.

Tabla 6

Tabla de estadística: *Resultados del Pre test y Post test por ítems de la dimensión afectivo - emocional de las habilidades sociales.*

	Pre test	Post test	Diferencia
Media	2.36	3.38	1.02
Mediana	2	4	2
Moda	4	4	0
Desviación estándar	1.37	1.07	0.3
Varianza	1.87	1.15	0.72

Fuente: Anexo 4 Base de datos

Descripción:

Según los descrito en la tabla 6, existen diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la dimensión afectivo - emocional, en el post test respecto al pre test; que al confrontar los resultados se obtiene una diferencia de 1.02 en la media a favor; de igual manera, la mediana representa una diferencia de 2 puntos; con relación a la moda la diferencia es de 0 puntos a favor, en la desviación estándar presenta una reducción de 0.3; así mismo se puede observar que en la varianza presenta una totalidad de 0.72 puntos de diferencia, esto indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar este nivel de homogeneidad se vio consolidado.

4.1.4. Resultados en el Objetivo General: *Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019.*

Tabla 7

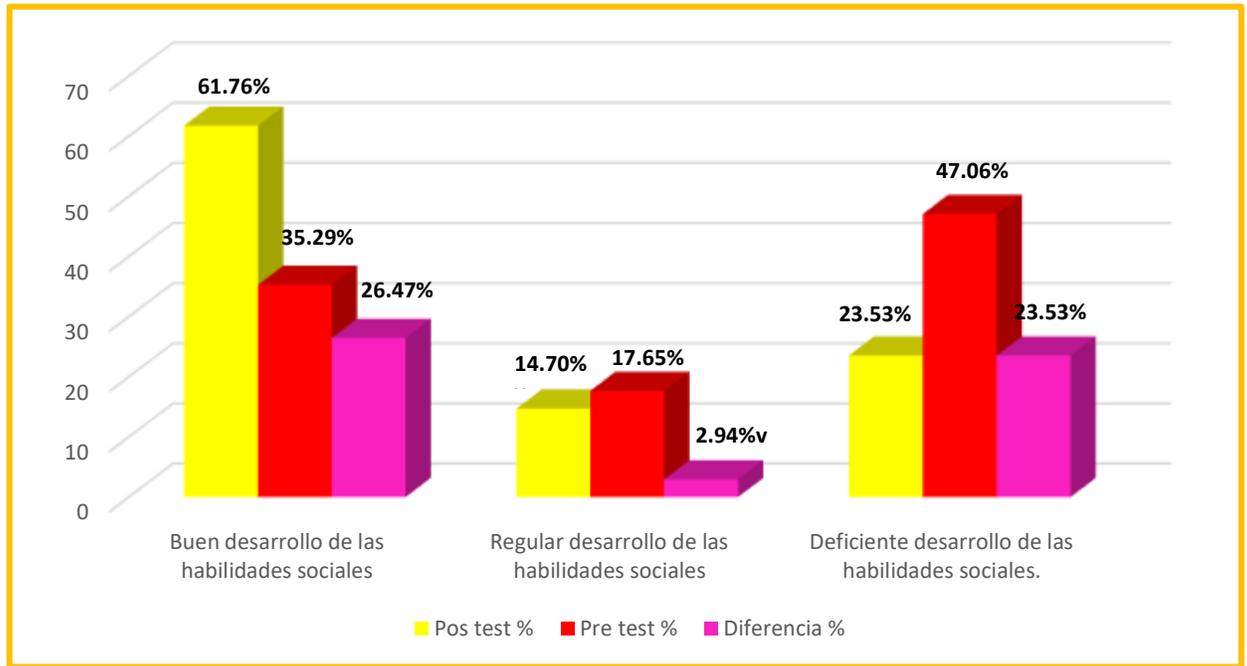
Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019.

	Post test		Pre test		Diferencia	
	FI	%	FI	%	FI	%
Buen desarrollo de las habilidades sociales	21	61.76	12	35.29	9	26.47
Regular desarrollo de las habilidades sociales	5	14.70	6	17.65	1	2.94
Deficiente desarrollo de las habilidades sociales.	8	23.53	16	47.06	8	23.53
Total	34	100	34	100		

Fuente: Anexo 4 Base de datos del pre y pos test.

Gráfico 6

Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019.



Fuente: tabla 7

Descripción:

En la tabla 7 se observa respecto a la variable de habilidades sociales el porcentaje de estudiantes que en el nivel deficiente desarrollo de las habilidades sociales con un porcentaje total de 23.53% en el pos test con respecto al pre test, en el nivel regular desarrollo de las habilidades sociales teniendo un porcentaje de 2.94% y en el nivel buen desarrollo de las habilidades sociales tuvo un porcentaje de 26.47%.

Tabla 8

Tabla de estadística: Resultados del Pre test y Post test de la variable de habilidades sociales.

	<i>pre test</i>	<i>post test</i>	<i>Diferencia</i>
Media	9	13.06	4.06
Mediana	10	15	5
Moda	4	17	13
Desviación estándar	4.79	4.64	3.15
Varianza	23.03	21.51	1.52

Fuente: Anexo 4 Base de datos.

Descripción:

Según lo descrito en la tabla 8, existen diferencias significativas entre los estadísticos descriptivos del grupo experimental para la variable de habilidades sociales, en el post test respecto al pre test; que al confrontar los resultados se obtiene una diferencia de 4.06 en la media a favor; de igual manera, la mediana representa una diferencia de 5 puntos; con relación a la moda la diferencia es de 13 puntos a favor, en la desviación estándar presenta una reducción de 3.15; así mismo se puede observar que en la varianza presenta una totalidad de 1.52 puntos de diferencia, esto indica que los estudiantes de la muestra ingresaron como un grupo homogéneo y al finalizar este nivel de homogeneidad se vio consolidado.

4.2. Comprobación de hipótesis:

4.2.1. Hipótesis específico N° 1: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en lo conductual en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba "t" de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

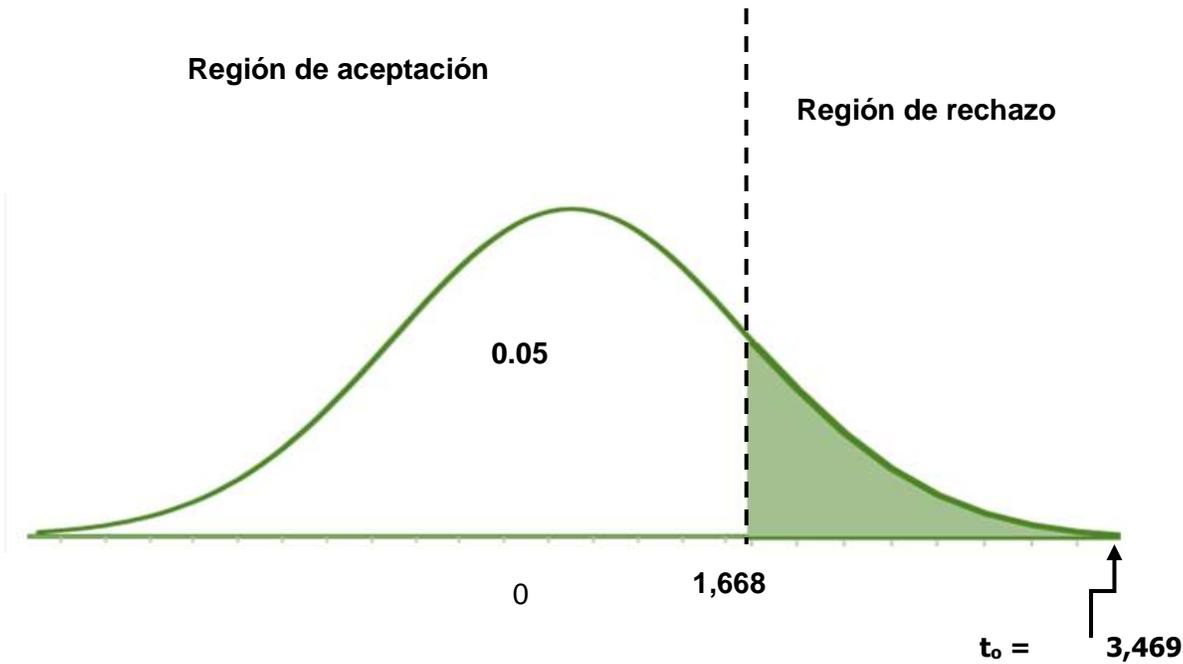
Tabla 9

Prueba de hipótesis en la dimensión conductual en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1541

Dimensión	Prueba de hipótesis				Decisión
	Estadístico "t"	valor crítico	valor de significancia "p"	valor alfa	
Conductual	3,469	1,668	0,00	0,05	se rechaza la hipótesis Ho

Fuente: Procesamiento estadístico para la prueba t – student
Gráfico 7

Prueba de hipótesis en la dimensión conductual en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1541



Fuente: Tabla 9

Descripción:

De acuerdo a los datos mencionados en la tabla 9 el valor calculado de "t" ($t = 3,469$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,668$) con un nivel de confianza de $0,05$ ($3,469 > 1,668$). Como la diferencia entre los valores de "t" mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis específica N° 1 de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

4.2.2. Hipótesis específico N° 2: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en lo cognitivo en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.

