

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Tesis

**PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA MEJORA DE
LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 654 DON ALBERTO,
SAYÁN, 2016.**

**Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación nivel Inicial. Especialidad
Educación Inicial y Arte**

AUTOR

Bach. CANALES VELA, KENNETHY KITSUY MARCHI

ASESOR

Mg. BRAVO NÚÑEZ, CARMEN ROSA

Huacho – Perú

2017

**PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA MEJORA DE
LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 654 DON ALBERTO,
SAYÁN, 2016.**

Bach. CANALES VELA, KENNETHY KITSUY MARCHI

TESIS

Asesor: Mg. BRAVO NÚÑEZ, CARMEN ROSA

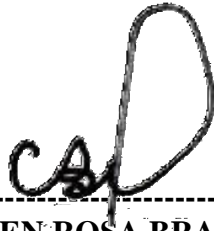
UNIVERSIDAD NACIONAL

JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

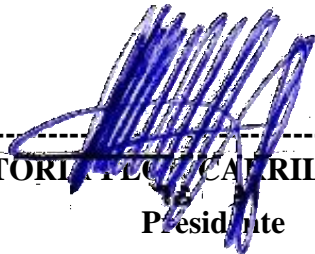
**LICENCIADA EN EDUCACIÓN nivel INICIAL – ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL
Y ARTE.**

**HUACHO
2017**



Mg. CARMEN ROSA BRAVO NÚÑEZ

Asesor



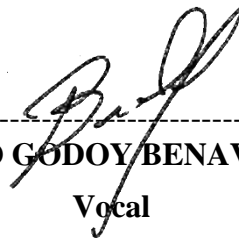
Dra. VICTORIA LEIZOLA CARRILLO TORRES

Presidente



M(o). JOSÉ MANUEL VEGA VILCA

Secretario



Dr. EUSTORGIO GODOY BENAVENTE RAMÍREZ

Vocal

DEDICATORIA

A mi madre, a mi querida hermana Jaclin por ser excelentes personas.

Para mi querido esposo por su apoyo en lograr mi proyecto de vida.

KENNETHY

AGRADECIMIENTO

Para las docentes, director, padres de familia y estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto de Sayán, por su apoyo.

Para todos los maestros y maestras que han formado mi carrera profesional, por las enseñanzas que me permitieron convertirme en una profesional competente en el ámbito de la docencia.

KENNETHY

RESUMEN

Esta investigación sobre un programa de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales de los estudiantes, se planteó como objetivo explicar la influencia del programa de juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016. Los objetivos específicos:

Explicar la influencia de la empatía en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

Explicar la influencia de la comunicación en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

Explicar la influencia de la solidaridad en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

La investigación es de tipo Cuasi experimental (grupo control y grupo experimental), se utilizó el método experimental. La población estuvo constituida por las 2 únicas secciones con las que cuenta la Institución Educativa materia de nuestra investigación, a través de la técnica al azar de la pecera. La muestra de la investigación está conformada por 18 niños, siendo 11 varones y 7 mujeres. Las técnicas que se emplearon en la recolección de los datos fueron: fichas de observación y listas de cotejo para ambas variables.

Los resultados obtenidos en la investigación son los siguientes

En el aula naranja (aula control) las dimensiones de actitudes sociales los niveles de bajo son establecidas en el pre test llegan a un promedio de 59.7%, pero en el post test aumenta al 61.1%. En relaciones de convivencia en el pre test también el promedio es alto con 62.5%, el post test es igual 62.5%. En la dimensión identidad personal el nivel bajo es de 59.7%, en el post test es igual 59.7%. A la inversa sucede, en la dimensión actitudes sociales en el pre test el nivel alto obtiene el 9.8%, pero con el post test se llega a 8.3%. En relaciones de convivencia el pre test indica 5.6%, con el post test sigue igual 5.6%. En la dimensión identidad personal el pre test se llega a 4.2% en el post test sigue igual 4.2%. Esta situación se entiende que los niños sin aplicación de los juegos cooperativos se caracterizaban por ser pocos comunicativos, ególatras e individualistas.

En el aula verde (aula experimental) en las dimensiones de actitudes sociales los niveles de bajo son establecidas en el pre test llegan a un promedio de 43.1%, pero en el post

test solo es de 4.2%. En relaciones de convivencia en el pre test también el promedio es alto con 48.6%, pero en el post test disminuye hasta el 2.8%. En la dimensión identidad personal el nivel bajo es de 37.5%, pero con el post test disminuye a 2.8%. A la inversa sucede, en la dimensión actitudes sociales en el pre test el nivel alto obtiene el 16.7%, pero con el post test se llega a 59.7%. En relaciones de convivencia el pre test indica 11.1%, con el post test alcanza 52.8%. En la dimensión identidad personal el pre test se llega al 13.9% pero con el post test se llega al 58.3%. Esta situación se entiende que los niños antes de la aplicación de los juegos cooperativos se caracterizaban por ser ególatras y personalistas; pero con la aplicación de los juegos cooperativos alcanzaron mayores niveles de habilidades sociales: comunicativos, empáticos y solidarios.

El programa de juegos cooperativos aplicado está constituido por cinco juegos que se establecieron en coordinación con las docentes de la institución educativa: Jugando con bloques grandes, disfraces y máscaras, diver - cabezas, juguetes pequeños, construyendo bloques pequeños. Se consideró la relevancia de los juegos porque mejoraban la empatía, la comunicación y la solidaridad. La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

Palabras clave: Juegos, cooperación, habilidades sociales, niños.

ABSTRACT

This research on a program of cooperative games for the improvement of the social skills of the students, was aimed at explaining the influence of the program of cooperative games in the improvement of the social skills of the children of 5 years of the Initial Educational Institution N ° 654 Don Alberto, Sayán, 2016. Specific objectives:

Explain the influence of empathy on improving the social skills of 5 year old students of the Educational Institution N ° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

To explain the influence of communication in the improvement of the social skills of 5 year old students of the Educational Institution N ° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

Explain the influence of solidarity in the improvement of social skills of 5 year old students of the Educational Institution N ° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

The research is of type Cuasi experimental (control group and experimental group), the experimental method was used. The population was constituted by the only two sections with which the Educational Institution has the subject of our investigation, through the random technique of the fish tank. The sample of the investigation is conformed by 18 children, being 11 men and 7 women. The techniques used in the data collection were: observation tokens and checklists for both variables.

The results obtained in the investigation are the following

In the orange classroom (control classroom) the social attitudes dimensions the low levels are established in the pre test reach an average of 59.7%, but in the post test increases to 61.1%. In cohabitation relationships in the pretest also the average is high with 62.5%, the post test is equal to 62.5%. In the personal identity dimension the low level is 59.7%, in the post test it is equal to 59.7%. Conversely, in the social attitudes dimension in the pretest the high level gets 9.8%, but with the post test it reaches 8.3%. In cohabitation relationships the pre test indicates 5.6%, with the post test remains 5.6%. In the personal identity dimension, the pretest reaches 4.2% in the post test, it is still 4.2%. This situation is understood that the children without application of the cooperative games were characterized by being few communicative, egotistical and individualistic.

In the green classroom (experimental classroom) in the dimensions of social attitudes the low levels are established in the pretest they reach an average of 43.1%, but in the post test it is only 4.2%. In cohabitation relationships in the pretest also the average is high with

48.6%, but in the post test it decreases to 2.8%. In the personal identity dimension the low level is 37.5%, but with the post test it decreases to 2.8%. Conversely, in the social attitudes dimension in the pretest the high level gets 16.7%, but with the post test it reaches 59.7%. In cohabitation relationships, the pretest indicates 11.1%, with the post test reaches 52.8%. In the personal identity dimension, the pre-test reaches 13.9%, but with the post-test it reaches 58.3%. This situation is understood that the children before the application of the cooperative games were characterized by being egotists and personalistas; But with the application of cooperative games they reached higher levels of social skills: communicative, empathic and solidarity.

The cooperative games program is made up of five games that were established in coordination with the teachers of the educational institution: Playing with large blocks, costumes and masks, divers, small toys, building small blocks. The relevance of the games was considered because they improved the empathy, the communication and the solidarity. The working methodology of the cooperative gaming program has as pillars the proper use of social skills and communication. For the games presented have an eminently playful character and involve the cooperative work among its members to achieve a goal, and which ensures an active role of the participant. It involves a sequence of games, which include rules, materials and spaces.

Keywords: Games, cooperation, social skills, children

INDICE

CARATULA	i
TÍTULO.....	ii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	viii
INDICE.....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	16
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	18
1.2.1. Problema General	18
1.2.2. Problemas Específicos.....	18
1.3. OBJETIVOS	19
1.3.1. Objetivo General	19
1.3.2. Objetivos Específicos.....	19
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	19
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	21
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
2.1.1. Investigaciones relacionadas con el estudio.....	21
2.1.2. Otras Publicaciones	24
2.2. BASES TEÓRICAS	25
2.2.1. Juegos cooperativos.....	25
2.2.2. Habilidades sociales	44
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	53
2.4. FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS	56
2.4.1. Hipótesis General	56
2.4.2. Hipótesis Específicas.....	56
2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	56

2.5.1. Variable Independiente.	56
2.5.2. Variable Dependiente.	57
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	58
3.1. DISEÑO METODOLÓGICO.....	58
3.1.1. Método	58
3.1.2. Diseño.....	58
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	58
3.2.1. Población.....	58
3.2.2. Muestra.....	59
3.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	59
3.3.1. Instrumentos	59
3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	60
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	61
4.1. ANALISIS DE RESULTADOS	61
4.1.1. Descripción del programa de juegos cooperativos.....	61
4.1.2. Las habilidades sociales	66
4.1.3. Contrastación de los resultados pre test y post test de grupo control.....	76
4.1.4. Contrastación de los resultados pre test y post test de grupo experimental.	80
4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	83
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	86
5.1. CONCLUSIONES	86
5.2. RECOMENDACIONES.....	87
CAPÍTULO VI: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA	89
5.1. BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS	94
PPROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS	95
LISTA DE COTEJO (PRE TEST – POS TEST)	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Diferencia entre juegos cooperativos y juegos competitivos	39
Tabla 2: Variable juegos cooperativos	56
Tabla 3: Variable Habilidades sociales	57
Tabla 4: Muestra de investigación.....	59
Tabla 5: Jugando con bloques grandes.....	61
Tabla 6: Jugando con disfraces y máscaras.....	62
Tabla 7: Jugando con diver - cabezas.....	63
Tabla 8: Jugando con bloques grandes.....	64
Tabla 9: Jugando con bloques grandes.....	65
Tabla 10: Resultados pre test y post test del grupo control.....	66
Tabla 11: Resultados pre test y pos test del grupo experimental.....	67
Tabla 12: Resultados pre test y pos test: actitudes sociales.....	68
Tabla 13: Resultados pre test y pos test: Relaciones de convivencia democrática.....	69
Tabla 14: Resultados pre test y pos test: Identidad personal y autonomía.....	71
Tabla 15: Resultados pre test y pos test: Actitudes sociales.....	72
Tabla 16: Resultados pre test y pos test: Relaciones de convivencia democrática.....	73
Tabla 17: Resultados pre test y pos test: Identidad personal y autonomía.....	75
Tabla 18: Resultados de pre test habilidades sociales.....	76
Tabla 19: Resultados de post test habilidades sociales.....	77
Tabla 20: Niveles de las habilidades sociales.....	78
Tabla 22: Resultados de pre test habilidades sociales.....	80
Tabla 23: Resultados post test: habilidades sociales.....	81
Tabla 24: Niveles de las habilidades sociales.....	82

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Pre test y Post test de actitudes sociales.....	68
Gráfico 2: Pre test y Pos test de Relaciones de convivencia democrática.....	70
Gráfico 3: Pre test y Pos test de Identidad personal y autonomía.	71
Gráfico 4: Pre test y Pos test de Actitudes sociales.....	72
Gráfico 5: Pre test y Pos test de Relaciones de convivencia democrática.....	74
Gráfico 6: Pre test y Pos test de Relaciones de Identidad personal y autonomía.....	75
Gráfico 7: Resultados Pre test habilidades sociales.....	77
Gráfico 8: Resultados Post test habilidades sociales.....	78
Gráfico 9: Niveles de las habilidades sociales.....	79
Gráfico 11: Resultados Pre test habilidades sociales.....	80
Gráfico 12: Resultados Post test habilidades sociales.....	81
Gráfico 13: Niveles de las habilidades sociales.....	82

INTRODUCCIÓN

La investigación está basada en la aplicación de un programa de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales de los niños de cinco años del nivel inicial, de esta manera podremos comprender el proceso de aprendizaje de los niños, a partir de un escenario colaborativo de los juegos y por incidencia las mejoras de las habilidades sociales de integración, comunicación y empatía.