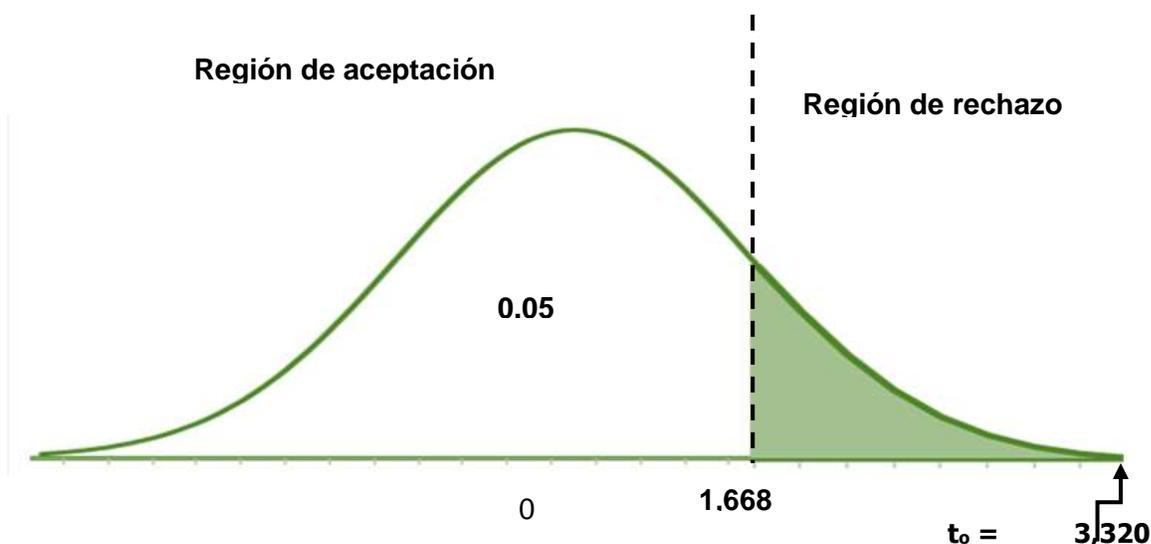
Tabla 10

Prueba de hipótesis en la dimensión cognitivo en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1541

Dimensión	Prueba de hipótesis				Decisión
	Estadístico "t"	valor crítico	valor de significancia "p"	valor alfa	
Cognitivo	3,320	1,668	0,01	0,05	se rechaza la hipótesis H_0

Gráfico 8

Prueba de hipótesis en la dimensión cognitivo en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1541



Fuente: tabla 10

Descripción:

De acuerdo a los datos mencionados en la tabla 10 el valor calculado de "t" ($t = 3,320$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,668$) con un nivel de confianza de 0,05 ($3,320 > 1,668$). Como la diferencia entre los valores de "t" mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis específica N° 2 de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

4.2.3. Hipótesis específico N° 3: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en lo afectivo-emocional en niños de 5 años de la I.E. 1570 – Nuevo Chimbote 2019.

Tabla 11

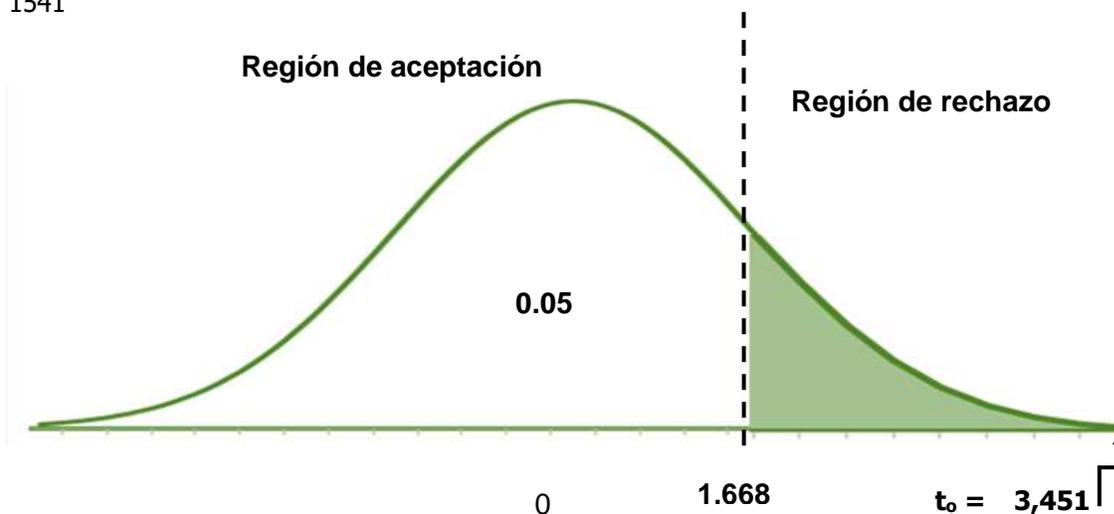
Prueba de hipótesis en la dimensión afectivo - emocional en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1541

Dimensión	Prueba de hipótesis				Decisión
	Estadístico "t"	valor crítico	valor de significancia "p"	de valor alfa	
Afectivo - emocional	3,451	1,668	0,00	0,05	se rechaza la hipótesis Ho

Fuente: Procesamiento estadístico para la prueba t – student

Gráfico 9

Prueba de hipótesis en la dimensión Afectivo - emocional en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1541



Fuente: tabla 11

Descripción:

De acuerdo a los datos mencionados en la tabla 11 el valor calculado de "t" ($t = 3,451$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,668$) con un nivel de confianza de 0,05 ($3,451 > 1,668$). Como la diferencia

entre los valores de "t" mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis específica N° 3 de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

4.2.4. Hipótesis general: *La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.*

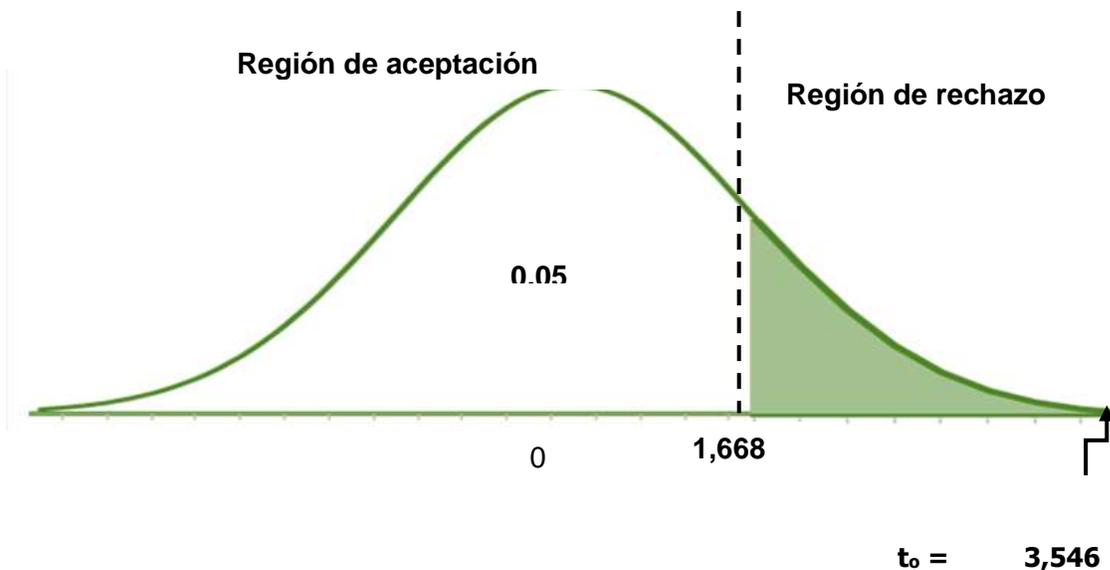
Tabla 12

Prueba de hipótesis en la variable X "Habilidades Sociales" en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1541

Variable X	Prueba de hipótesis				Decisión
	Estadístico "t"	valor crítico	valor de significancia "p"	valor alfa	
"Habilidades Sociales"	3,546	1,668	0,00	0,05	se rechaza la hipótesis Ho

Gráfico 10

Prueba de hipótesis en la variable X "Habilidades Sociales" en estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 1541



Fuente: tabla 12

Descripción:

De acuerdo a los datos mencionados en la tabla 11 el valor calculado de "t" ($t = 3,546$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,668$) con un nivel de confianza de 0,05 ($3,546 > 1,668$). Como la diferencia entre los valores de "t" mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis central de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

4.3. Discusión de resultados

Esta investigación tuvo como propósito desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años, ya que se observó que la mayoría de los estudiantes no se relacionan con sus compañeros, son cohibidos, son poco sociales, esto hace que no puedan expresarse de manera grupal es por ello que hemos optado por desarrollar taller de juegos cooperativos evaluando sus efectos que causarían. La información fue recogida a través de la lista de cotejo cuyos resultados fueron presentados en los capítulos anteriores y son discutidos en los siguientes párrafos.

Respecto al objetivo específico 1, Identificar los resultados de la aplicación de los talleres de juegos cooperativos en la dimensión conductual de las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años – I.E. 1541, los datos presentados en el tabla 1 refieren que los resultados del ítem N° 1,2,3 y 7 después de aplicar el taller de juegos cooperativos tuvo un alto porcentaje de un 70.59%, 29.41%, 70.59% y 40.12% respectivamente, viendo así una mejoría, en los ítems 4,5,6 y 8 siendo el resultado de un porcentaje por debajo del 30%, el total final antes de aplicar el taller tuvo un total de 41.91 y después de aplicar el taller se obtuvo el 81.62% y la diferencia total de 39.71% obteniendo así buenos resultados de mejoría; estos resultados se relacionan con lo planteado Castro y Casallas (2014) en su investigación "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. Kenedy"., donde nos comentan que es necesario reforzar conductas que orienten al comportamiento coherente de los estudiantes. Estos resultados se enmarcan en los planteamientos de McKay y Fanning (1999) quienes señalan que, si fomentamos una valoración positiva del niño hacia sí mismo, entonces, se tendrán mejores conductas y condiciones necesarias para aprender mejor, así como participar y actuar en clase.