En la actualidad, se puede considerar que existen valores sociales que entraron en crisis, observándose la fuerte presencia del individualismo, las dificultades para lograr acuerdos entre pares, la promoción de la competitividad y la falta de solidaridad. Por dicha razón, me decido a investigar acerca de los juegos cooperativos, por considerarse que si desde el nivel inicial se promueven en los niños valores tales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por la palabra del otro, es probable que se formen futuros ciudadanos con valores.

La investigación es una propuesta de un programa de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales de los estudiantes, mediante una investigación cuasi experimental que permitió observar a estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 654 don Alberto, ubicado en el distrito de Sayán, jurisdicción de la UGEL 09 Huaura, en el año 2016.

La investigación se estructura en cinco capítulos, según lo estipula el protocolo de tesis de la Facultad de Educación:

Capítulo I se refiere al planteamiento del problema, para identificar el problema de investigación, fundamentar los objetivos y la justificación.

Capítulo II, con el marco teórico que relacionan los conceptos teóricos de las variables de estudio de la investigación: ambiente social familiar y los aprendizajes de los estudiantes.

Capítulo III conformado por la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación: tipo, diseño, población y muestra, técnicas de recolección de datos y análisis de datos.

Capítulo IV se expone todo lo referido a los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de recolección, tabulación e información, con sus respectivos cuadros y gráficos.

Capítulo V se mostraran las conclusiones y las recomendaciones como resultado de la investigación.

Capítulo VI se mostraran las fuentes de información bibliográfica que se han utilizado en la investigación.

La tesista contó con el apoyo del director, las docentes, los padres de familia y los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 654, respecto a la información y aplicación de instrumentos de investigación, que considero podrá orientar una nueva visión de la educación del nivel inicial.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

El proceso educativo del ser humano es muy complejo, debido a que abarca muchos aspectos. Este proceso cimienta, sus bases en el hogar, que es su primera escuela donde los padres son sus primeros maestros, modelos que los seres humanos, tienden a imitar.

Durante las etapas iniciales, el niño depende en gran medida de sus padres y otros cuidadores; por lo tanto, en esta fase, la interacción del niño se limita principalmente a estas personas. La cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté, pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación.

Posteriormente se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

En nuestro sistema educativo nacional en épocas pasadas el proceso de enseñanza – aprendizaje para contribuir al desarrollo social de los niños no se desarrollaba con mucho interés ya que dejaban de lado la parte afectiva del niño, donde se reflejaba la expresión de todas sus emociones y cualidades, preocupándose más por llenarle de conocimientos, memorísticos no dejando que se exprese abiertamente, llegando el niño en algunas ocasiones a tener problemas de conducta.

El estudiante era el elemento pasivo, receptor del saber dictado por el maestro; su cometido era escuchar, repetir y obedecer servilmente. En las escuelas tradicionales se descuidaba por lo general el desarrollo afectivo y por ende el desarrollo social, haciendo vivir al niño una educación rígida y sin posibilidad de expresión haciendo que el niño repitiera exactamente lo que el maestro decía. (Bergan, J. y Dunn, J., 1995).

Posteriormente en las décadas de los años 80 y 90 en educación inicial ya se da importancia al desarrollo social de los estudiantes. Por eso muchas actividades se empezaron a realizar en grupos, con la finalidad de alcanzar los objetivos y metas de la educación inicial; desarrollando en los estudiantes hábitos positivos de convivencia y cooperación social y en definitiva, prepararlos para la vida.

En los últimos años hasta nuestros días en la educación inicial, los niños aprenden a relacionarse y a entenderse con las personas fuera del hogar, sobre todo con niños de su propia edad. Aprenden a adaptarse a otros y a cooperar mediante las actividades de juego. Siempre y cuando estos sean promovidos de forma oportuna por las docentes, caso contrario, influirán negativamente en este proceso.

El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. El juego permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad. Los juegos constituyen una fuente de preparación para la vida adulta y posibilitan ensayar situaciones divertidas, conflictivas que quizá se vayan a experimentar en la vida.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. Facilitan el encuentro con los demás y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos y todas, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los demás; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a otras personas. Estudios realizados definen el juego como uno de los elementos fundamentales en la vida del niño para su desarrollo personal físico, emocional e intelectual. Si favorecemos el juego para la aceptación, la colaboración, la ayuda y, en definitiva, para la cooperación, estaremos contribuyendo a formar no únicamente una persona o grupo de personas sino también un ambiente solidario y justo que jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación, y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando la vida de estos. Los sentimientos, vivencias y aprendizajes que el niño adquiere durante estos primeros años de su vida van a marcar en gran medida la manera de ser, actuar y comportarse en su desenvolvimiento diario. Por este motivo, adquiere una especial relevancia el hecho

de que en el juego se pongan de manifiesto el mayor número posible de alternativas formativas para el niño.

Los juegos cooperativos y las habilidades sociales forman parte de la agenda educativa. Normativas internacionales como la Convención de los derechos del niño (1989) y la Declaración de los Derechos Humanos (1948) formalizan derechos del niño a jugar y de respeto a los semejantes. Al reto de construir una sociedad con ciudadanos con valores y más justa, las instituciones educativas deben llevar a cabo la tarea de transmitir a las nuevas generaciones los saberes y experiencia que son parte de nuestra cultura.

La actividad lúdica es su propia posibilidad de acción y por lo tanto, su medio privilegiado de expresión, a través de la cual logrará construir diversos conocimientos. Además, facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones, ya que permite modificar la realidad, mediante la representación de un juego.

A continuación, presento las características que se manifiestan en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, jurisdicción de la UGEL 09, en el distrito de Sayán, que son motivo de la investigación:

- a. Los niños y niñas son dependientes, son sobre protegidos por sus padres de familia.
- b. Los niños y niñas muestran actitudes egocéntricas.
- c. Los niños y niñas se muestran tímidos y poco comunicativos.
- d. Cogen los juegos para sí solos e ignoran a sus compañeros de aula.
- e. Se inhiben de los trabajos en equipo.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

¿Cómo influye un programa de juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016?

1.2.2. Problemas Específicos

¿Cómo influye la empatía en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016?

¿Cómo influye la comunicación en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016?

¿Cómo influye la solidaridad en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo General

Explicar la influencia del programa de juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

1.3.2. Objetivos Específicos

Explicar la influencia de la empatía en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

Explicar la influencia de la comunicación en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

Explicar la influencia de la solidaridad en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente proyecto se propone a partir de dos razones principales; la primera esta derivada de la observación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, donde se encontró que aun siendo tan pequeños tienen muchos problemas entre sí, como la discriminación, la utilización de palabras obscenas para referirse a sus compañeros, la agresión continua y la burla constante. Un aspecto preocupante fue encontrarse con que cada vez que se les pedía a los niños que formaran grupos, los que quedaban solos siempre eran los mismos. Estos comportamientos en donde la intolerancia y la falta de solidaridad son evidentes, también promueven situaciones en las que el deseo de ser el ganador o mantener una posición de liderazgo, llevan a los estudiantes cometer trampas y se pierde el sentido real de las actividades grupales perdiendo así la oportunidad de mostrar la importancia de un interactuar honesto y constructivo con todo el resto de comunidad. La segunda razón se deriva del hecho de que es un año en que los niños se enfrentan a una vida

escolar con muchos cambios que los forma para sus vidas en general, y es ahí donde se debe aprovechar y fomentar las relaciones sociales en los niños que los puedan formar como personas íntegras.

El rol de las educadoras en el nivel inicial, dentro del sin número de funciones que desempeña como docente, está enfocado a ser facilitadora del proceso para que los estudiantes a partir de referencias o experiencias concretas, logren sus propias relaciones sociales, que para el caso del presente proyecto es fundamentalmente el trabajo cooperativo. La docente de educación inicial actúa como facilitadora brindando ayuda, mediante la implementación de actividades que involucren las diferentes esferas de los niños. Esto hace que la clase de educación inicial se puedan plantear y cumplir los objetivos de los procesos enfocados a conseguir que cada miembro del grupo manifieste su criterio con libertad, respetando sus posiciones, creencias, pensamientos y sentimientos, en este espacio nadie se debe sentir juzgado, ni criticado. Los juegos cooperativos entonces, se presentan como una herramienta que brinda diferentes alternativas para cumplir estos objetivos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Investigaciones relacionadas con el estudio

Los antecedentes de investigaciones internacionales encontradas son las siguientes:

En la investigación de (Echeverría, 2016), se enfoca en uno de los problemas que aqueja a los niños y niñas del Centro Educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito, como es la ausencia de aplicación del Juego Cooperativo de las Ollitas Encantadas, cuya falencia ha impedido que se fortalezca un clima de buenas Relaciones Interpersonales, situación que se pretende solventar mediante las propuestas realizadas, la misma que se apoya en el análisis estadísticos y cuyo resultado genero las conclusiones necesarias, que nos permite tener un mejor panorama de la necesidad urgente de capacitar a los docentes, en las temáticas referentes a la planificación, rutina y resultados obtenidos de la aplicación del Juego Cooperativo de las Ollitas Encantadas, el mejoramiento de las Relaciones Interpersonales en Educación Inicial.

Del análisis estadístico realizado se pudo recabar información importante de los logros tanto individuales como colectivos que los niños consiguen desarrollar mediante la aplicación de dicho juego, tanto su rutina, contenido, propician el aprendizaje y manejo de principios y valores, los mismos que son aplicados en las interacciones diarias de los niños, cumpliendo con el propósito de desarrollar un buen trato entre los discentes, generando mejores competencias en el manejo de sus relaciones interpersonales. Es fundamental resaltar en la educación actual, exige una formación integral, basada en valores que apoye, la formación, emocional, psicológica e integral de los niños, la misma que asegurará el éxito educativo en los años posteriores, de esta forma se consuma con uno de los principios básicos, como es el Buen Vivir.

El alcance de esta propuesta no solamente se verá reflejado en los niños que actualmente cursan en el Centro Educativo, sino que, al tratarse de un juego tradicional, su rutina y demás bondades podrán ser transmitidas de generación en generación. A más de lo

citado, los niños y niñas podrán desarrollar nociones y destrezas básicas como: Verbales, Lógico Matemáticas, Expresión Corporal, Motricidad Gruesa, entre otras.

En la investigación de (Pérez, 2009), establece las siguientes conclusiones: De acuerdo a los resultados obtenidos se ha podido sacar como conclusión que si prevalece la aplicación de la práctica tradicional con ciertas variaciones al cambio con respecto al uso de actividades lúdicas en las aulas de clase para que no exista solo una técnica determinada, que haga que los estudiantes se mecanicen en cierto modo y no pueden practicar un aprendizaje de acuerdo a su realidad.

Del análisis efectuado se puede determinar en el trabajo investigativo la existencia de aplicación de estrategias lúdicas, pero estas son realizadas de la forma tradicional, lo que provoca que los estudiantes realicen los juegos en forma repetitiva, además propone la creación de un manual Didáctico de Actividades Lúdicas en las que el niño pueda plasmar sus ideas en forma libre, lo que me parece que es un buen aporte para los docentes.

En la investigación de (Flores, 2010) en su tesis determina las siguientes conclusiones: El juego infantil permite al niño/a compartir y conocer el mundo que lo rodea y el maestro lo utiliza como estrategia para socializarlo. Los juegos tradicionales son actividades que contribuyen de manera ventajosa al rescate de situaciones que el niño ya no las realiza, perdiendo su identidad natural.

Esta estrategia que plantea el autor para reforzar la identidad cultural mediante la aplicación de juegos tradicionales, es muy buena, en la actualidad en muchos establecimientos educativos se están aplicados talleres de juegos tradicionales, como un aporte a nuestra cultura.

Entre las investigaciones nacionales se han podido encontrar las siguientes:

En la investigación de (Ortecho, J. y Quijano, M., 2011) luego de haber realizado la discusión de resultados correspondientes de la investigación; establecimos las siguientes conclusiones:

1. El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J. N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011 con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student.

2. Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio de 16.4 y 15.3, respectivamente.

3. Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

4. Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social.

En la investigación de (Camacho, 2012), se llega a las siguientes conclusiones:

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

Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.

Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo.

Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

En la investigación de (Quiroz, 2004) llegaron a las siguientes conclusiones:

El Taller de Expresión Corporal es altamente significativa por cuanto promovió el desarrollo social; pues una $T_c = 6,889$ es mayor que $T_t = 1,79$, valor que le corresponde al nivel de significación para prueba de escala de 0,05.

El taller de expresión corporal para promover el desarrollo social de los niños materia de estudio pretendió además brindar una variedad de actividades corporales organizadas y sistematizadas a fin de lograr que esto se exprese con libertad y espontaneidad para luego poder interrelacionarse con los demás respetando las habilidades y dificultades de los otros. Así mismo decimos que si no hubiésemos aplicado la metodología activa, no se hubiera alcanzado cambios y logros significativos.

2.1.2. Otras Publicaciones

(Cerdas, 2016) Los juegos cooperativos permiten un proceso de aprendizaje, el cual refleja lo que hemos aprendido en nuestra historia, lo que se aprende y experimenta durante el proceso; esto se expresará en las acciones futuras, es decir, “lo que aprendemos hoy influencia el modo en que haremos las cosas” (Thomaz, F. y Galdino, R., 2017) . Los espacios generados por medio de los juegos cooperativos generan oportunidades para el desarrollo de las relaciones humanas, las responsabilidades individuales y colectivas, la creatividad, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación, el trabajo en equipo, el desarrollo y fortalecimiento de habilidades que coadyuvan al desarrollo de la personalidad. En los talleres se genera un proceso que motiva, en un espacio poco común, de disfrute, libertad, participación y cooperación. Además, permiten aflorar interacciones socioafectivas, esto implica más que el desarrollo intelectual, de conocimientos y técnicas, sino de relaciones afectivas y solidarias que permiten a los participantes ponerse en los zapatos de los otros, la comprensión mutua, la empatía y generar un sentido de responsabilidad y de identificación con las necesidades. Las experiencias con los juegos cooperativos reflejan la necesidad de fortalecer el trabajo en equipo, generar espacios no tradicionales para formular nuevas propuestas, así como para recreación y disfrute individual y grupal. Las percepciones de los y las participantes evidencian ir más allá de las apariencias físicas, sino que se perciben como personas con mucha calidad, compañerismo, amistad, liderazgo, inteligencia, dinamismo, dedicación y afectividad. Los y las participantes se sienten más participativos debido al espacio que se crea y recrea, en el cual existen las oportunidades para participar. Se destaca que los juegos cooperativos generan oportunidades vivenciales y divertidas para el aprendizaje conjunto, cooperativo, creativo y respetuoso en el cual se reconocen y

aprecian las diferencias, porque permiten que se refuerce la confianza en sí mismos como personas dignas y de valor. Con respecto a las necesidades de los docentes estas se relacionan con la efectividad de sus derechos, entre las que destacan: paz, salud, seguridad, justicia, afecto, reconocimiento, salario digno y realización personal. El proceso se enriquece porque los y las participantes son quienes manifiestan lo que han aprendido y sus vivencias; no es una lectura completa de la facilitadora, sino una lectura participativa pues hay una expresión libre, autónoma y consciente. Esto alude a que la experiencia genera un proceso de aprendizaje en el cual cada grupo y cada persona aprenden lo que les es significativo de la experiencia vivida. El proceso deja experiencias y aprendizajes que podemos remarcar para una convivencia pacífica, que no es cualquier convivencia sino aquella que es armoniosa y solidaria, caracterizada por la cooperación, la no violencia, el diálogo, la resolución alternativa de conflictos, la comunicación asertiva y la búsqueda consensuada de soluciones, entre otros. Se logra hacer un encuentro entre los/as protagonistas, identificación grupal y generación de auto conceptos positivos, aprendizajes en comunidad cooperativos y divertidos.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Juegos cooperativos.

Definición de juego.

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de juego ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

(Schiller, 2016), nos dice que el hombre es realmente hombre cuando juega. El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

La Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2016) define al juego como la acción de jugar, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como hacer algo con alegría; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad

de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

Tomando la referencia de (Regader, 2016) cuando cita a Lev S. Vygotsky, indica que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Esta es una teoría de desarrollo social que resalta que el niño se desarrolla en interacción con su medio circundante. Según Vygotsky, el juego es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente, con propósitos claros y precisos. Opina que los niños no juegan antes de cumplir los tres años de edad, ya que están dirigidos por la situación en la que se encuentran. Es en la edad preescolar en que el juego hace su aparición, siendo este un rasgo esencial que disminuye en la edad escolar, donde el trabajo y el aprendizaje ocupan la mayor parte de la vida del niño.

(Ortega, El juego infantil y la construcción social del conocimiento, 1992) Nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

(Zapata, 1989) Indica que, al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento, es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social. (Huizinga, 2009) Presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo.

(Batllori, 2000) Da información de algunas capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se desarrollan mediante el juego, estas son las siguientes:

- Favorecer la movilidad; es decir, ayuda a mejorar la parte motora del niño.
- Estimular la comunicación, es un refuerzo de la adquisición del lenguaje.
- Ayuda al desarrollo de la comunicación.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- Fomenta la diversión individual y grupal.
- Desarrolla la lógica y el sentido común, favoreciendo en la resolución de problemas venideros.
- Proporciona experiencias nuevas.
- Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones.
- Ayuda a la aceptación de jerarquías y trabajo en equipo.
- Fomenta la confianza y la aceptación.
- Desarrolla habilidades manuales, motricidad fina.
- Establece valores.
- Ayuda al desarrollo físico y mental.
- Fomenta el respeto a las demás personas.

- Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas de solución.
- Estimula la aceptación de normas.

Es importante mencionar que el juego es una actividad libre, la cual es elegida por el niño en el contexto en el que se encuentre, no solo necesita de juguetes, instrumentos o personas para jugar. Es necesario mencionar que la actividad lúdica de cada niño varía por cuestiones maduracionales.

Teorías sobre el juego

A continuación, se explicarán las 4 principales teorías dispuestas en el libro aprendizaje a través de juego por (Moreno, 2002).

1. Teoría del excedente energético

Herbert Spencer a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego.

Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad.

2. Teoría del pre ejercicio

Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas.

Para (Ortega, Jugar y Aprender, 1990), el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño.

En esta teoría, Groos menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

3. Teoría de la recapitulación

Propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

4. Teoría de la relajación

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Lazarus, creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades.

Clasificación del juego

Según (Moreno, 2002) el juego puede clasificarse en cinco tipos si se toma en cuenta el siguiente criterio.

1. Juego funcional o de acción.

Esta característica de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico.

El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer.

Los nueve primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

(Delval, 1996), indica que el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta.

2. Juego de construcción

Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando (Moreno, 2002) hace referencia al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada, apreciando las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensoriomotor, ya que el niño en esa etapa carece de la capacidad representativa.

3. Juego simbólico

El juego simbólico para (Huizinga, 2009) es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir.

A partir de los dos años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado juego simbólico, representacional o sociodramático.

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los dos y siete años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad.

En el juego simbólico el niño realiza actividades simuladas e imaginativas, pruebas y ensayos. Para (Garvey, 1985) el juego es un tipo particular de comportamiento simulativo, parecido al comportamiento serio, pero realizado fuera de contexto.

4. Juego de reglas

A partir de los siete años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego.

En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala (Ortega, El juego infantil y la construcción social del conocimiento, 1992), los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social.

Entre los dos y cinco años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase todos ganan.

Es importante mencionar que también el juego de reglas está sometido por reglas de convivencia insertadas por los tutores o los mismos alumnos, como códigos de respeto por el otro con el fin de convivir en un clima de aula óptimo.

Estas tienen muchas ventajas para el desarrollo del niño, pues le da una idea del concepto de clasificación y orden, además ayudan a que el niño se integre en el proceso de socialización, ya que muchos de estos juegos suelen ser colectivos y necesariamente deberá comunicarse y expresarse con sus compañeros.

El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir.

Según Piaget, estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas

establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

5. Juego cooperativo.

Se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño.

Para (Orlick, Juegos y deportes cooperativos, 1997) es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este. Este autor realizó un estudio en niños de cinco años con una muestra de 73 Alumnos dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos.

(Johnson, D., Roger, J. y Stanne B., 2016), realizaron una meta-análisis en el que estudiaron las conclusiones a que habían llegado diferentes investigadores en más de 150 trabajos, sobre la aplicación de diferentes métodos de aprendizaje cooperativo, éstas fueron las siguientes:

- La cooperación fomenta una mayor productividad y rendimiento que la competición interpersonal o que los esfuerzos individuales,

- La cooperación llevaba a utilizar un razonamiento de más alta calidad que la competición o el individualismo,

- Se produce una mayor transferencia, una mayor relación entre los alumnos, y en la realidad cotidiana las recompensas grupales son percibidas como más justas que las recompensas individuales.

(Omeñaca, R., Ruiz, J., 2005) Señala que el juego cooperativo emerge una creatividad desbordante en los niños, haciendo de este un instrumento útil para poder encontrar herramientas para la solución de conflictos, para el movimiento corporal y disfrute del programa de juegos.

Características del juego

Al paso del tiempo los juguetes se formaron, y fueron hechos de piedras, palos y arcilla. Se han descubierto juguetes de la civilización que prosperaba en el valle del Indo (3000-1500 a. de C.). Los niños de esa civilización jugaban con pequeñas carretillas, silbatos en la forma de pájaros, y monos que se deslizaban por un hilo.

En la actualidad, los espacios urbanos definidos son faltantes de espacios libres, en los cuales profesionales, profesores y especialistas puedan aplicar sus conocimientos con respecto al orden del espacio.

El juego en niños de 5 años

El psicólogo Jean Piaget mediante sus estudios sobre el desarrollo cognitivo estableció diferentes estadios mediante rangos de edad.

Partiendo de la muestra, esta corresponde ser ubicada en la etapa pre operacional ubicada entre dos a siete años en la cual predomina un término juego simbólico, en el cual se refleja el uso del pensamiento egocéntrico generando conflictos e interés, en estas acciones es donde se refleja angustias, miedos, fobias, agresiones. Vínculos afectivos, estrategias sociales, resiliencia y otros aspectos que se involucran con el tema de estudio de la tesis.

En este estadio se caracteriza, principalmente por el surgimiento de la representación.

Dentro del marco del juego simbólico van apareciendo otros caracteres como el uso del dibujo como medio de expresión entre la imagen mental. Los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar.

Para Piaget el juego simbólico, también llamado juego de ficción es fundamental para producir un equilibrio emocional.

Con respecto a la inserción del niño en aspectos sociales a los cuatro años el niño va a la escuela y en estos centros educativos empieza a establecer una relación social con los compañeros y educadores. Empiezan a tener cierta importancia los juegos cooperativos, el niño cada vez participa en juegos más complejos, participando con otros compañeros principalmente debido a que la institución escolar obliga a tomar parte en estos juegos socio-motrices. Desde un punto de vista manipulativo, sobresalen juegos de casa. También se introducen juegos de roles sociales (jugar a ser policía, médico, etc.), así como los juegos de intercambio de roles (Jugar a padres, madres, etc.).

Hacia los seis años el niño se apasiona por los denominados juegos de imitación exacta, prioritariamente por lo que concierne a la reproducción total de los gestos de familiares adultos.

A partir de los 4 años aparece el juego de reglas, aquí el niño inicia la actividad social ya que el niño emerge al mundo real, este juego tiene que ver con competencias entre individuos y de acuerdo a las relaciones sociales de su entorno.