Respecto al objetivo específico 2, Identificar los resultados de la aplicación de los talleres de juegos cooperativos en la dimensión cognitivo de las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años – I.E. 1541, los datos presentados en la tabla 3 se observa que el resultado después de aplicar el taller de juegos cooperativos tuvo como resultados de los ítems N° 2,3 y 7 un alto porcentaje de 23.52%, 23.52% y 41.18% viéndose así reflejado una mejoría por parte de los alumnos y en los ítems N° 1 y 4 obtuvieron un porcentaje por debajo de los 15% no notándose mucho la diferencia, siendo el total final antes de aplicar el taller total de 40.00% y después de aplicar el taller se obtuvo el 60.00% y la diferencia total 20.00%; estos resultados se relacionan con lo planteado Pasihuan (2017) en su investigación "Habilidades Sociales y Juego Cooperativo en Niños y Niñas de 4 Años de la Institución Educativa San José, Comas - 2016"., donde hablan sobre que existe una relación positiva entre las habilidades sociales y el juego cooperativo, referidos a todos los conocimientos que posee el niño, como es su manera de pensar, que valores posee al momento de actuar frente a una situación importante . Estos resultados se enmarcan en los planteamientos de Peñafiel & Serrano (2013), donde nos dicen que

las habilidades sociales poseen diversas características significativas, como el ser un elemento vital para el aprendizaje de las personas, debido a que pueden adquirir de los demás conocimientos que solamente pueden obtenerse a través de las interacciones directas con las otras personas, las cuales se realizan en ambientes y contextos únicos de su día a día.

Respecto al objetivo específico 3, Identificar los resultados de la aplicación de los talleres de juegos cooperativos en la dimensión afectivo – emocional de las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años – I.E. 1541, los datos presentados en la tabla 5 se observa que los resultados después del taller de juegos cooperativos de los ítems N° 1,2 y 4 se obtuvo los porcentajes de 52.94%, 64.7% y 35.3% logrando así una alta mejoría por parte de los niños y solo en el ítem N° 3 se obtuvo el porcentaje de 11.76% notándose así el ítem más bajo, siendo el total final antes de aplicar el taller total de 41.18% y del pre test un 58.82% y la diferencia total 17.64%; estos resultados se relacionan con lo planteado por Huasco (2017) en su investigación "Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Las Palmeras, Los Olivos", donde hace referencia al reconocimiento de las emociones en sí mismo como en los demás, el cual es un proceso difícil para los niños en edades muy cortas, al solo notar emociones básicas que les son comunes. Estos resultados se enmarcan en los planteamientos Alguacil y Pañellas (2011,) quienes señalan que, las habilidades sociales son comportamientos que han sido adquiridos a través de las experiencias que vive el individuo de manera diaria, se expresan de forma verbal como no verbal, los cuales llevan consigo una fuerte carga emocional que le permite expresar lo que está pensando o sintiendo y estas son entre dos personas o más.

Respecto al objetivo general, Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019., los datos presentados en la tabla 5 se observa que los resultados después del taller de juegos cooperativos de los ítems N° 1,2 y 4 se obtuvo los porcentajes de 52.94%, 64.7% y 35.3% logrando así una alta mejoría por parte de los niños y solo en el ítem N° 3 se obtuvo el porcentaje de 11.76% notándose así el ítem más bajo, siendo el total final antes de aplicar el taller total de 41.18% y del pre test un 58.82% y la diferencia total 17.64%; estos resultados se relacionan con lo planteado por Huasco (2017) en su investigación "Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Las Palmeras, Los Olivos", donde hace referencia al reconocimiento de las emociones en sí mismo como en los demás, el cual es un proceso difícil para los niños en edades muy cortas, al solo notar emociones básicas que les son comunes. Estos resultados se enmarcan en los planteamientos Alguacil y Pañellas (2011,) quienes señalan que, las habilidades sociales son comportamientos que han sido adquiridos a través de las experiencias que vive el individuo de manera diaria.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.

Después de haber realizado con mucho esfuerzo presente investigación hemos logrado llegar a las siguientes conclusiones:

5.1.1. Conclusión general:

De los datos comparados y analizados en los talleres aplicados en nuestra investigación permitió mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1541 de Nuevo Chimbote, estimación asumida de la diferencia de 4.06 puntos en la media aritmética a favor del grupo experimental tal como se evidencia en la tabla 8; del mismo modo la ganancia alcanzada de acuerdo a la prueba de hipótesis "t" Student muestra ser significativa al haberse obtenido para el estadístico "t", un valor de $T_o = 3,546$; valor que se diferencia por ser mayor al valor esperado $T_e = 1,668$ y con una significancia $p = 0,000$ según referida en la tabla 12, lo que nos lleva a demostrar la efectividad del taller de jugos cooperativos.

5.1.2. Conclusiones específicas:

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejoró el desarrollo de las habilidades sociales en lo conductual en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1541 de Nuevo Chimbote, apreciación que fue vista en la diferencia de 1.88 puntos en la media aritmética a favor del grupo experimental tal como se evidencia en la tabla 5; del mismo modo la ganancia alcanzada de acuerdo a la prueba de hipótesis "t" Student muestra ser significativa al haberse obtenido para el estadístico "t", un valor de $T_o = 3,469$; valor que se diferencia por ser mayor al valor esperado $T_e = 1,668$ y con una significancia $p = 0,000$ según referida en la tabla 9, lo que nos lleva a demostrar la efectividad del taller de jugos cooperativos.

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejoró el desarrollo de las habilidades sociales en lo cognitivo en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1541 de Nuevo Chimbote, apreciación que fue vista en la diferencia de 1.15 puntos en la media aritmética a favor del grupo experimental tal como se evidencia en la tabla 6; del mismo modo la ganancia alcanzada de acuerdo a la prueba de hipótesis "t" Student muestra ser significativa al haberse obtenido para el estadístico "t", un valor de $T_o = 3,320$; valor que se diferencia por ser mayor al valor esperado $T_e = 1,668$ y con una significancia $p = 0,000$ según referida en la tabla 10, lo que nos lleva a demostrar la efectividad del taller de jugos cooperativos.

La aplicación del taller de juegos cooperativos mejoró el desarrollo de las habilidades sociales en lo afectivo emocional en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1541 de Nuevo Chimbote, apreciación que fue vista en la diferencia de 1.02 puntos en la media aritmética a favor del grupo experimental tal como se evidencia en la tabla 7; del mismo modo la ganancia alcanzada de acuerdo a la prueba de hipótesis "t" Student muestra ser significativa al haberse obtenido para el estadístico "t", un valor de $T_o = 3,451$; valor que se diferencia por ser mayor al valor esperado $T_e = 1,668$ y con una significancia $p = 0,000$ según referida en la tabla 11, lo que nos lleva a demostrar la efectividad del taller de juegos cooperativos.

5.1. Recomendaciones:

Después de haber concluido el informe de investigación titulado Taller de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote – 2019 se dará a conocer las siguientes recomendaciones, la cual será de mucha ayuda para los futuros profesores que decidan realizar una investigación.

A las directoras de las I.E. de Educación Inicial

- A las Directoras de las diferentes Instituciones Educativas, se recomienda promover entre las docentes de la institución climas institucionales favorables entre todo el personal considerando que una forma de aprendizaje de los niños es aprender a través del juego que ellos pueden tener con sus compañeros.
- A las Directoras, deben estimular y capacitar a los docentes para que trabajen y desarrollen distintas estrategias que permitan desarrollar las habilidades sociales, ya que éste sirve como base para el desarrollo de otras capacidades más complejas.

A las profesoras de aula

- Ante los resultados que arrojaron la investigación se recomienda a las docentes del nivel inicial que si tienen niños o niñas con problemas en las habilidades sociales realizar talleres de juegos cooperativos ya que se demostró su efectividad en el desarrollo de los niños y niñas en las habilidades sociales.
- A las Docentes, poner en práctica los talleres de juegos cooperativos que pueden ser incluidos en los sectores dentro del aula, favoreciendo así las buenas relaciones personales y el aprendizaje cooperativo entre ellos.

A los padres de familia:

- Mantener buenas relaciones con la escuela, involucrarse con las actividades programadas para ellos, acudir a las sesiones de tutoría programadas en la Institución para que así aprendan sobre diversos temas. Aceptar las sugerencias que se les brinda, buscando el bienestar presente y futuro de sus niños.

Referencias

- Ávila, R. (2001). *Tablas estadísticas y gráficos introducción a la metodología de la investigación la tesis profesional*. Perú - Estudios y Ediciones R.A.
- Bautista, E. (2015). *Habilidades sociales en el síndrome de asperger: intervención educativa*. Granada, España: Universidad de Granada.
- Bermuy, M. Jamanca, T. y Torres, E. (2013). *Aplicación de los juegos escenificados como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de edad de la I.E. N° 122 de Huarapampa – Huaraz, 2013*. Huaraz: Universidad Antúnez de Mayolo.
- Berquemeye, F. (2014). *10% de escolares puede sufrir problemas de aprendizaje*, vol. (1), p. 2. Recuperado de <https://archivo.elcomercio.pe/sociedad/lima/10-escolares-podria-sufrir-problemas-aprendizaje-noticia-1719251/1>
- Boque, M., Alguacil, M., Pañellas, M. (2011). *Estrategias de Comunicacion Interpersonal en la Participacion Estudiantil Universitaria*. Redalyc, 4.
- Carrasco, M. (2017). *El juego: una herramienta educativa para el desarrollo de habilidades sociales en el nivel inicial*. Lima: Pontificia y Civil de Lima.
- Castro, D., Castro, H., & Casallas, J. (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. Kenedy*. Bogota: Universidad Libre.
- Clavijo, O. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay*. Bogotá: Universidad Libre Colombia.
- Cornejo, M. (2015). *Las habilidades sociales en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la Institución Educativa 5186 República de Japón, Ugel 04- Puente Piedra-2015*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Corsino, V. (2017). *Aplicación del programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales de 5 años de la I.E.I. N°1670-Uchupampa*. Chimbote: Universidad San Pedro.
- Dávila, J. (2016). *Uno de cada diez niños presenta alguna dificultad de aprendizaje*. *Publimetro*, vol. (1), p. 1. Recuperado de <https://publimetro.pe/vida-estilo/uno-cada-diez-ninos-presenta-alguna-dificultad-aprendizaje-43797-noticia/>
- Díaz, L. (2017). *Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. N° 89007 Chimbote – 2015*. (Tesis maestría). Chimbote: Universidad Nacional del Santa.
- Dongil, E., Cano, A. (2014). *Habilidades Sociales*. Bienestar emocional, vol. (1), p. 2. Recuperado de http://www.bemocion.mscbs.gob.es/ca/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf

- Echeverría, W. (2016). *El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito*. Ecuador: Universidad Técnica De Ambato.
- Edo, M., Blanch, S., Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. España: Octaedro, S. L.
- Escajadillo, L. (2017). *Aplicación del programa Juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 377 Divino Niño de Jesús, Los Olivos, 2017*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Fisc e Intered. (2017). *Juegos cooperativos*. España.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México DF, México: McGrawHill.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P.; (2010) *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill.
- Herrador, J. (2012). *101 juegos cooperativos propuestas lúdicas para trabajar en equipo y grupo*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva S.L.
- López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Revista de la educación en extremadura, vol. (1), p. (19-37). Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Martín, G., Peno, S. (2012). *Juegos cooperativos para educadores de la teoría a la práctica*. España - Madrid: LDM Ediciones.
- Martin, E. (2015). *Cómo saber si un niño tiene problemas de habilidades sociales*. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/conducta/como-tratar-los-problemas-de-habilidades-sociales-en-los-ninos/>
- Ministerio de Educación en el Perú. (2017). *Habilidades Sociales*. Lima: Taller de impresión Minedu.
- Omeñaca, R., Vicente, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Ortega, C. (2017). *Desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas*. Ecuador: Universidad ECOTEC.
- Pasihuan, L. (2017). *Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa San José, Comas- 2016*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Peñafiel, E., & Serrano, C. (2013). *Habilidades sociales*. Madrid: Editex.
- Pérez, P. (2000). *Habilidades sociales: educar hacia la autorregulación : conceptualización, evaluación e intervención*. Barcelona: Horsori Editorial, SL.
- Quevedo, S. (2017). *El 42% de escolares en Chile tiene problemas para trabajar en equipo*. La Tercera, vol.(1), p. 1. Recuperado de <https://www.latercera.com/noticia/42-escolares-chile-problemas-trabajar-equipo/>
- Radio Programas Del Perú (2016). Trujillo: el 41% de escolares presentan problemas emocionales. La Libertad, Trujillo, Perú, vol.(1), p. 1. Recuperado de <https://rpp.pe/peru/la-libertad/trujillo-el-41-de-escolares-presentan-problemas-emocionales-noticia-1014765>
- Roca, E. (2017). *Autorstina y Habilidades Sociales*. España - Valencia: Col.legi Oficial de Psicólegs de la Comunitat Valenciana.

- Rodríguez, R. (2017). *Habilidades sociales y clima social familiar en estudiantes de secundaria Institución Educativa Particular San Juan Bautista, 2017*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Rojas, P. (2009). *Juegos coopeativos para el Kin-Ball*. Sevilla: Wanceuken Editorial Deportiva S.L.
- Rovira, I. (2014). Los 6 Tipos de Habilidades Sociales, y Para que Sirven. *Psicología y Mente*, 1.
- Salina, M. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas iniciales: La Libertad y Victor Andrés Belaunde, Arequipa, 2017*. Erequipa: Universidad Católica de Santa María .
- Sánchez, S. (2016). *Habilidades Sociales*. Madrid: SINTESIS.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2009) *Metodología y diseños de la investigación*. Lima: Mantaro.
- Secretaría de Educación Pública. (2014). *Manual para el desarrollo de habilidades Socieconomicos en planteles educativos de educación media superior* . México.
- Torres, M. (2014). *Las habilidades sociales. Un programa de intervención en Educación Secundaria Obligatoria*. Granada.
- Valdeiglesias, M. (2017). *Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa n°389, rímac - 2016*. Lima: Universidad César Vallejo
- Wigodski, J. (2010). *Metodología de la investigación*. Recuperado de: <http://metodologíaeninvestigación.blogspot.pe/2010/07/estadistica-descriptiva-e-inferencial.html>

Anexos:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES O ASPECTOS	MARCO TEÓRICO	INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
<p>GENERAL: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019?</p>	<p>GENERAL: Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019.</p> <p>ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diagnosticar las habilidades sociales que poseen los estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019. Seleccionar y aplicar el taller de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019. Identificar los beneficios de la aplicación del taller de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1541, Nuevo Chimbote - 2019. 	<p>GENERAL: H: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019</p> <p>H₀: La aplicación del taller de juegos cooperativos no mejorará el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.</p> <p>ESPECÍFICAS: La aplicación del taller de juegos cooperativos mejorará el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la I.E. 1541 – Nuevo Chimbote 2019.</p>	<p>VI. Taller de juegos cooperativos</p>	<p>Cooperación</p> <p>Aceptación</p> <p>Compromiso</p> <p>Diversión</p> <p>Conductual</p> <p>Cognitivo</p> <p>Afectivo emocional</p>	<p>Marco teórico científico: 1. Taller de Juegos cooperativos - Taller - Características de un taller. - El juego - Características del juego. - Características de los juegos cooperativos. 2. Habilidades sociales - ¿Qué son habilidades sociales? - Habilidades sociales en la infancia. - Importancia de las habilidades sociales. - Clases de habilidades sociales. - Habilidades sociales en la escuela. - Tipos de habilidades sociales. Marco conceptual - El juego - Habilidades blandas - Habilidades cognitivas. - Habilidades de planificación - Habilidades sociales. - Juegos cooperativos. - Comunicación - Cooperación - Interacción.</p>	<p>Técnicas Observación directa</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>	<p>Tipo de estudio: Investigación experimental Aplicada cuantitativa</p> <p>Diseño de investigación: El diseño para nuestra investigación corresponde al diseño pre experimental, con tres grupos a los cuales se le aplicará una lista de cotejo antes de desarrollar el taller y después de haber concluido éste: es decir un pre test y post test con el grupo experimental.</p> <p>Población: Estudiantes de la I.E. N.º 1541. Muestra: Estudiantes de 4 años de las I.E. N.º 1541</p>

ANEXO 2: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

LISTA DE COTEJO

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre: Edad: Sexo: Fecha:

II. FINALIDAD:

La presente lista de cotejo tiene por finalidad, recoger información sobre el nivel de Habilidades Sociales en el que se encuentran los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 1570 Nuevo Chimbote. Este instrumento se utilizará como un pre test para identificar el nivel de Habilidades Sociales de los estudiantes, posteriormente aplicar el taller de juegos cooperativos y culminar con un post test.

N°	ÍTEMS	SI	NO
01	Mantiene su mirada firme cuando se comunica con sus compañeros.		
02	Mantiene su mirada firme al escuchar y responder a los demás.		
03	Sonríe al agradecer a sus compañeros cuando corresponde.		
04	Aplauda a sus compañeros por sus logros		
05	Regula su tono de voz al expresarse frente a los demás.		
06	Se comunica con sus compañeros modulando su voz.		
07	Pide por favor cuando necesita algo.		
08	Pide disculpas al reconocer sus errores.		
09	Levanta la mano para responder interrogantes.		
10	Espera su turno al comunicarse con sus pares y otros.		
11	Resuelve conflictos entre compañeros.		
12	Es solidario al explicar a sus compañeros como se realiza el juego.		
13	Es empático al resolver problemas suscitados durante el juego.		
14	Expresa su estado de ánimo ante los demás.		
15	Demuestra felicidad cuando sus compañeros le tratan con amabilidad.		
16	Comunica el estado de ánimo de sus compañeros		
17	Se acerca a su compañero cuando esta triste.		

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. **NOMBRE** : Lista de cotejo
2. **AÑO** : 2019
3. **ADMINISTRACIÓN** : Individual
4. **DURACIÓN** : 1 mes
5. **NIVEL DE APLICACIÓN** : Estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1541 Nuevo Chimbote 2019.

6. **PROPÓSITO:**

El instrumento permitirá conocer y determinar el nivel de habilidades sociales en el que se encuentran los estudiantes de 4 años antes y después de la aplicación del taller de juegos cooperativos.

7. **DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO:**

El instrumento está constituido por 17 ítems, presentándose para ello dos alternativas de calificación, comunes a todos los ítems (sí y no), con una valoración que se detalla a continuación:

SI = 1

NO = 0

8. **MATERIALES QUE SE REQUIERE PARA SU APLICACIÓN:**

- Hojas impresas de las listas de cotejo, una por cada niño(a)
- Lápiz.
- Borrador.

9. **INSTRUMENTO:**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO : Taller de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1570, Nuevo Chimbote - 2019.
2. EQUIPO INVESTIGADOR :
 - Álvarez Cárdenas Kerly
 - Seclen Santos Wendy
 - Silva Avalos Jazmin
3. OBJETIVO : Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1570, Nuevo Chimbote - 2019.
4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN : Estudiantes de la Institución educativas N° 1570.
5. TAMAÑO DE LA MUESTRA : Estudiantes de 4 años de la Institución educativa N° 1570.
6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Lista de cotejo

II. DATOS DEL INFORMANTE

1. APELLIDOS Y NOMBRES : ARIAS FLORES ADELITA JACKELINE
2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO : LICENCIADA EDUCACIÓN INICIAL
3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : I.E.S.P. P.Ch
4. EXPERIENCIA LABORAL : 4 años

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES				
				Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta						
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
HABILIDADES SOCIALES	CONDUCTUAL	- Establecimiento de contacto visual.	1. Mantiene su mirada firme cuando se comunica con sus compañeros.	✓		✓		✓		✓						
			2. Mantiene su mirada firme al escuchar y responder a los demás.	✓		✓		✓		✓						
		- Gestos de amabilidad	3. Expresa felicidad al agradecer a sus compañeros cuando corresponde.	✓		✓		✓		✓		✓				
			4. Aplauda a sus compañeros por sus logros.	✓		✓		✓		✓		✓				
		- Tono y volumen de voz ideal	5. Regula su tono de voz al expresarse frente a los demás.	✓		✓		✓		✓		✓				
			6. Se comunica con sus compañeros utilizando un lenguaje apropiado.	✓		✓		✓		✓		✓				
		- Términos moderados al expresarse	7. Pide por favor cuando necesita algo.	✓		✓		✓		✓		✓				
			8. Pide disculpas al reconocer sus errores.	✓		✓		✓		✓		✓				