Estructura del Juego

Clasificación del juego según Jean Piaget

J. Piaget (1959), propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos. Según Piaget casi todos los comportamientos pueden convertirse en juego cuando se repiten por asimilación pura, es decir por puro placer funcional, obteniendo el placer a partir del dominio de las capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista, el sonido, etc. Este movimiento lúdico lo describe en distintos estadios sensorio motores:

- Estadio de los reflejos (0 - 1 mes)
- Estadio de las reacciones circulares primarias (1 - 4 meses)
- Estadio de las reacciones circulares secundarias (4 - 8 meses)
- Juegos sensorio motores o de ejercicio (0 - 2 años)
- Estadio de las reacciones circulares terciarias (12 - 16 meses)

- Estadio de invención de nuevos medios mediante combinación es mentales (18 - 24 meses)

- El juego simbólico (2 - 7 años) Se basa en la teoría del egocentrismo al analizar básicamente el juego simbólico.

- Juego de Reglas (7 - 12 años), las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 ó 5 años, pero es de los 7 a 11 años cuando se constituyen como fijas en el juego.

Clasificación del juego según GoyJacquin

Según GoyJacquin (1958), el juego sufre una evolución a lo largo del período infantil. Dicha evolución viene caracterizada por la siguiente estructura de jugar agrupados por edades:

- Etapa de 3 - 5 años: Juego de proeza en solitario
- Etapa de 5 - 6 años: Juego de imitación exacta
- Etapa de 6 - 7 años: Juego de imitación ficticia
- Etapa de 7 - 8 años: Juego de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.
- Etapa de 8 - 9 años: Juegos colectivos ascendente
- Etapa de 10 - 11 años: Juego en grandes colectivos.

Clasificación del juego según Jean Chateau

Para G. Jacquin los juegos quedan encuadrados bajo unas características generales propiciadas por el desarrollo evolutivo del niño. Su clasificación queda agrupada en juegos reglados y no reglados. Pero, antes, en la clasificación de Jean Chateau es preciso detallar la importancia que Elkonin (1985) da a las reglas del juego. Este dice que de igual forma que el juego tiene un desarrollo evolutivo en el niño, el acatamiento a la regla evoluciona en cuatro fases en el juego protagonizado.

Juegos no reglados:

Se encuentran englobadas en la etapa que va desde el nacimiento hasta los 2 ó 3 años, en contraste con Piaget (1959) donde remarca la aparición de los primeros juegos reglados en torno a los 4 ó 5 años, entre los que se incluyen:

- Juegos funcionales
- Juegos hedonísticos

- Juegos con los nuevos
- Juegos de destrucción (desorden y arrebatos)

Juegos reglados:

- Juegos de imitación
- Juegos de construcción
- Juego de regla arbitraria

Clasificación de los juegos según Bryant J. Cratty

B. J. Cratty en sus respectivas obras (1974, 1979 y 1982) centra su análisis de los juegos en la importancia del comportamiento humano regulado a través de la actividad lúdica. Así el autor clasifica los juegos en torno a los siguientes apartados:

- Juegos de memorización
- Juegos de categorización
- Juegos de comunicación del lenguaje
- Juegos de evaluación
- Juegos de resolución de problemas

Carácter Social del Juego

Los juegos responden a cada sociedad humana, a las diferentes agrupaciones que han ido apareciendo a lo largo de los años, por lo que se debe tener presente el doble carácter biológico y social, que determina la ejecución de una amplia gama de juegos. Los mismos tienen un valor extraordinario en la formación de la personalidad, de convicciones morales, etc., son cualidades que contribuyen a dotar al individuo de lo necesario para su mejor desenvolvimiento dentro de la sociedad, a través del juego se adquiere el concepto de conciencia social. Los juegos no son acciones instructivas por su forma y contenido, sino un reflejo consciente del medio ambiente que lo rodea y de las relaciones sociales, Kruskaia denomina a los juegos como Escuela de Educación Social. Esto nos hace afirmar que entre los juegos existen aspectos comunes, aunque también existen diferencias. Para el niño el juego es una actividad consciente y con cierta responsabilidad, ya que el niño asemeja al trabajo, sin embargo, tanto la actitud que adopta, como la selección que haga sería espontánea, debe agregar, además, que con la aplicación del juego no se persiguen fines productivos, esto lo diferencia del trabajo.

Makarenko, valoraba los juegos al considerarlo como medio importante para la preparación de los adolescentes para la vida en la sociedad, plantea la necesidad de la dirección del juego por parte del adulto, por cuanto es necesario dirigir el juego de modo que en el niño se formen cualidades de un futuro trabajador y un futuro ciudadano.

En general podemos considerar a Plejanov como fundador de una verdadera teoría de los juegos, ya que pudo realizar un análisis más profundo, basando sus estudios desde dos puntos de vista (histórico social y desarrollo biológico):

- Desde el punto de vista histórico (el trabajo precede al juego).
- Desde el punto de vista del desarrollo biológico actual (el juego precede al trabajo).

Plejanov llegó a la conclusión de que el juego es hijo del trabajo, planteó que el hombre antes de jugar ha trabajado y que los juegos existentes reflejan las actividades laborales humanas. Existen varios factores que han influenciado en el carácter social de los juegos:

- Donde aparecen sociedades humanas surge el juego como una necesidad del hombre.
- La edad de los participantes y el ambiente social del grupo que lo ejecutan
- El nivel cultural producto a la actividad laboral que desarrollaban.
- Las relaciones productivas que existen en esa sociedad.
- Elementos estructurales:
 - Movimiento: Juego con un móvil, dos móviles o móvil imaginario
 - Espacio: Aleatoria, libre o estandarizado
 - Metas: Las disponibles por el juego

Definición de Juegos Cooperativos.

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

Según Slavin

Una meta común a través de la participación conjunta y coordinada de los miembros del grupo quienes contribuyen y necesitan la disponibilidad de la habilidad social, capacidad motriz y capacidad cognitiva para superar las exigencias del juego

Según Terry Orlic

Libres de competición, los jugadores se liberan de la necesidad de superar a los demás y se crea así una mayor oportunidad para mantener interacciones positivas. Libres para crear.

“Los niños que son libres para desarrollar su creatividad no solo obtiene una gran satisfacción personal sino también un encontrar de soluciones a nuevos problemas”

Según Garaigordobil

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores.

De lo anterior es importante destacar que Terry Orlick (1990) primero, y otros autores consideran al juego cooperativo una actividad liberadora ya que:

- Libera de la competición: el objetivo que todos participen para lograr una meta en común.
- Libera de la eliminación: busca la participación de todos.
- Libera para crear: reglas flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera de la posibilidad de elegir: los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, cambiar las normas, regular conflictos, entre otras cosas.
- Libera de la agresión: dado el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparece los comportamientos agresivos hacia los demás.

El brasileño (Otuzi, 1999), basándose en las ideas de Terry Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos: son divertidos para la colectividad, tienen un sentido de victoria, hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua aprendiendo a compartir y confiar en los demás. Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad desarrollando auto-confianza porque son bien aceptados.

Los diferentes autores antes mencionados llegan a un mismo objetivo; el que todos jueguen sin excluir a nadie y fomentando los valores y la disciplina dentro de la clase de educación física, trabajando la comunicación para socializar.

Para focalizar las diferentes conceptualizaciones de juegos cooperativos se definirá como: Actividades que ayudan a los alumnos a resolver problemas e incógnitas en conjunto, evitando la exclusión, la burla y sobretodo el ganar llevando a que otros pierdan; brindan la oportunidad de que la clase de educación física sea una asignatura de valores para fomentarlos y reafirmarlos.

Los juegos cooperativos y los juegos competitivos

Es oportuno realizar un breve listado de algunas de las características que puedan presentar los juegos cooperativos y los juegos competitivos y de ese modo vislumbrar con claridad la diferencia.

Tabla 1: Diferencia entre juegos cooperativos y juegos competitivos

Juegos cooperativos	Juegos competitivos
Cooperación	Competencia
Grupal	Individualista
Todos participan	Participación limitada
Organizan	Desorden
Todos ganan	Ganador / perdedor
Unión	Desunión
Honesto	Trampa
Reconfortante	Frustración
Desafío colectivo	Conformismo
Los protagonistas son todos	El protagonista del juego es uno solo

Fuente: adaptación de tesista

No debe considerarse que porque no hay competencia el juego pierde el sentido. En el caso de los juegos cooperativos, el desafío se establece en la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo es necesario el aporte de todos los integrantes; en cambio en los juegos de competencia, el obstáculo a superar para que un participante pueda seguir jugando es otro participante o grupo.

Un aspecto importante a mencionar, al cual aún no se ha hecho mención, es el papel del error en este tipo de juegos. El grupo, muchas veces descubre que se ha equivocado en la toma de decisiones, no logrando es el objetivo, pero en lugar de tomarlo como fracaso, debe tomarlo como parte del aprendizaje, el cual les permitirá realizar nuevos intentos. El grupo reflexiona acerca de su propio accionar.

Otro aspecto interesante, en el cual se coincide con (Brown, 1986), es la presencia de liderazgo compartido presente en los juegos cooperativos. Todos los integrantes del grupo coordinan las ideas para solucionar el problema planteado, dado que por las características del mismo no es posible que el liderazgo sea ejercido por un solo integrante.

Dimensiones de los juegos cooperativos.

La Empatía.

La noción de empatía es, y siempre ha sido un concepto amplio y de alguna manera escurridizo; un concepto que ha provocado considerable especulación, emoción y confusión (Eisemberg, N & Musen, P., 1989). Hoffman la definió como una reacción subjetiva correspondiente a la situación de otra persona, más que a la de uno mismo. Las distintas definiciones de empatía coinciden en que ésta considera en un cierto grado el componente afectivo. En este sentido, la empatía involucra la capacidad de una persona de ponerse en la situación de otra: sentir lo que ésta siente. Etimológicamente, el término viene de pathos (pasión, padecer); la empatía serían las capacidades de situarse en el padecer del otro y de sentirlo. Batson piensa que la empatía aumenta la probabilidad de presentar conductas altruistas antes que la cercanía genética (punto de vista de los psicólogos evolucionistas). Cuando una persona siente empatía por otra, se despliega su altruismo sin mediar otra consideración. Contrariamente, la Teoría del Intercambio Social postula que las personas evalúan sus interacciones en el entorno como más o menos favorables en términos de costo y beneficio (Feldman, 1985). Es sugerente pensar en la empatía como el identificarse con el otro; en esta medida ser altruista por empatía podría ser ayudarse a sí mismo simbólicamente. La empatía también es un concepto difícil de asir para la ciencia psicológica. Su definición abarca la motivación intrínseca de uno y los sentimientos o el padecer de ambos y sus relaciones.

La empatía favorece el proceso de la socialización y el desarrollo de la personalidad la mayoría de nosotros habla prestando más atención a las propias emociones que a lo que nos dicen las emociones de los demás. Lo importante está en aprender a escuchar con atención cuando otra persona habla, dejar de pensar en lo que queremos decir o en lo que nosotros haríamos en su lugar. Las personas con gran capacidad de empatía son capaces de sincronizar su lenguaje no verbal al de su interlocutor. Son capaces de interpretar indicaciones no verbales por medio de cambios en los tonos de voz, gestos o movimientos que realizamos inconscientemente pero que proporcionan gran cantidad de información, y

eso se logra realmente cuando se ha trabajado desde la etapa escolar básica, con actividades cotidiana y comunes sin descuidar ningún aspecto para lograr obtener resultados positivos y niños – niñas con la capacidad de comprender y ayudar a su prójimo sin la necesidad mencionar su necesidad. (Bermejo, 2016)

La Comunicación.

La comunicación efectiva (Rodríguez, 2016) con los niños, contribuye a crear un clima de confianza y seguridad, fundamental para su sano desarrollo y crecimiento. Si la comunicación es efectiva los niños y niñas se sienten comprendidos, su autoestima mejora y sus habilidades sociales también.

Conversar con un niño es compartir un momento hermoso, porque podemos apreciar su espontaneidad, sinceridad y sus gestos que nos comunican sus sentimientos. Y nunca falta un comentario que nos haga reír o sorprendernos con su forma de ver la vida. Para llegar a este mágico momento fue necesario que un adulto le enseñara al niño a comunicarse y no fue con una clase sino con el ejemplo y la relación de amor existente.

Los beneficios de una buena comunicación son muchos, en el caso de los niños les ayuda a sentirse queridos, a expresar sus sentimientos, a saber, que sus comentarios tienen valor para los demás y en muchas ocasiones es a través de una plática que aprenden valores y a respetar las diferencias. Cuando los adultos se comunican bien con los niños es más probable que ellos estén dispuestos a hacer lo que se les pide y a colaborar.

A continuación, conoceremos los consejos de expertos para comunicarnos efectivamente con los niños:

- Se empieza cuando los niños son pequeños. Es a esta edad que debemos empezar a cimentar la comunicación efectiva, esto puede lograrse cuando estamos disponibles a contestar sus preguntas y para platicar.
- Es importante mandar mensajes positivos a los niños, esto les hace saber que son aceptados y apreciados. El momento adecuado es cuando realizan una actividad sin que el adulto la haya pedido.
- Con nuestros gestos y otras señales no verbales, podemos demostrar aceptación, así mismo, es muy importante evitar cualquier otra señal que indique falta de atención y no debemos gritar.

- Comuniquémonos al nivel del niño; tanto verbal como físicamente, debemos tratar de usar el lenguaje adecuado a la edad para que nos puedan entender. El niño se siente más cómodo cuando habla cara a cara, por lo que debemos ponernos en una posición que facilite el contacto visual, esto puede ser de rodillas o agachados.

- Tengamos conversaciones breves sobre todo si son muy pequeños. Los adultos sabremos identificar señales que nos indican que la plática ya fue suficiente. Estas incluyen la inquietud, falta de contacto visual, y distracción.

- Hagamos las preguntas indicadas; evitemos las preguntas que dan respuestas de SÍ y NO, tampoco hagamos muchas preguntas porque la plática se convierte en interrogatorio y no en conversación.

- Expresemos nuestras ideas y opiniones con ellos; la comunicación efectiva debe ser en dos vías.

- Admitamos cuando no sabemos algo; esto demuestra que somos humanos y que no sabemos todo, pero que si hay lugares y cosas en las que podemos buscar esa información.

- Tratemos de dar explicaciones completas; esto no se refiere a que demos detalles de todo, simplemente que reconozcamos cuánta información necesita el niño de acuerdo a su edad e interés.

Otra de las grandes habilidades que debemos desarrollar para lograr esta comunicación efectiva es la de saber escuchar y ahora la pregunta ¿cómo lograremos esto?

- Hagamos y mantengamos el contacto con la mirada; esto indica que estamos interesados en lo que dicen.

- Eliminemos las distracciones; cuando los niños quieren platicar debemos darles atención, es necesario poner por un lado las cosas que nos distraen como la televisión o dejar de leer el periódico cuando el niño se acerca.

- Escuche con la boca cerrada; debemos interrumpir lo menos posible cuando ellos hablan, podemos ofrecer apoyo por medio de una caricia, una sonrisa sin tener que interrumpir.

- Haga saber al niño que ha sido escuchado; cuando ellos hayan terminado de hablar vale la pena mostrarles que pusimos atención diciendo alguna frase que resuma lo que nos contaron, de esa forma también tendremos una oportunidad de aclarar cualquier cosa que no hayamos entendido.

Para poder aplicar estos consejos es necesario que le hagamos caso a nuestro sexto sentido o intuición, debemos reconocer que cada niño es diferente y que la observación es muy importante al momento de comunicarnos. Cuando platicamos los llegamos a conocer como individuos y aquí también llegamos a entender que hay momentos en los que es mejor no decir nada.

La única forma de lograr una buena comunicación es a través de la práctica, así que manos a la obra y aprovechemos o busquemos esos momentos para conversar.

En conclusión, manifiesto que la comunicación efectiva con los niños es un proceso que inicia desde pequeños y se logra cuando somos capaces de platicar tomando en cuenta su edad. Es necesario aprender a escuchar, observar su comportamiento, estar dispuestos a conversar cuando ellos quieren y debemos propiciar momentos de conversación. (orientación, 2016)

La Solidaridad.

La solidaridad (García A. , 2016) es una condición humana que nos permite ayudar y ser ayudados por otros en momentos en que por diversas circunstancias existe un ambiente que pueda dañar o esté afectando negativamente a cualquier individuo de la comunidad a la que pertenezcamos. Desde muy pequeños, los niños pueden aprender a ser solidarios.

El concepto de solidaridad nace del respeto a la dignidad de la persona y su materialización pasa tanto por la toma de conciencia de las necesidades ajenas como por el cultivo y práctica de la adhesión fraterna. La ternura, el cuidado y la empatía de los padres constituyen en los primeros años las experiencias vitales básicas que suscitan en el niño relaciones afectivas saludables.

Con el paso del tiempo, la personalidad infantil desarrolla también la sensibilidad y la alteridad a partir de comentarios, juegos sociales, narraciones, etc., que se traducen en un reconocimiento cada vez mayor del otro (alter ego). La apertura solidaria también es fruto de la observación, la identificación y la imitación en el hogar.

Este acrecentamiento de la capacidad empática, si se canaliza adecuadamente en un buen entorno, despierta en el escolar la sana preocupación por los demás. En la actualidad hay suficiente evidencia empírica de que los climas educativos de tipo cooperativo, a diferencia de los ambientes individualistas y competitivos, extienden sus ventajas tanto al rendimiento académico como a las relaciones que se generan entre escolares.

El escenario formativo distinguido por el diálogo, la apertura y el afecto estimula el espíritu de equipo y es idóneo para el desarrollo de la solidaridad. Así pues, la escuela del nuevo milenio debe liberarse definitivamente de métodos basados en el egoísmo, la rivalidad, las comparaciones odiosas, la vanidad, etc., que en nada benefician el establecimiento de vínculos cordiales y, en cambio, encienden la chispa de la intolerancia. (Martínez, 2016)

En resumen, el cultivo de la solidaridad debe comenzar cuanto antes y extenderse a todo el curso vital con la intervención de la familia, la escuela, las organizaciones empresariales y la comunidad en su conjunto. La solidaridad es expresión de altruismo que se aprende y se afianza con el ejercicio. Su desarrollo equivale a avanzar por el camino de la sintonía, de la reciprocidad y de la compenetración.

2.2.2. Habilidades sociales

Concepciones de habilidades sociales.

Habilidades sociales se define como un conjunto de conductas identificables, aprendidas que emplean los reforzamientos de su ambiente. (Kelly, 2002)

Las habilidades sociales se adquieren, principalmente, a través del aprendizaje (mediante la observación, la imitación, el ensayo y la información). Son un repertorio de comportamientos verbales y no verbales, a través de los cuales los niños influyen en la respuesta de otros individuos en el contexto interpersonal (Michelson, L. Sugaiu, D. y otros, 1987).

La conducta socialmente habilidosa es el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones, o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelven los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas (Caballo, 2005).

(Gershaw, N. y Klein, P., 1989) Emplea tres tipos de definiciones de habilidades sociales, que a pesar de haber sido escritas hace más de dos décadas siguen vigentes hoy en día y son utilizadas por muchos autores en investigaciones recientes:

• **Definición de aceptación de los iguales:** En estas definiciones se usan índices de aceptaciones de los pares o la popularidad que posea. Se consideran niños socialmente hábiles los que son aceptados en la escuela o por los compañeros de juegos. El fallo de esta

definición es que no identifica los comportamientos específicos que se relacionan con la aceptación de los iguales.

- **Definición conductual:** Se define como aquellas conductas que aumentan la posibilidad de incrementar el reforzamiento o disminuyen la posibilidad de castigo, esto permite la adquisición de habilidades sociales específicas y mutuamente satisfactorias. Sin embargo, esta definición no asegura que los comportamientos seleccionados para la intervención sean socialmente importantes y hábiles.

- **Definición de validación social:** Según esta definición, las habilidades sociales son aquellos comportamientos que, en determinadas situaciones, vaticinan resultados sociales para el niño, como son: la aceptación, popularidad, etc.

Aprendizaje de las habilidades sociales

Según (Monjas, 2012), las habilidades de interacción social se aprenden de la misma forma que otros tipos de conducta a través de los siguientes mecanismos:

1. Aprendizaje por experiencia directa.

Las conductas interpersonales están en función de las consecuencias aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social. Por ejemplo, si cuando un niño sonríe a su padre, éste le gratifica, esta conducta tenderá a repetirse y entrará con el tiempo a formar parte del repertorio de conductas del niño. Si el padre ignora la conducta, ésta se extinguirá y si por el contrario el padre lo castiga además de extinguirse las conductas, aparecerán respuestas de ansiedad condicionada.

2. Aprendizaje por Observación.

El niño aprende conductas de relación como resultado de la exposición ante modelos significativos. La teoría cognitiva social del aprendizaje defiende que muchos comportamientos se aprenden por observación de otras personas. Un niño observa que su hermano es castigado cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones; aprenderá a no imitar esa conducta.

Los modelos a los que el niño y la niña se ven expuestos a lo largo del desarrollo son muy variados y entre ellos están hermanos y hermanas, primos, vecinos, amigos, padres, profesores y adultos en general. También son muy importantes y de notable impacto los modelos simbólicos, entre los que destacan los de la televisión.

3. Aprendizaje Verbal o Instruccional.

Según este mecanismo, el sujeto aprende de lo que se le dice, a través del lenguaje hablado por medio de preguntas, instrucciones, incitaciones, explicaciones o sugerencias verbales. Es una forma no directa de aprendizaje. En el ámbito familiar, esta instrucción es informal. Un ejemplo es cuando los padres incitan al niño a bajar el tono de voz, a pedir las cosas por favor o cuando le explican y dan instrucciones directas de cómo afrontar la solución de un conflicto que tiene con un amigo. En el ámbito escolar esta instrucción suele ser sistemática y directa.

4. Aprendizaje por Feedback interpersonal.

El feedback o retroalimentación interpersonal es la explicación por parte de observadores de cómo ha sido nuestro comportamiento, lo que ayuda a la corrección del mismo sin necesidad de ensayos. Consiste en la información por medio de la cual la persona con la que se interactúa, nos comunica su reacción ante nuestra conducta: Si un niño le está pegando a otro y su madre pone la cara de enfado, seguramente el niño cesará de hacer eso. El feedback puede ser concebido como reforzamiento social administrado contingentemente por la otra persona durante la interacción.

Características generales de las habilidades sociales básicas.

Las habilidades sociales son comportamientos donde se dan cita dos componentes principales: Los componentes verbales y los no verbales. Estos dos componentes contribuyen al proceso de interacción social y al ser ambos elementos aprendidos son susceptibles de presentar déficit.

El lenguaje no verbal es continuo y difícil de controlar, ya que se produce de forma inconsciente; su aprendizaje tiene lugar de forma indirecta e informal. Por otro lado, el lenguaje verbal se realiza de manera consciente, directa y puede controlarse fácilmente; los errores en él se interpretan como una falta de educación y se aprende de forma directa y formal (Ballesteros, R. y Gil, M. , 2002).

- **Comunicación no verbal:** Este componente presenta dificultad en su control, ya que se puede estar sin hablar, pero se seguirá emitiendo mensajes, y de este modo aportando información de sí mismo.

La comunicación no verbal se emplea para enfatizar un aspecto del discurso; así también, permite reemplazar una palabra (por ejemplo, una mirada puede indicar si un comportamiento es correcto o incorrecto) y finalmente, puede llegar a contradecir lo que se está diciendo.

Dentro de la comunicación no verbal están los siguientes elementos: Expresión facial, mirada, sonrisa, postura corporal, gestos, proximidad y apariencia personal.

- **Componentes verbales:** La conversación es la herramienta por excelencia que se utiliza para poder interactuar con los demás. (Ballesteros, R. y Gil, M. , 2002) postulan, que la persona competente es aquella que habla, aproximadamente el 50% de una conversación; que da retroalimentación y que realiza preguntas como muestra de interés.

Dentro de los componentes verbales, se puede mencionar los componentes paralingüísticos, en los que se encuentran: La velocidad, fluidez, tono y volumen de la voz.