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO : Taller de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1570, Nuevo Chimbote - 2019.
2. EQUIPO INVESTIGADOR :
 - Álvarez Cárdenas Kerly
 - Secten Santos Wendy
 - Silva Avalos Jazmin
3. OBJETIVO : Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1570, Nuevo Chimbote - 2019.
4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN : Estudiantes de la Institución educativas N° 1570.
5. TAMAÑO DE LA MUESTRA : 70 estudiantes de 4 años de la Institución educativa N° 1570.
6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Lista de cotejo

II. DATOS DEL INFORMANTE

1. APELLIDOS Y NOMBRES : *Norma Aguilar Anzola.*
2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO :
3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : *I.E.S.P.P.C.H*
4. EXPERIENCIA LABORAL :

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO : Taller de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1570, Nuevo Chimbote - 2019.
2. EQUIPO INVESTIGADOR :
 - Álvarez Cárdenas Kerly
 - Seclen Santos Wendy
 - Silva Avalos Jazmin
3. OBJETIVO : Determinar la influencia de la aplicación del taller de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 4 años - I.E. 1570, Nuevo Chimbote - 2019.
4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN : Estudiantes de la Institución educativas N° 1570.
5. TAMAÑO DE LA MUESTRA : Estudiantes de 4 años de la Institución educativa N° 1570.
6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Lista de cotejo

II. DATOS DEL INFORMANTE

1. APELLIDOS Y NOMBRES : REYES SANCHEZ MARIA LUISA
2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO : LIC. EN EDUCACIÓN INICIAL
3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : I. E. S P P C H
4. EXPERIENCIA LABORAL :

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES													
				Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta															
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO														
HABILIDADES SOCIALES	CONDUCTUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Establecimiento de contacto visual. - Gestos de amabilidad - Tono y volumen de voz ideal - Términos moderados al expresarse 	1. Mantiene su mirada firme cuando se comunica con sus compañeros.																						
			2. Mantiene su mirada firme al escuchar y responder a los demás.																						
			3. Expresa felicidad al agradecer a sus compañeros cuando corresponde.																						
			4. Aplauda a sus compañeros por sus logros.																						
			5. Regula su tono de voz al expresarse frente a los demás.																						
			6. Se comunica con sus compañeros utilizando un lenguaje apropiado.																						
			7. Pide por favor cuando necesita algo.																						
			8. Pide disculpas al reconocer sus errores.																						

Se maneja apropiado (compañero) se relaciona con el ítem 5

Se maneja apropiado con voz

Se maneja apropiado con voz

ANEXO 4: BASE DE DATOS

Base de datos pre test

ESTUDIANT	CONDUCTUAL								COGNITIVO								AFECTIVO - EMOCIONAL								SI	NO
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	sf	NO	1	2	3	4	sf	NO					
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	4	0	14	3		
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	2	10	7		
3	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	4	0	15	2		
4	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	7	10			
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	4	1	1	1	0	0	2	2	13	4			
6	1	0	0	0	0	1	1	0	3	5	0	1	0	0	1	1	0	0	2	2	6	11				
7	1	0	0	1	1	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	0	0	2	2	7	10				
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	0	1	1	0	3	1	10	7				
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	0	3	2	1	1	1	4	0	15	2			
10	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7	1	0	1	0	2	3	1	0	2	2	11	6				
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1	0	0	1	4	1	1	1	4	0	11	5				
12	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	7	0	0	0	1	0	0	0	2	2	14	3				
13	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6	2	1	1	1	5	0	1	1	4	0	15	2				
14	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3	5	0	0	0	0	0	0	0	1	3	4	13				
15	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	5	0	1	1	1	4	0	14	3				
16	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3	5	0	0	0	0	0	0	0	2	2	5	12				
17	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3	5	0	0	0	0	0	0	0	2	2	12	5				
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	0	1	1	4	1	1	0	1	3	1	15	2				
19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	7	1	1	1	5	0	1	1	1	4	0	16	1				
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	7	1	1	1	5	0	1	1	1	4	0	16	1				
21	1	1	1	1	0	0	1	1	1	6	2	1	0	2	3	1	1	0	3	1	11	6				
22	1	1	1	1	0	0	1	1	1	6	3	0	1	1	0	2	1	0	2	2	10	7				
23	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	1	3	3	14				
24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	1	1	0	3	1	4	13				
25	0	0	0	1	0	0	1	1	1	3	5	1	0	2	3	0	1	0	1	3	6	11				
26	0	0	1	1	0	0	1	1	1	4	4	0	0	1	2	0	0	0	0	4	8	11				
27	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	7	1	0	2	3	0	0	0	0	4	3	14				
28	1	1	1	1	0	0	1	1	1	6	2	1	1	0	3	2	1	0	1	3	10	7				
29	1	1	1	0	1	1	0	1	1	6	2	1	1	4	1	1	1	1	4	0	14	3				
30	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	7	0	0	0	0	0	1	1	3	1	4	13				
31	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3	5	0	0	0	0	0	0	0	1	3	4	13				
32	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7	1	1	0	0	0	0	0	0	4	4	13				
33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0	0	0	4	4	13				
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	0	2	3	1	1	1	4	0	17				
SI	25	23	25	17	14	15	22	17	158	18	13	13	14	10	68	102	26	28	15	11	80	306	272			
NO	9	11	9	17	20	19	12	17	114	16	21	21	19	24	68	102	8	6	19	23	56	306	272			

Base de datos post test

ESTUDIANT	CONDUCTUAL										COGNITIVO					AFECTIVO - EMOCIONAL					sf	NO				
	1	2	3	4	5	6	7	8	sf	NO	1	2	3	4	5	sf	NO	1	2	3			4	sf	NO	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	4	0	17	0
2	1	1	1	1	1	1	1	0	7	1	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	0	15	2
3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	4	0	17	0
4	1	1	1	0	1	0	1	0	5	3	0	0	0	0	0	0	5	1	1	0	0	2	2	2	7	10
5	1	1	1	1	1	1	0	0	7	1	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	0	15	2
6	1	1	1	1	1	0	0	0	5	3	0	0	0	0	0	0	5	1	1	0	0	2	2	7	10	
7	1	1	1	0	1	1	1	0	5	2	0	0	0	0	0	0	5	1	1	1	1	4	0	10	7	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	3	1	16	1	16	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	
10	1	1	1	0	1	1	1	1	7	1	1	0	1	0	0	2	3	1	1	0	2	2	2	11	6	5
11	1	1	1	1	1	1	0	0	7	1	0	0	1	0	0	1	4	1	1	1	1	4	0	12	5	11
12	1	1	1	1	0	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	0	5	1	1	0	0	2	2	8	11	8
13	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	17
14	1	1	1	0	0	0	0	0	3	5	0	0	0	0	0	0	5	0	1	0	0	1	3	4	13	4
15	1	1	1	0	0	0	0	0	3	5	0	0	0	0	0	0	5	1	1	0	0	2	2	5	12	5
16	1	1	1	0	0	0	0	0	3	5	0	0	0	0	0	0	5	1	1	0	0	2	2	5	12	5
17	1	1	1	1	0	1	0	0	5	3	0	0	0	0	0	0	5	1	1	1	1	4	0	9	8	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	4	0	16	1	1
19	1	1	1	1	0	0	1	1	6	2	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	15	2	2
20	1	1	1	1	0	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	16	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	0
22	1	1	1	1	0	0	1	1	6	2	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	15	2	2
23	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	0	0	0	0	0	0	5	1	1	1	0	3	1	11	6	5
24	1	1	1	0	0	0	1	1	5	3	0	1	1	0	3	2	1	1	1	1	1	4	0	12	5	5
25	1	1	1	1	1	0	1	1	7	1	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	16	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	0
27	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	0
28	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	0
29	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	0
30	0	0	0	1	0	0	0	0	1	7	0	1	1	0	0	2	3	0	0	0	0	0	4	3	14	3
31	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	0	0	0	0	1	2	3	1	1	1	1	4	0	14	3	0
32	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	0
33	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	0
34	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	17	0	0
SI	33	33	33	27	24	23	27	22	222	50	20	21	23	22	21	107	63	32	33	26	24	115	444	134	134	0
NO	1	1	1	7	10	11	7	12	50	14	13	11	12	13	13	63	2	1	8	10	21	21	21	21	21	0

ANEXO 5: EVIDENCIAS DE LA VARIABLE

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** 1541
- 1.2. LUGAR** : 3 de octubre
- 1.3. DIRECTORA** : Irma Beronico Pineda
- 1.4. EDAD** : 4 años
- 1.5. PRACTICANTES** : Wendy Seclen Santos
Jazmin Silva Avalos

II. NOMBRE DEL PROYECTO: "Me divierto jugando con mis amigos"

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En la I.E N° 1541 de 3 de octubre del distrito de Nuevo Chimbote, edad 4 años, se observa que la mayoría de niños muestran interés por el juego pero no hay una buena relación entre ellos y solo lo hacen por grupos, por tal motivo se ha propuesto realizar el taller de juegos cooperativos, para que los niños y niñas tengan un mejor desarrollo en las habilidades sociales.

IV. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS

ÁREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	<p>"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio. • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. 	<p>GUÍA DE OBSERVACIÓN</p>

V. SECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER:

MARTES	JUEVES	MARTES	JUEVES	MARTES
ACTIVIDAD 1 Aquinas de palomas	ACTIVIDAD 2 Abrazos de pelotas	ACTIVIDAD 3 El gusano de globos	ACTIVIDAD 4 Nos desplazamos con los globos	ACTIVIDAD 5 El oso hormiguero y las hormigas
JUEVES	MARTES	JUEVES	MARTES	JUEVES
ACTIVIDAD 6 Pelotas divertidas	ACTIVIDAD 7 Pasa el ula ula	ACTIVIDAD 8 La cadena	ACTIVIDAD 9 Pies quietos	ACTIVIDAD 10 El lago encantado
MARTES	JUEVES	MARTES	JUEVES	MARTES
ACTIVIDAD 11 El jardinero y las cebollas	ACTIVIDAD 12 Las sillas bailarinas	ACTIVIDAD 13 Pelota musical	ACTIVIDAD 14 Hermanos	ACTIVIDAD 15 Pelotas rebotantes
JUEVES	MARTES	JUEVES		
ACTIVIDAD 16 Las frutas matagente	ACTIVIDAD 17 El globo volador	ACTIVIDAD 18 La gallina ciega		

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 01

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1541
 1.2. LUGAR : 3 de octubre
 1.3. EDAD : 4 años
 1.4. SECCIÓN : Amistosos y Creativos
 1.5. ESTUDIANTE PRACTICANTE: * Wendy Yamileth Seclen Santos
 * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
1. Máquina de Palomas			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ubicados los niños en el patio entonan la canción: Es la hora de jugar. <p style="text-align: center;">Es la hora es la hora Es la hora de jugar Jugaremos todos juntos Y lo haremos así: Ilare, ilare ehhh Oh, oh, oh (bis)</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente informa a los niños sobre el juego cooperativo que van a realizar: La máquina de palomas. Dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir antes, durante y después de la actividad. 	<p style="text-align: center;">Canción</p> <p style="text-align: center;">Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mediante la dinámica "El rey manda" (...que se agrupen de...), los niños forman seis grupos de cuatro integrantes. Cada grupo recibe los materiales para realizar el juego: una manta y cuatro pelotas. Observan y exploran los materiales recibidos y comentan sobre las características de éstos. La docente brinda las orientaciones para el desarrollo de la actividad llamada: "La máquina de palomas". El juego comienza con una paloma (pelota pequeña), esta se ubicará en el centro de la tela y al ritmo de la música realizan movimientos, lanzan la paloma (pelota pequeña) hacia arriba y luego atrapan con la tela, así hasta lanzar y atrapar cuatro palomas (pelotas). Al finalizar los niños se sentarán en círculo y expresan a través del dibujo utilizando tizas, lo que más le gustó del juego realizado en el día. 	<p style="text-align: center;">Voz</p> <p style="text-align: center;">Telas Pelotas Parlante Música USB Tizas</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo con sus dibujos se formula las siguientes interrogantes: ¿Qué dibujaste?, ¿Qué es lo que más te gustó?, ¿Les gustaría volver a repetir este juego?, ¿Qué otro juego quisieran trabajar? la docente les cuenta lo que observó en el desarrollo de la actividad, propiciando así que todos participen y den sus opiniones. 	VOZ	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N°3

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amistosos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
<i>3. El gusano de globos.</i>			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <i><u>EL COCODRILO DANTE.</u></i> El cocodrilo dante camina hacia adelante el elefante Blas camina hacia atrás el pollito lalo camina hacia un costado y yo en mi bicicleta voy hacia el otro lado (bis) Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego y explicamos como se va a realizar el juego. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos los materiales a utilizar durante el juego y se da a inicio la exploración de estos (globos). Los niños realizan juegos con los materiales entregados de manera libre. Luego del explorar iniciaremos con el juego: EL GUSANO DE GLOBOS. Los niños se ordenarán en una fila uno detrás del otro y van ubicando el globo inflado en su barriga de uno y en la espalda del otro compañero, presionando el globo se desplazan por diferentes lugares del patio; sin dejar caer. Luego en grupo van avanzando al ritmo de la canción realizando la misma acción anterior. Los niños tienen que cuidar su globo en grupo no dejar que se reviente o se caiga por que el gusano se romperá. Al finalizar el juego nos sentamos y los niños dibujaran con tizas lo que más les gusto del juego realizado. 	<p>Globos</p> <p>Voz</p> <p>Globos</p> <p>Música</p> <p>Parlante</p> <p>USB</p> <p>Tizas</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se formula las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué paso con algunos globos?, ¿Qué le paso al gusano?, y la docente les cuenta lo que observó durante el juego propiciando así que todos participen y den sus opiniones. 	voz	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 4

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amistosos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
4. Nos desplazamos con los globos.			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Invitamos a los niños a salir al patio. Les motivamos con una canción de saludo y bienvenida. <i><u>LA BATALLA DEL MOVIMIENTO</u></i> <p style="text-align: center;">Esta es la batalla del movimiento (bis) A mover las manos sin parar un momento A mover los pies... etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego y explicamos como se va a realizar el juego. 	<p>Saludo</p> <p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos una bolsa sorpresa y dentro de ella los materiales a utilizar durante el juego (globos). Los niños van sacando estos materiales y lo exploran. Luego de explorar iniciaremos con el juego: NOS DESPLAZAMOS CON LOS GLOBOS Indicamos a los niños que se coloquen en fila, enseguida solicitamos que se sienten con un globo entre sus piernas. A la cuenta de tres y al ritmo de la canción todos juntos llevarán el globo entre sus piernas, sentados, arrastrándose con las manos en el piso, hasta colocarlos en una canasta. Los niños tienen que cuidar el globo y no dejar que se reviente o caiga. Al finalizar los niños se sentarán en círculo y expresarán a través del dibujo con tizas, lo que más le gustó del juego. 	<p>Voz</p> <p>Globos</p> <p>Parlante</p> <p>USB</p> <p>Hojas Témperas</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo dialogamos en torno a las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué pasó con algunos globos?, ¿Qué le pasó al gusano?, la docente les cuenta lo que observó durante el juego propiciando así que todos participen y den sus opiniones. 	voz	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 5

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amistosos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
5. El oso hormiguero y las hormigas			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Invitamos a los niños a salir al patio ordenados. Les damos la bienvenida a los niños con una canción de movimiento: <i>Soy una taza</i> <i>Soy una taza ... una tetera</i> <i>Una cuchara y un tenedor, ...etc.</i> Descansamos un poco y dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego y explicamos las consignas del juego a realizar. 	<p>Saludo</p> <p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentamos una caja sorpresa y dentro de ella habrá un disfraz de oso hormiguero y antifaces de hormigas para niño. Los niños van sacando estos materiales y lo exploran. Luego del explorar indicaremos que necesitamos un oso hormiguero (un niño) que este de hambre y desea tanto comer hormigas (niños). Elegimos a un niño que se colocará el disfraz y los niños restantes serán hormigas y damos inicio al juego: <ul style="list-style-type: none"> El oso hormiguero (niño) tendrá una trompa muy larga y tendrá que tocar con éste a las hormigas para comerlas. Si las hormigas son tocadas por la trompa deben sentarse y esperar a que sus amigas hormigas vengán a salvarlas. Se salvarán cuando sean cargadas y llevadas hasta su casa (colchoneta) y allí revivirán para seguir jugando. Luego podrán cambiar de oso hormiguero (niño) Al finalizar los niños se sentarán en círculo y expresan a través del dialogo lo que más le gusto del juego realizado en el día. 	<p>Voz</p> <p>Globos</p> <p>Niños</p> <p>Plumones</p> <p>tizas</p> <p>Patio</p> <p>Parlante</p> <p>Colchoneta</p> <p>Antifaces</p> <p>Disfraz</p> <p>USB</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué paso con algunas hormigas?, ¿logaron salvarse todos? 	voz	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 6

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amistosos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
<i>6. Pelotas divertidas</i>			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <i>Congelado:</i> Te propongo un juego que no has jugado este juego te dejara encantado mueve el cuerpo de lado a lado baila que baila tan alocado pero al pasar te quedaras congelado... (bis) Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego que realizaremos. 	Canción Diálogo	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Les mostramos una canasta sorpresa a los niños que contiene pelotas de colores. Los niños realizan juegos con las pelotas de manera libre por todo el patio al menos 3min. Luego del explorar iniciaremos con el juego pelotas divertidas Los niños se ordenarán en una fila y el que se coloca primero coje la pelota y pasa a sus compañeros como el guste. Pueden pasar la pelota por arriba, por abaja de la pierna, lanzándola, pero todos deben hacer lo mismo que hizo el primer niño Y así van pasando la pelota al ritmo de la canción hasta llegar al final. Al finalizar el juego nos sentamos y los niños dibujaran con tizas lo que más les gusto del juego realizado. 	Voz Música pelotas Parlante tizas USB	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué paso con algunos amigos y la docente les cuenta lo que observó durante el juego propiciando así que todos participen y den sus opiniones? 	voz	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 7

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amistosos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
<i>7. Pasa el ula ula.</i>			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <i>Congelado:</i> Te propongo un juego que no has jugado este juego te dejara encantado muevo el cuerpo de lado a lado baila que baila tan alocado pero al pasar te quedaras congelado... (bis) • Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. • Les damos a conocer el nombre del juego que realizaremos. 	Canción Diálogo	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos los ula ula y damos inicio a la exploración de estos. • Los niños realizan juegos con los ula ula entregados de manera libre. • Luego del explorar iniciaremos con el juego PASA EL ULA ULA. • Los niños se ordenarán en una fila • Al ritmo de la canción van pasando el ula ula por todo su cuerpo, primero inician por la cabeza pasando por su tronco hasta llegar a los pies. • Cada niño lo hará sin enredarse y después pasa el ula ula a su compañero de atrás. • Al llegar el ula ula al final, tenía que regresar al primer niño. • Al finalizar el juego nos sentamos y los niños expresaran lo que más les gusto del juego a través de la pintura. 	Voz Música Ula ula Parlante Temperas pinceles USB	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué paso con los ula ula?, ¿fue fácil pasar por todo su 	voz	5'
<u>TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 8</u>			