Dimensiones que forman las habilidades sociales

(Lazarus, 1981), fue uno de los pioneros en establecer desde una perspectiva clínica, las principales clases de respuestas conductuales que abarcan las habilidades sociales. Estas dimensiones fueron las siguientes:

- La capacidad de decir no.
- La capacidad de pedir favores y hacer peticiones.
- La capacidad de expresar sentimientos positivos y negativos.
- La capacidad de iniciar, mantener y terminar una conversación.

Posteriormente, de manera empírica se han elaborado nuevas clasificaciones, las cuales han girado alrededor de la clasificación hecha por Lazarus. Estas dimensiones son las siguientes: (Caballo, 2005)

- Hacer incumplidos.
- Aceptar cumplidos.
- Hacer peticiones
- Expresar amor, agrado y afecto
- Iniciar y mantener una conversación.
- Defender los propios derechos
- Rechazar peticiones
- Expresar opiniones personales, incluido el desacuerdo
- Expresión justificada de molestia, desagrado o enfado.

- Petición de cambio de conducta del otro
- Disculparse o admitir ignorancia
- Afrontar las críticas.

Áreas de las habilidades sociales.

Para el desarrollo de la capacidad de inserción social del niño de educación infantil, es necesario programar una serie de estrategias o habilidades básicas. Según Monjas (1995), estas estrategias pueden ir alrededor de seis habilidades, de las cuales se abordarán para el presente estudio las siguientes:

1. Habilidades para relacionarse con otros niños.

Estas habilidades pueden ser: sonreír, saludar, presentarse, pedirse favores, tener expresiones y hábitos de cortesía, etc.

Sonreír es una habilidad que se aprende por imitación, implica agrado, agradecimiento, aprobación. La persona que sonríe se hace agradable para los demás y esto ya implica una conexión. El bebé percibe en la sonrisa que se le quiere y se le acepta, observa la imagen de la madre/padre y la imita.

Cuando realiza algo, mira para obtener la aprobación o no de su acto y sólo sabe que es bueno o malo cuando mira la cara del adulto que le sonríe o no.

El saludo indica hacerse presente, tener en cuenta al otro, acercarse a él/ella, transmitir el sentimiento de aceptación de alegría por encontrarse. El niño necesita que el adulto le repita una y mil veces: ¡hola! ¿Qué haces? ¿Qué miras?, ¡que guapo/a estás!, etc.

Con estas frases de saludo estamos reforzando la aceptación y la seguridad de la presencia del otro.

Presentarse sirve para darse a conocer. Es frecuente enseñar al niño a decir su nombre para que cuando le pregunten sepa decir quién es. Cuando el niño responde a ¿Cómo te llamas? Está indicando conocer su yo y está ocupando un lugar en la sociedad haciendo que se le distinga de otros.

Pedir o hacer favores indica medir nuestras posibilidades y descubrir cuáles son las del otro. Se dice que un niño no reconoce al otro en su juego hasta que necesite que lo ayuden a cargar, a tirar de algo, a sujetar, etc.

Esta situación natural dará pie a los educadores/as para enseñar las formas correctas de las peticiones, la gratitud y la cortesía propias de la sociedad donde vive.

2. Habilidades Conversacionales.

Lo que (Monjas, 2012) nos indica en términos de relación con otras personas, podemos aplicarlo al desarrollo de las habilidades lingüísticas en el bebé. El desarrollo de la capacidad lingüística no es sólo biológico, sino que tiene un factor netamente social. El bebé tiene capacidad de emitir sonidos, pero no lo hará si no los oye. Puede articular palabras, pero no logra esto si no las escucha. Al fin, decide hablar porque necesita comunicarse, decir ¿qué quiere?, ¿cuál es su necesidad?, etc.

El educador debe acompañar el proceso lingüístico del niño enriqueciendo su potencial comprensivo y expresivo.

Vygotsky (1974) dice que los niños pequeños usan el lenguaje no sólo para comunicarse sino también para guiar, planificar y controlar su propia actividad, además el lenguaje le permite una codificación cada vez más compleja de la realidad.

3. Habilidades para solucionar problemas.

El niño desde los primeros años de vida va a tener que reconocer que existen situaciones conflictivas con los otros: Querer el mismo juguete, Que le coja en brazos su mamá, igual que a su hermanito pequeño.

Esas situaciones conflictivas lo deben solucionar y realizar poniendo en juego un pensamiento y actividad alternativa, de otro modo se volverá agresivo o pasivo.

Elegir una solución, buscar una alternativa va a ser una labor de integración social que ponga en juego para integrar sus celos y envidias.

El educador y los padres serán los mejores mediadores para aplicar estrategias que por una parte le hagan sentirse querido al igual que el otro, y por otra, sienta la autoestima necesaria como para no sentirse menos que el otro.

En este aprendizaje la función de la autoestima le servirá de poderoso resorte para ir delimitando su propio lugar en la sociedad respetando el lugar del otro.

Es importante también mencionar las destrezas sociales que Prieto y Cols (2003), aseguran que los niños deben poseer:

- Destrezas de supervivencia en el aula: Pedir ayuda, prestar atención, dar las gracias, seguir instrucciones, realizar las tareas, participar en las discusiones, ofrecer ayuda, hacer preguntas, no distraerse, hacer correcciones, decidir hacer algo, marcarse un objetivo.

- Destrezas para hacer amistades: Presentarse, empezar y finalizar una conversación, participar en juegos, hacer cumplidos, disculparse, sugerir actividades.

- Destrezas para abordar los sentimientos: Conocer los sentimientos y expresarlo, reconocer los sentimientos de los demás y mostrar comprensión ante ellos, mostrar interés por los demás, expresar afecto, controlar el miedo, otorgarse recompensas.

- Destrezas sobre distintas alternativas a la agresividad: Utilizar el autocontrol, pedir permiso, saber cómo responder cuando son molestados, evitar los problemas, alejarse de las peleas, resolución de problemas, saber abordar una situación, negociación.

- Destrezas para controlar el estrés: Controlar el aburrimiento, descubrir las causas de un problema, responder a una queja, mostrar camaradería, controlar los sentimientos de vergüenza, tomar una decisión, ser honesto.

El proceso de adquisición de las habilidades sociales.

En Habilidades Sociales, (Huebner, 1990), manifiesta que los seres humanos somos, desde niños, criaturas sociables inmensamente interesadas por otras personas. Desde los seis meses de edad, los niños reaccionan a la proximidad con otros niños, con gestos, sonidos o llanto, si se le acercan o lloran los otros. Los niños pequeños se vuelven cada vez más sociables y su sociabilidad tiene una mayor intencionalidad. A la edad de 10 meses, un niño puede dar un juguete a otro, pero la hace tanto si el niño está de espaldas como de frente. Durante el segundo año de vida las aptitudes sociales mejoran y aprende en qué momento ofertas de este tipo tienen más posibilidades de ser aceptadas y cómo responder a las ofertas de otros niños. Este es el comienzo de una conducta social que vamos aprendiendo a lo largo de nuestra vida.

La etapa escolar también está marcada en el área social por un cambio importante. En este período existe un gran aumento de las relaciones interpersonales del niño, los grupos de amistad se caracterizan por ser del mismo sexo. Entre los escolares pequeños, hay mayor énfasis en la cooperación mutua, lo que implica dar y tomar, pero que todavía está al servicio de intereses propios.

El grupo de pares, en los escolares, comienza a tener una centralidad cada vez mayor para el niño, ya que es en interacción con ellos donde descubre sus actitudes y es con ellos con quienes va a medir sus cualidades y su valor como persona, lo que va a permitir el desarrollo de su autoconcepto y de su autoestima. Las opiniones de sus compañeros acerca de sí mismo, por primera vez en la vida del niño, van a tener peso en su imagen personal.

El intercambio con los compañeros permite al niño poder confrontar sus opiniones, sentimientos y actitudes, ayudándoles a examinar críticamente los valores que ha aceptado previamente como incuestionables de sus padres, y así ir diciendo cuáles conservará y cuáles descartará. Por otro lado, este mayor contacto con otros niños les da la oportunidad de aprender como ajustar sus necesidades y deseos a los de otras personas, cuando ceder y cuándo permanecer firme.

El aspecto negativo en este ámbito es que los niños de esta edad son muy susceptibles a las presiones para actuar de acuerdo con los pares. Esto principalmente afecta a los niños de baja autoestima y habilidades sociales poco desarrolladas. En términos generales, la relación con los pares, contrapesa la influencia de los padres, abriendo nuevas perspectivas y liberando a los niños para que puedan hacer juicios independientes.

Con respecto a los padres, el niño va aumentando su nivel de independencia y distancia, como consecuencia de su madurez física, cognitiva y afectiva. Sin embargo, los padres siguen siendo figuras muy importantes; los niños se dirigen a ellos en busca de afecto, guía, vínculos confiables y duraderos, afirmación de su competencia y valor como personas.

Los docentes comienzan en este período a tener una mayor importancia, se convierten en sustitutos de los padres en el colegio; sin embargo, el valor que le asignen al niño va a estar dado por la demostración de sus capacidades. Los profesores imparten valores y transmiten las expectativas sociales al niño y a través de su actitud hacia él colaboran en el desarrollo de su autoestima.

Se ha demostrado que aquellos profesores que muestran confianza en la capacidad del niño, incentivan el trabajo y el desarrollo de potencialidades en el niño, a la vez que favorecen un autoconcepto y una autoestima positivos.

Dificultades en las habilidades sociales.

Prieto y Cols (2003), se encontró que las dificultades o limitaciones que una persona puede tener en cuanto a sus habilidades sociales pueden deberse a varios factores. Desde la psicología, dos son los modelos que pretenden explicar los déficits en las habilidades interpersonales:

- **Modelo centrado en el sujeto.**

Esto sucede por ejemplo en el caso de los niños con Síndrome de Down, en los que esta limitación puede provocar un complejo en sus sentimientos y emociones afectando su autoconcepto, autoestima y por lo tanto interfiriendo en sus relaciones con los demás.

- **Modelo centrado en el ambiente.**

Al abordar las dificultades de relaciones interpersonales es importante tener en cuenta el contexto en las que se llevan a cabo. Los contextos en los que el niño se desarrolla son:

- **El entorno familiar:** Tanto las primeras de relaciones de apego como el posterior estilo educativo de los padres son elementos que modulan el desarrollo afectivo y social del niño. Factores como el grado de madurez exigido, consistencia en la comunicación, las manifestaciones de afecto, etc. influyen directamente en este desarrollo.

Un estilo democrático por parte de los padres parece favorecer el desarrollo de competencias sociales de los hijos, les ayuda a ser más responsables e independientes y a tener un mayor nivel de autoestima. Así mismo poseen más estrategias de resolución de problemas interpersonales.

En otro orden de cosas, es importante tener en cuenta el grado en que los padres aceptan las limitaciones de su hijo, para no provocar reacciones de rechazo o sobreprotección. Las actitudes sobre protectoras pueden limitar las experiencias sociales del niño o niña, por miedo a posibles peligros, a que no sea capaz de arreglárselas por sí mismo/a.

Por último, debemos mencionar la importancia de que los padres manejen educadamente los premios y castigos para regular la conducta social de sus hijos. En ocasiones, una mala administración de los refuerzos puede provocar precisamente el efecto contrario, esto es, que aumente la frecuencia de la conducta no deseada. Ejemplos de estas situaciones forman parte de las rutinas diarias: niños que no saben esperar su turno, interrumpen conversaciones, no respetan las normas de cortesía más básicas y elementales.

- **El entorno escolar:** Numerosos estudios evidencian que las interacciones entre los niños no siempre son positivas. El sentimiento de rechazo y de no pertenencia al grupo, son algunas de las experiencias a las que el niño debe hacer frente cuando ingresa a la escuela. No es fácil para ellos manejar estos sentimientos. Muchos son los factores que pueden influir en la mayor y menor calidad de las interacciones en la escuela:

- **Las relaciones con los compañeros.** Los niños pueden provocar diferentes reacciones y sentimientos en sus compañeros: rechazo, aceptación, simpatía, etc. Estrategias didácticas novedosas como las tutorías entre iguales está demostrando ser una manera eficaz para lograr un mayor autoconocimiento y de respeto mutuo.