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1541
 1.2. LUGAR : 3 de octubre
 1.3. EDAD : 4 años
 1.4. SECCIÓN : Amistosos y Creativos
 1.5. PRACTICANTES : * Wendy Yamileth Seclen Santos
 * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
8. La cadena			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <i>una vez me encontré:</i> un barquito en la playa y me fui navegando2 y a una isla llegué y en la isla encontré una vaca alocada y cantaba con la A aaaaaa.... aaaaaa..... aaaaaa... (bis) Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego: LA CADENA 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicamos a los niños que el juego de hoy no tiene materiales para utilizar que solo necesitamos nuestro cuerpo y nuestras energías. Los niños se ordenarán en una fila <ul style="list-style-type: none"> ✓ El juego comienza con dos niños cogidos de la mano, que son los dos primeros eslabones de la cadena. ✓ Tendrán que ir tocando al resto de niños para unirlos a la cadena. ✓ Los niños intentarán huir. ✓ Si un niño es tocado deberá cogerle la mano a los que están en la cadena y así irán alargándola. ✓ Cuando tocan al último jugador se termina la ronda y la nueva partida comenzará con los dos primeros jugadores que fueron tocados en la primera. Al finalizar el juego haremos un ejercicio de relajación junto a los niños Luego expresaran lo que les gusto del juego a través del dibujo con plumones 	<p>Voz</p> <p>Música</p> <p>Parlante</p> <p>Plumones</p> <p>Hojas</p> <p>USB</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó del juego?, ¿les gustaría volver a jugar con sus compañeros? la docente les cuenta lo que observó durante el juego. 	<p>voz</p>	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 9

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amigosos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
<i>9. Pies quietos</i>			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y les damos la bienvenida Bailando la canción: Soy una serpiente... Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego: LA CADENA 	Canción Diálogo	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicamos a los niños que el juego de hoy solo tiene como material una pelota para utilizar y que solo necesitamos nuestro cuerpo y nuestras energías para que el juego sea divertido. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Uno de los niños tiene que tirar la pelota colocándose en el centro y gritar el nombre de uno de los amigos. Entonces, el jugador nombrado tiene que coger la pelota corriendo y los demás tienen que salir corriendo. ✓ Cuando el jugador tiene la pelota en su poder tiene que gritar: "iPies quietos!": En ese momento el resto de los jugadores se tienen que quedar totalmente parados donde estén. ✓ El jugador que tiene la pelota da tres saltos hacia uno de los jugadores; al que le quede más cerca y le tira la pelota. Si le da, el jugador tocado tiene una falta ✓ Juegan sucesivamente y el que tiene falta lanza la pelota. Al finalizar el juego haremos un ejercicio de relajación junto a los niños. Luego expresaran lo que les gusto del juego a través de plastilina. 	Voz Música Parlante Plastilina Pelota Hojas USB	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó del juego?, ¿les gustaría volver a jugar con sus compañeros? la docente les cuenta lo que observó durante el juego. 	voz	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 10**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E : N° 1541
 1.2. LUGAR : 3 de octubre
 1.3. EDAD : 4 años
 1.4. SECCIÓN : Amigos y Creativos
 1.5. PRACTICANTES : * Wendy Yamileth Seclen Santos
 * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
10. El Lago encantado			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y les damos la bienvenida Bailando la canción: Soy una serpiente... • Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. • Les damos a conocer el nombre del juego: LA CADENA 	Canción Diálogo	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les ostromos a los niños los materiales a utilizar • Los niños manipulan los aros y juegan libremente con ellos por 3 min. • Damos inicio al juego: <ul style="list-style-type: none"> ○ Para jugar se necesita tiza y aros de plástico. Se delimita un espacio en el suelo en forma de elipse a modo de lago. ○ Se colocan todos los aros dentro del espacio que se ha convertido en un lago encantado en el que nadie puede tocar el agua (el espacio que hay fuera de los aros). Se colocan los aros atravesando el lago. Ningún niño puede tocar el agua, ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Solo se puede pisar en el interior de los aros, que imitan piedras por las que se cruza el lago. ○ Si alguien cae al lago, no puede moverse hasta que venga otro jugador y lo salve, deshelando el corazón del compañero dándole un abrazo. • Al finalizar el juego haremos un ejercicio de relajación junto a los niños. • Luego expresaran lo que les gusto del juego a través del dibujo con tizas.. 	Voz Música Parlante Tizas Aros Patio USB	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó del juego?, ¿les gustaría volver a jugar con sus compañeros? la docente les cuenta lo que observó durante el juego. 	voz	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1541
 1.2. LUGAR : 3 de octubre
 1.3. EDAD : 4 años
 1.4. SECCIÓN : Amistosos y Creativos
 1.5. PRACTICANTES : * Wendy Yamileth Seclen Santos
 * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
11. El jardinero y las cebollas			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <u>BAILE DEL MOVIMIENTO.</u> Este es el baile del movimiento Donde no puedes quedarte quieto Sacudo los hombros hasta que pare la canción Estatuaaaa(bis) Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego y explicamos cómo se va a realizar el juego. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Todos los niños se sientan en fila uno detrás de otro cogido entre sí de la cintura menos el primero, que vienen a ser las cebollas. El jugador que no está sentado que es el jardinero, tendrá que estirar del compañero que este sentado y tratar de arrancarlo de la fila. Una vez que este es sacado, pasará a ser también jardinero y se unirá a sacar a las demás cebollas (niños). El juego finaliza cuando todos son retirados de la fila. Al finalizar el juego nos sentamos y los niños dibujaran con plumones y hojas lo que más les gusto del juego realizado. 	<p>Voz</p> <p>Música</p> <p>USB</p> <p>Niños</p> <p>Parlante</p> <p>Plumones</p> <p>Hoja bond</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué paso con algunos globos?, ¿Qué le paso al gusanito?, y la docente les cuenta lo que observó durante el juego propiciando así que todos participen y den sus opiniones. 	<p>voz</p>	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 12

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amistosos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
<i>12. Las sillas bailarinas</i>			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <u><i>EL TREN DE LA ALEGRÍA.</i></u> Súbete al tren de la alegría, súbete al tren de la ilusión súbete al tren de la fantasía, súbete al tren de esta canción Con su chicki, con su chaca, con su chicki chicki con su chaca chaca (bis) Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego y explicamos cómo se va a realizar el juego. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les presenta a los niños los materiales que utilizaremos(sillas). Se coloca las sillas en círculo de acuerdo a los participantes luego antes de empezar el juego se quitará una silla para empezar. Los niños se colocarán de pie alrededor de las sillas y uno detrás de otro. Cuando empieza a sonar la música los niños deberán de girar alrededor de las sillas al ritmo de la canción. Al momento de parar la música el niño que se queda sin silla quedará eliminado. Y luego se retira el niño y también se va retirando una silla. Al finalizar el juego nos sentamos y los niños dibujaran con témperas y papel sabana lo que más les gusto del juego realizado. 	<p>Sillas</p> <p>Voz</p> <p>Niños</p> <p>Música</p> <p>USB</p> <p>Parlante</p> <p>Témperas</p> <p>Papel sabana</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué paso con algunos globos?, ¿Qué le paso al gusanito?, y la docente les cuenta lo que observó durante el juego propiciando así que todos participen y den sus opiniones. 	<p>voz</p>	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 13

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amigos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
<i>13. Pelota musical</i>			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <i><u>SOY UNA SERPIENTE.</u></i> Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola ¿Quiere ser usted una parte de mi cola? (bis) Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego y explicamos cómo se va a realizar el juego. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les presenta a los niños los materiales que utilizaremos (pelotas). Los niños se colocan en círculo sentados en el piso. Luego la pelota se le dará a un participante y al momento de empezar a sonar la música la pelota pasará de mano en mano. Cuando la música se pare y el niño que tiene la pelota deberá de retirarse, hasta esperar que el juego termine. Al finalizar el juego nos sentamos y los niños dibujaran con tizas húmedas en su hoja lo que más les gusto del juego realizado. 	<p>Pelotas</p> <p>Voz</p> <p>Niños</p> <p>Música</p> <p>USB</p> <p>Parlante</p> <p>Tizas</p> <p>Hoja bond</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué paso con algunos globos?, ¿Qué le paso al gusanito?, y la docente les cuenta lo que observó durante el juego propiciando así que todos participen y den sus 	voz	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 14

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amistosos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
14. HERMANOS			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <i><u>BAILE DEL MOVIMIENTO.</u></i> Este es el baile del movimiento Donde no puedes quedarte quieto Sacudo los hombros hasta que pare la canción Estatuaaaa(bis) Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre HERMANOS del juego y explicamos cómo se va a realizar. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les explicar que el juego consiste en hacer dos columnas, puede ser de varones y mujeres o puede ser mezclados. Un grupo ira con la miss Wendy y la el otro grupo ira con la miss Jazmín. Los niños se colocan en los grupos y harán sus columnas, se les dirá a los niños que todos somos hermanos y que cada uno tendrá su pareja, pero su pareja estará en el otro grupo, así que no tiene que perder de vista a su hermano. Luego al ritmo de la música los dos grupos irán bailando por todo el patio y se separaran los hermanos. La profesora gritar la palabra HERMANOS y los niños tendrán que venir corriendo a buscar a su hermano, cogerle las manos y sentarse con él. Al finalizar el juego nos sentamos y los niños dibujaran con tizas húmedas en el piso lo que más les gusto del juego realizado. 	<p>Pelotas</p> <p>Voz</p> <p>Niños</p> <p>Música</p> <p>USB</p> <p>Parlante</p> <p>Tizas</p> <p>Hoja bond</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué paso con algunos hermanos? 	voz	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 15

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E	: N° 1541
1.2. LUGAR	: 3 de octubre
1.3. EDAD	: 4 años
1.4. SECCIÓN	: Amistosos y Creativos
1.5. PRACTICANTES	: * Wendy Yamileth Seclen Santos * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
15. Pelotas rebotantes			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <i>Congelado:</i> Te propongo un juego que no has jugado este juego te dejara encantado muevo el cuerpo de lado a lado baila que baila tan alocado pero al pasar te quedaras congelado... (bis) Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. Les damos a conocer el nombre del juego que se va a realizar el día de hoy. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Les mostramos una canasta sorpresa a los niños que contiene pelotas de colores. Les explicaremos que se colocaron en 2 filas para iniciar con el juego. Los niños se ordenarán en las dos filas y se colocaran frente a frente. Cada pareja tendrá una pelota y comenzaran a hacerla rebotar hasta que llegue a su compañera. (o) Pueden pasar la pelota por arriba, por abaja de la pierna, lanzándola, pero todos hacen rebotar su pelota. Y así van pasando la pelota al ritmo de la canción hasta llegar al final. Al finalizar el juego nos sentamos y los niños dibujaran con tizas lo que más les gusto del juego realizado. 	<p>Pelotas</p> <p>Voz</p> <p>Niños</p> <p>Música</p> <p>USB</p> <p>Parlante</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó?, ¿Qué pasó con algunos amigos y la docente les cuenta lo que observó 	<p>voz</p>	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 16