- **Las actitudes de los profesores.** El profesor es un modelo a imitar en el aula. Su actitud y forma de relacionarse con los alumnos será una pauta a imitar por el resto de los alumnos, así el estilo proactivo ha demostrado ser el beneficioso para favorecer el desarrollo social como afectivo del niño con dificultades.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje.

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. En el aprendizaje intervienen diversos factores que van desde el medio en el que el ser humano se desenvuelve, así como los valores y principios que se aprenden en la familia. En ella se establecen los principios del aprendizaje de todo individuo y se afianza el conocimiento recibido que llega a formar después la base para aprendizajes posteriores.

Conducta.

La conducta humana es la manifestación del comportamiento, es decir, lo que hacemos. Nuestra conducta puede analizarse desde una óptica psicológica, desde la reflexión ética o en un sentido específico (por ejemplo, la conducta de los consumidores). Por otra parte, el concepto de conducta es también aplicable a los animales y la etología es la disciplina que se ocupa de esta cuestión.

Comunicación.

La comunicación es la actividad consciente de intercambiar información entre dos o más participantes con el fin de transmitir o recibir significados a través de un sistema compartido de signos y normas semánticas. Los pasos básicos de la comunicación son la formación de una intención de comunicar, la composición del mensaje, la codificación del mensaje, la transmisión de la señal, la recepción de la señal, la decodificación del mensaje y finalmente, la interpretación del mensaje por parte de un receptor.

Juego.

Un juego se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo, y juegos no competitivos, donde los jugadores buscan simplemente disfrutar de la actividad. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización. Sin embargo, en muchos casos éstos no tienen una diferencia demasiado clara. Asimismo, el juego se utiliza como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas.

Ejercicio Físico.

Se llama ejercicio físico a cualquier actividad física que mejora y mantiene la aptitud física, la salud y el bienestar de la persona. Se lleva a cabo por diferentes razones, como el fortalecimiento muscular, mejorar el sistema cardiovascular, desarrollar habilidades atléticas, deporte, pérdida de grasa o mantenimiento, así como actividad recreativa. Las acciones motoras pueden ser agrupadas por la necesidad de desarrollar alguna cualidad física como la fuerza, la velocidad, la resistencia, la coordinación, la elasticidad o la flexibilidad.

Empatía.

Es la habilidad de saber lo que siente otro. La empatía se construye sobre la conciencia de uno mismo; cuanto más estamos abiertos a nuestras propias emociones, más hábiles seremos para interpretar los sentimientos de otros.

Habilidad.

La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

Casi todos los seres humanos, incluso aquellos que observan algún problema motriz o discapacidad intelectual, entre otros, se distinguen por algún tipo de aptitud.

Personalidad.

La personalidad es un constructo psicológico, que se refiere a un conjunto dinámico de características psíquicas de una persona, a la organización interior que determina que los individuos actúen de manera diferente ante una determinada circunstancia. El concepto puede definirse también como el patrón de actitudes, pensamientos, sentimientos y repertorio conductual que caracteriza a una persona, y que tiene una cierta persistencia y estabilidad a lo largo de su vida de modo tal que las manifestaciones de ese patrón en las diferentes situaciones poseen algún grado de predictibilidad.

Recreación.

La palabra recreación define a la acción y efecto de recrear. Por lo tanto, puede hacer referencia a crear o producir de nuevo algo. También se refiere a divertir, alegrar o deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas.

En lo que respecta a la primera acepción establecida, podemos decir que se suele hablar de lo que se conoce como recreación histórica. Esta es una actividad que consiste en que un número indeterminado de personas procedan a representar de la manera más fiel posible un acontecimiento del pasado que tuvo mucha importancia y trascendencia en la tierra donde viven.

Relaciones interpersonales.

Las relaciones interpersonales son asociaciones entre dos o más personas. Estas asociaciones pueden basarse en emociones y sentimientos, como el amor y el gusto artístico, el interés por los negocios y por las actividades sociales, las interacciones y formas colaborativas en el hogar, entre otros. Las relaciones interpersonales tienen lugar en una gran variedad de contextos, como la familia, los grupos de amigos, el matrimonio, los entornos laborales, los clubes sociales y deportivos, las comunidades religiosas y todo tipo de contextos donde existan dos o más personas en comunicación.

Respeto.

Respeto sugiere como una mirada atenta, tomar algo en consideración. El respeto es reconocer el derecho ajeno; es el reconocimiento, consideración, atención o deferencia, que

se deben a las otras personas. Es una condición sine qua non para saber vivir y alcanzar la paz y la tranquilidad. El respeto es un valor basado en la ética y en la moral.

Solidaridad.

El concepto de solidaridad describe la adhesión de modo circunstancial a una causa o a proyectos de terceros. El término se utiliza en forma habitual para denominar una acción de perfil dadivoso o bienintencionado. De todas maneras, su raíz etimológica hace referencia a un comportamiento *in-solidum*, es decir, que se enlazan los destinos de dos o más personas.

2.4. FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

2.4.1. Hipótesis General

El programa de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

2.4.2. Hipótesis Específicas

El proceso de empatía mejora significativamente las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

El proceso de comunicación mejora significativamente las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

El proceso de solidaridad mejora significativamente las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

2.5.1. Variable Independiente.

Tabla 2: Variable juegos cooperativos

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnicas
Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes.	Empatía	Disfruta de compañía	Observación
	Comunicación	Acepta agruparse	
	Solidaridad	Colaboración	

Fuente: Diseño de tesista.

2.5.2. Variable Dependiente.

Tabla 3: Variable Habilidades sociales

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnicas
Las habilidades sociales son un conjunto de conductas necesarias que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás, de manera efectiva y satisfactoria.	Actitudes sociales	Respeto el espacio	Observación
		Demuestra disposición	
		Cuida su cuerpo	
		Disfruta los logros	
		Respeto a compañeros	
	Relaciones de convivencia democrática	Se preocupa por los demás	
		Interés por amigos	
		Conversa con todos	
	Identidad personal y autonomía	Expresa ideas en el juego	
		Demuestra confianza	
		Se muestra autónomo	
		Acepta norma de juegos	

Fuente: Diseño de tesista.

El tiempo de aplicación del programa de juegos cooperativos será de 30 días dentro del calendario escolar, cada sesión diaria durará entre 20 a 25 minutos, según disposición y coordinación con el equipo de docentes de la institución educativa en la que se desarrollará la investigación.

En general el trabajo de campo tendrá tres momentos, en el primero, se observará a los niños (pre test) y en base a ello se aplicará una lista de cotejo para determinar sus habilidades sociales frente al grupo, se contará con el apoyo de los padres de familia y docentes de la institución educativa.

En la segunda parte, se aplicará un programa de juegos cooperativos en el aula y en el patio de juegos y en el aula; los juegos cooperativos fueron seleccionados previamente en relación a las habilidades sociales que son explícitamente desarrolladas mediante el juego cooperativo.

En la tercera y última parte, se tomará la misma lista de cotejo inicial (pos test) para observar la implicancia que tuvo el programa juegos en relación a las habilidades sociales.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1. Método

Se utilizará método experimental:

- Inductivo.
- Deductivo.

3.1.2. Diseño

Cuasi experimental (grupo control y grupo experimental)

GE: 0 ₁	X	0 ₂

GC: 0 ₃	X	0 ₄

Donde:

G. E. Grupo Experimental.

G. C. Grupo de Control.

01 y 03 Pre Test

02 y 04 Post Test

X: Manipulación de la Variable Independiente

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. Población

La población estuvo constituida por las 2 únicas secciones con las que cuenta la Institución Educativa materia de nuestra investigación, a través de la técnica al azar de la pecera.

La sección verde cuenta con 18 estudiantes y el aula naranja también con 18 estudiantes. Se asignó al aula naranja como grupo control y al aula verde como grupo experimental.

3.2.2. Muestra

La muestra de la investigación está conformada por 18 niños, siendo 11 varones y 7 mujeres.

Tabla 4: Muestra de investigación

Estudiantes	Varones	Mujeres	Total	Grupo
Aulas				
Naranja	7	11	18	Control
Verde	11	7	18	Experimental
Total	18	18	36	

Fuente: Diseño de tesista.

3.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. Instrumentos

Entendiendo que todo instrumento de recolección de datos debe reunir dos requisitos esenciales; de confiabilidad y validez. En la investigación se aplicará los siguientes instrumentos:

Para la variable Juegos cooperativos

Nombre del Instrumento: Programa de juegos cooperativos.

Para la variable Habilidades sociales

Nombre del Instrumento: Lista de cotejo

Se utilizará un pre y post test en la investigación (lista de cotejo), constará de 12 ítems, cada uno de ellos asumirán valores de 1 a 3 puntos, nunca (1 punto), casi siempre (2 puntos) y siempre (3 puntos) con un valor nominal de alto (con valor de 23 a 36 puntos), medio (con un valor de 13 a 22 puntos) y bajo (con un valor menor de 13 puntos), esta lista orientada a medir las habilidades sociales y fue elaborada por la investigadora.

Los instrumentos serán validados a través de Juicio de Expertos por docentes de la especialidad de la Facultad de Educación.

3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

Consiste en procesar los datos (dispersos, desordenados, individuales) obtenidos de la población objeto de estudio durante el trabajo de campo, y tiene como fin generar resultado (datos agrupados y ordenados), a partir de los cuales se realizará el análisis según los objetivos de hipótesis de la investigación realizada.

Para el procesamiento y análisis de datos utilizaremos los siguientes instrumentos:

- Tabulación de datos
- Representación gráfica
- Análisis e interpretación de datos
- Aplicación de SPSS 20.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1.1. Descripción del programa de juegos cooperativos.

El programa de juegos cooperativos fue elaborado en función a las habilidades sociales que pueden ser promovidas las del uso del juego cooperativo tal como lo establecimos en el marco teórico y la operacionalización de las variables de nuestro estudio.

A continuación, presentaremos la descripción del programa de juegos cooperativos que promuevan empatía, comunicación y solidaridad; se explica su metodología, objetivos, reglas y normas frecuencia de ejecución, materiales, rol del educador y rol del educando.

Tabla 5: Jugando con bloques grandes.

JUEGO UNO	JUGANDO CON BLOQUES GRANDES
Objetivo	Disfrutar la creación de juego mediante el uso de bloques de psicomotricidad.
Reglas y Normas	<ol style="list-style-type: none">1. Cuido mi cuerpo.2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.3. Comparto todos los materiales y juguetes.4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice.5. Vale todo, menos hacernos daño.
Tiempo	20 minutos.
Frecuencia de ejecución	3 veces por semana.
Ambiente	Patio de institución educativa
Materiales	Bloques de psicomotricidad de diferentes tamaños. Los bloques de psicomotricidad se encuentran previamente ordenados en forma de una torre. La docente convoca a los estudiantes a sentarse en un círculo para observar en que características está el patio para así poder exponer las reglas del juego. La docente es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas
Orientación pedagógica	Los niños y niñas deben jugar, experimentar y crear situaciones, circunstancias y espacios con los bloques de psicomotricidad. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado el patio de la misma manera en la que fue encontrada. <ul style="list-style-type: none">- Mencionar y explicar las reglas del juego.- Observar que el juego se realice adecuadamente.
Rol de la docente	<ul style="list-style-type: none">- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.- Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del estudiante	<ul style="list-style-type: none"> - Disfrutar del juego. - Cumplir las normas y reglas establecidas. - Participar activamente de la actividad programada. - Cumplir con el tiempo designado. - Cumplir con el rol asignado.
	Habilidades sociales que se desarrolla
1. <i>Actitudes sociales</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Respeta el espacio. b. Demuestra disposición. c. Cuida su cuerpo. d. Disfruta los logros
2. <i>Relaciones de convivencia democrática</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Respeta a sus compañeros. b. Se preocupa por los demás. c. Tiene interés por los amigos. d. Conversa con todos.
3. <i>Identidad personal y autonomía</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Expresa ideas en el juego. b. Demuestra confianza. c. Se muestra autónomo. d. Acepta normas de juegos.

Fuente: Programa de juegos cooperativos.

Tabla 6: Jugando con disfraces y máscaras.