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1541
- 1.2. LUGAR : 3 de octubre
- 1.3. EDAD : 4 años
- 1.4. SECCIÓN : Amistosos y Creativos
- 1.5. PRACTICANTES : * Wendy Yamileth Seclen Santos
* Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
16. Las frutas matagente.			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saludamos a los niños y les damos la bienvenida entonando la canción: <i>una vez me encontré:</i> un barquito en la playa y me fui navegando2 y a una isla llegué y en la isla encontré una vaca alocada y cantaba con la A aaaaaa.... aaaaa..... aaaaaa... (bis) • Dialogamos con los niños sobre los acuerdos que deben de cumplir antes, durante y después del juego. • Les damos a conocer el nombre del juego. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicamos a los niños que el juego de hoy solo necesitaremos de una pelota y el nombre de algunas frutas. • Los niños colocan en filas y la miss les dará un nombre de una fruta en su oreja y no se tiene que olvidar. <ul style="list-style-type: none"> ✓ El juego comienza, la miss dice el nombre de una fruta y lanza la pelota ✓ El niño que le toco es fruta viene corriendo y lanza coge la pelota y debe gritar frutas quietos y si debe lograr matar con la pelota a la fruta que está más cerca de él. ✓ Al finalizar el juego haremos un ejercicio de relajación junto a los niños • Luego expresaran lo que les gusto del juego a través del dibujo con plumones 	<p>Voz</p> <p>Música</p> <p>Parlante</p> <p>Voz USB</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados en semicírculo se realizan las siguientes interrogantes: ¿Qué es lo que más les gustó del juego?, ¿ ¿ 	voz	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 17

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1541
 1.2. LUGAR : 3 de octubre
 1.3. EDAD : 4 años
 1.4. SECCIÓN : Amistosos y Creativos
 1.5. ESTUDIANTE PRACTICANTE: * Wendy Yamileth Seclen Santos
 * Jazmín Francisca Silva Avalos

NOMBRE DEL JUEGO:			
17. El globo volador			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ubicados los niños en el patio entonan la canción: Es la hora de jugar. <p style="text-align: center;"><i>Congelado:</i></p> <p style="text-align: center;">Te propongo un juego que no has jugado este juego te dejara encantado muevo el cuerpo de lado a lado baila que baila tan alocado pero al pasar te quedaras congelado... (bis)</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente informa a los niños sobre el juego cooperativo que van a realizar: El globo volador Dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir antes, durante y después de la actividad. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se les dice a los niños que cada uno tendrá un globo y tendrán que inflarlo. Luego cada uno tendrá que hacer volar a su globo lanzando al aire, sin chocar con su compañero. No deben dejar caer el globo para nada. El niño que deja caer el globo pasara a sentarse a un costado hasta esperar que el resto de sus compañeros termine. Finalizado el juego se les pide que cada uno exprese mediante un dibujo en el piso con tizas. 	<p>Voz</p> <p>Globos</p> <p>Tizas</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentados en semicírculo con sus dibujos se formula las siguientes interrogantes: ¿Qué dibujaste?, ¿Qué es lo que más te gustó?, ¿Les gustaría volver a repetir este juego?, ¿Qué otro juego quisieran trabajar? la docente les cuenta lo que observó en el desarrollo de la actividad, propiciando así que todos participen y den sus opiniones. 	<p>VOZ</p>	5'

TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS N° 18

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E : N° 1541
- 1.2. LUGAR : 3 de octubre
- 1.3. EDAD : 4 años
- 1.4. SECCIÓN : Amistosos y Creativos
- 1.5. ESTUDIANTE PRACTICANTE: * Wendy Yamileth Seclen Santos
* Jazmín Francisca Silva Avalos

JUEGO N° 1

NOMBRE DEL JUEGO:			
18. La gallina ciega			
SECUENCIA METODOLÓGICA DEL TALLER			
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicados los niños en el patio entonan la canción: Es la hora de jugar. Es la hora es la hora Es la hora de jugar Jugaremos todos juntos Y lo haremos así: Ilare, ilare ehhe Oh, oh, oh (bis) • La docente informa a los niños sobre el juego cooperativo que van a realizar: La gallina ciega • Dialogan sobre los acuerdos que deben cumplir antes, durante y después de la actividad. 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	5'
DESARROLLO	<p>Juego cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos colocamos en el patio y elegimos a 3 niños, serán vendados las hojas y le explicaremos que serán nuestras gallinas ciegas. • Los demás niños tendrán mucho cuidado l correr y no dejar atraparse por las gallinas ciegas. • El niño que será atrapado se ira al gallinero a descansar mientras las gallinas atrapan a todos los niños. • Y así jugaremos al ritmo de la canción. • Al finalizar los niños dibujaran con plumón en hojas A3 lo que más les gusto del juego realizado • Después el niño que desea saldrá a explicar lo que dibujo y lo que más les gusto o le pareció divertido. 	<p>Voz</p> <p>Telas</p> <p>Pelotas</p> <p>Parlante</p> <p>Música</p> <p>USB</p> <p>plumones</p>	20'
CIERRE	<p>Verbalización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentados en semicírculo con sus dibujos se formula las siguientes interrogantes: ¿Qué dibujaste?, ¿Qué es lo que más te gustó?, ¿Les gustaría volver a repetir este 	<p>VOZ</p>	5'
ANEXO 6: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS			
	propiciando así que todos participen y den sus opiniones.		

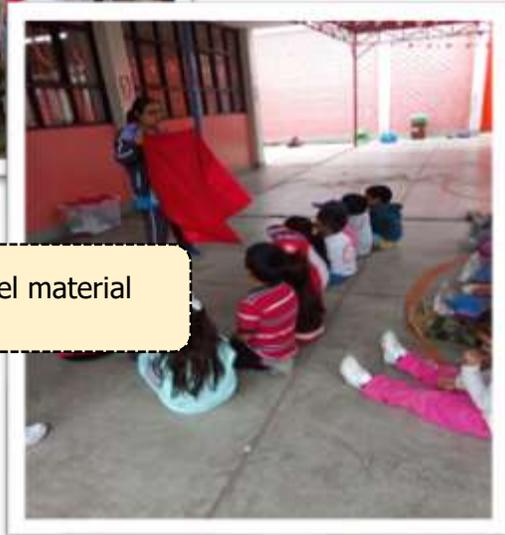
EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

ACTIVIDAD 1



Motivándolos con la canción es la hora de jugar

Exploración del material



Ejecución de la actividad

Se agrupa a los niños con la dinámica "el rey manda"



ACTIVIDAD 2

Los niños realizando la actividad abrazando a sus amigos sin dejar caer la pelota



ACTIVIDAD 3

Los niños realizando la actividad en forma de gusano y no dejando caer el globo



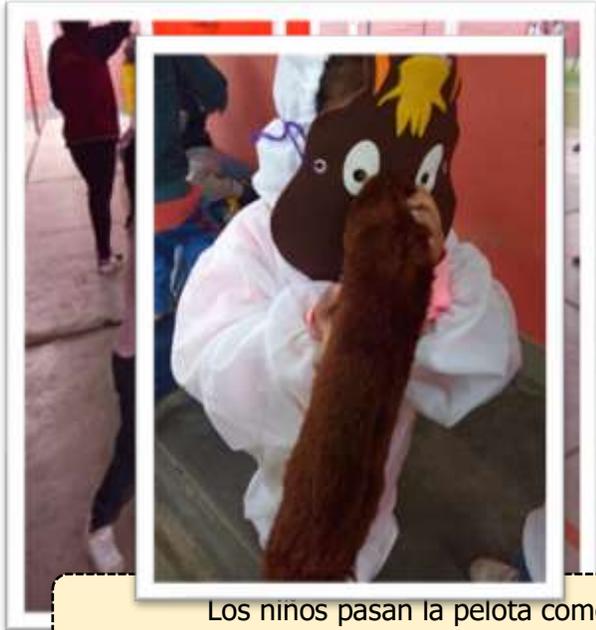
ACTIVIDAD 4

Los niños desplazan los globos entre sus piernas.



ACTIVIDAD 5

El oso hormiguero intentando atrapar hormigas.



ACTIVIDAD 6

Los niños pasan la pelota como ellos gusten ya sea por arriba o por abajo.



ACTIVIDAD 7

Los niños muy emocionados participan de este juego pasando el ula ula por todo su cuerpo.



ACTIVIDAD 8

ellos mismos tienen que buscar la forma de soltarse.



ACTIVIDAD 9

Los niños tiran la pelota gritando así el nombre de uno de sus amigos.



ACTIVIDAD 10

Muy emocionados saltan sin salirse de los aros pasan el lago (aros).



ACTIVIDAD 11

El jardinero(niño) jalas a las cebollas (niños) hasta arracagnarlas.



ACTIVIDAD 12

Los niños jugando a las sillas bailarinas cuando deja de sonar la música ellos rápidamente se sientan.



ACTIVIDAD 13

Sentados todos van a pasar la pelota.



ACTIVIDAD 14

Juegan a que todos son hermanos y tienen que buscar a su hermano en el otro grupo.



ACTIVIDAD 15

Juegan muy emocionados a lanzar las pelotas hacia la otra fila sin hacer caer la pelota.



ACTIVIDAD 16

Formados en círculo y luego un niño se pondrá en el medio y lanzará la pelota para mencionar la fruta y que el otro niño corra a coger la pelota.



ACTIVIDAD 17

Contentos tienen sus globos y empiezan jugando lanzando su globo al aire.

ACTIVIDAD

18

Jugar