JUEGO DOS	DISFRACES Y MÁSCARAS
Objetivo	Disfrutar la creación de personajes y situaciones. 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
Reglas y Normas	3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño.
Tiempo	20 minutos.
Frecuencia de ejecución	3 veces por semana.
Ambiente	aula de 5 años - Disfraces variados. - Máscaras.
Materiales	- Sombreros y gorros. - Antifaces y otros. Los disfraces, máscaras, gorros, antifaces y otros utensilios se encuentran en un baúl. La docente convoca a los estudiantes para así poder exponer las reglas del juego. La docente es una espectadora más, logrando que apoye en el cumplimiento de las reglas
Orientación pedagógica	Los niños y niñas deben de crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada. - Mencionar y explicar las reglas del juego. - Observar que el juego se realice adecuadamente.
Rol de la docente	- Apuntar situaciones características en caso de que ocurra. - Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.

Rol del estudiante	<ul style="list-style-type: none"> - Disfrutar del juego. - Cumplir las normas y reglas establecidas. - Participar activamente de la actividad programada. - Cumplir con el tiempo designado. - Cumplir con el rol asignado.
Habilidades sociales que se desarrolla	
1. <i>Actitudes sociales</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Respeta el espacio. b. Demuestra disposición. c. Cuida su cuerpo. d. Disfruta los logros
2. <i>Relaciones de convivencia democrática</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Respeta a sus compañeros. b. Se preocupa por los demás. c. Tiene interés por los amigos. d. Conversa con todos.
3. <i>Identidad personal y autonomía</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Expresa ideas en el juego. b. Demuestra confianza. c. Se muestra autónomo. d. Acepta normas de juegos.

Fuente: Programa de juegos cooperativos.

Tabla 7: Jugando con diver - cabezas.

JUEGO TRES	DIVER- CABEZAS.
Objetivo	<p>Armar los rompecabezas utilizando medios de comunicación adecuados.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
Reglas y Normas	<ol style="list-style-type: none"> 3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño.
Tiempo	20 minutos.
Frecuencia de ejecución	3 veces por semana.
Ambiente	Alfombra de colores (aula de 5 años)
Materiales	<p>Juego de rompecabezas gigantes (4)</p> <p>Se ha seleccionado 4 rompecabezas gigantes los cuales van incrementando su dificultad. Estos se armarán en la alfombra de color. La docente es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.</p>
Orientación pedagógica	<p>Los niños y niñas armarán los rompecabezas logrando comunicarse entre ellas mismas de la manera más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo; es decir, todo el grupo participa en armar el rompecabezas</p> <p>Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencionar y explicar las reglas del juego. - Observar que el juego se realice adecuadamente.
Rol de la docente	<ul style="list-style-type: none"> - Apuntar situaciones características en caso de que ocurra. - Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.
Rol del estudiante	<ul style="list-style-type: none"> - Disfrutar del juego. - Cumplir las normas y reglas establecidas.

	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente de la actividad programada. - Cumplir con el tiempo designado. - Cumplir con el rol asignado.
	Habilidades sociales que se desarrolla
1. <i>Actitudes sociales</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Respeta el espacio. b. Demuestra disposición. c. Cuida su cuerpo. d. Disfruta los logros
2. <i>Relaciones de convivencia democrática</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Respeta a sus compañeros. b. Se preocupa por los demás. c. Tiene interés por los amigos. d. Conversa con todos.
3. <i>Identidad personal y autonomía</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Expresa ideas en el juego. b. Demuestra confianza. c. Se muestra autónomo. d. Acepta normas de juegos.

Fuente: Programa de juegos cooperativos.

Tabla 8: Jugando con bloques grandes.

JUEGO CUATRO	JUGUETES PEQUEÑOS.
Objetivo	Disfrutar la creación de personajes y situaciones. 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras.
Reglas y Normas	3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño.
Tiempo	20 minutos.
Frecuencia de ejecución	3 veces por semana.
Ambiente	Aula de 5 años
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Muñecos pequeños. - Muebles y artículos de casa. - Animales pequeños. - Espacios de la casa. <p>En dos cajas medianas se encuentran los diferentes tipos de juguetes mencionados, los cuales fomentarán al grupo a proponer diferentes situaciones. La docente convoca a los estudiantes para así poder exponer las reglas del juego. La docente es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.</p>
Orientación pedagógica	<p>Los niños y niñas deben crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir, todo el grupo participa para crear una dramatización</p> <p>Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencionar y explicar las reglas del juego. - Observar que el juego se realice adecuadamente.
Rol de la docente	<ul style="list-style-type: none"> - Apuntar situaciones características en caso de que ocurra. - Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente.
Rol del estudiante	<ul style="list-style-type: none"> - Disfrutar del juego.

	<ul style="list-style-type: none"> - Cumplir las normas y reglas establecidas. - Participar activamente de la actividad programada. - Cumplir con el tiempo designado. - Cumplir con el rol asignado.
	Habilidades sociales que se desarrolla
1. <i>Actitudes sociales</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Respeta el espacio. b. Demuestra disposición. c. Cuida su cuerpo. d. Disfruta los logros
2. <i>Relaciones de convivencia democrática</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Respeta a sus compañeros. b. Se preocupa por los demás. c. Tiene interés por los amigos. d. Conversa con todos.
3. <i>Identidad personal y autonomía</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Expresa ideas en el juego. b. Demuestra confianza. c. Se muestra autónomo. d. Acepta normas de juegos.

Fuente: Programa de juegos cooperativos.

Tabla 9: Jugando con bloques grandes.

JUEGO CINCO	CONSTRUYENDO CON BLOQUES PEQUEÑOS.
Objetivo	Disfrutar la creación de espacios y personajes
Reglas y Normas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuido mi cuerpo. 2. Cuido el cuerpo de mis compañeras. 3. Comparto todos los materiales y juguetes. 4. Ordeno los materiales y juguetes que utilice. 5. Vale todo, menos hacernos daño.
Tiempo	20 minutos.
Frecuencia de ejecución	3 veces por semana.
Ambiente	Aula de 5 años
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Bloques pequeños de legos <p>Se utilizan legos pequeños para que el grupo pueda crear y construir pequeñas creaciones a manera libre. La docente convoca a los estudiantes para así poder exponer las reglas del juego. La docente es una espectadora más, logrando así que apoye en el cumplimiento de las reglas.</p>
Orientación pedagógica	<p>Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir, todo el grupo participa para crear usando los legos. Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencionar y explicar las reglas del juego. - Observar que el juego se realice adecuadamente.
Rol de la docente	<ul style="list-style-type: none"> - Apuntar situaciones características en caso de que ocurra. - Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente. - Disfrutar del juego.
Rol del estudiante	<ul style="list-style-type: none"> - Cumplir las normas y reglas establecidas. - Participar activamente de la actividad programada. - Cumplir con el tiempo designado. - Cumplir con el rol asignado.
	Habilidades sociales que se desarrolla

1. <i>Actitudes sociales</i>	a. Respeta el espacio. b. Demuestra disposición. c. Cuida su cuerpo. d. Disfruta los logros
2. <i>Relaciones de convivencia democrática</i>	a. Respeta a sus compañeros. b. Se preocupa por los demás. c. Tiene interés por los amigos. d. Conversa con todos.
3. <i>Identidad personal y autonomía</i>	a. Expresa ideas en el juego. b. Demuestra confianza. c. Se muestra autónomo. d. Acepta normas de juegos.

Fuente: Programa de juegos cooperativos.

4.1.2. Las habilidades sociales

Se presentan los resultados obtenidos en relación al incremento o no de las habilidades sociales de los estudiantes de la muestra después de haber sido aplicado el programa de juegos cooperativos (variable independiente).

Los resultados se obtuvieron con la aplicación de la lista de cotejo, como pre test y post test.

El presente apartado expresa gráficamente los hallazgos en relación a los diferentes tipos de habilidades sociales que desarrollaron los estudiantes frente al juego cooperativo.

Tabla 10: Resultados pre test y post test del grupo control.

PARÁMETRO	PRE TEST	POST TEST	Promedio Pre Test	Promedio Post Test
SEXO	PUNTAJE	PUNTAJE		
F	12	12		
F	12	12		
F	12	12		
F	12	12		
F	13	13		
F	15	15	18.5	18.7
F	21	22		
F	24	24		
F	24	24		
F	27	27		
F	32	33		
M	12	12		
M	12	12	15.9	15.1
M	12	12		

M	12	12
M	15	13
M	22	21
M	26	24

Fuente: Base de datos grupo control (Pre Test y Pos Test) por género.

Interpretación:

En el cuadro comparativo se muestra el pre test y pos test del grupo control, el cual muestra que el promedio en el pre test en las niñas resultó 18.5 puntos y en los niños resultó 15.9 puntos; en el post test el promedio en las niñas resultó 18.7 puntos y en los niños 15.1 puntos. Se observa que las niñas tienen una mejor predisposición a las habilidades sociales que los niños observados en el pre test y pos test. Cabe señalar que en el grupo control no se aplicó el Programa de Juegos Cooperativos.

Tabla 11: Resultados pre test y pos test del grupo experimental.

PARÁMETRO	PRE TEST	POST TEST		
SEXO	PUNTAJE	PUNTAJE	Promedio Pre Test	Promedio Post Test
M	12	20		
M	12	24		
M	12	24		
M	13	25		
M	19	27		
M	24	34	21.5	30.4
M	24	36		
M	24	36		
M	26	36		
M	34	36		
M	36	36		
F	12	21		
F	12	24		
F	14	30		
F	20	34	18.9	31.0
F	22	36		
F	23	36		
F	29	36		

Fuente: Base de datos grupo experimental (Pre Test y Post Test) por género.

Interpretación:

En el cuadro comparativo se muestra el pre test y pos test del grupo experimental, el cual muestra que el promedio en el pre test en las niñas resultó 18.9 puntos y en los niños resultó 21.5 puntos; en el pos test el promedio en las niñas resultó 31.0 puntos y en los niños 30.4 puntos. Se observa que las niñas tienen una mejor predisposición a las habilidades sociales que los niños observados en el pre test y pos test. Cabe señalar que en el grupo experimental si se aplicó el Programa de Juegos Cooperativos.

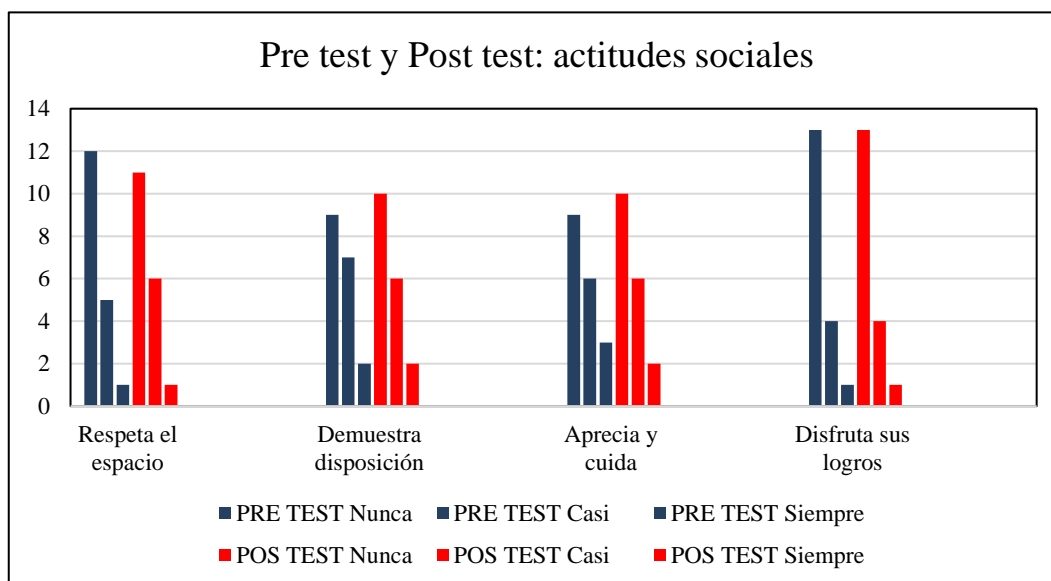
PROCESAMIENTO DEL GRUPO CONTROL

Tabla 12: Resultados pre test y pos test: actitudes sociales.

ACTITUDES SOCIALES	PRE TEST						POST TEST					
	Nunca		Casi		Siempre		Nunca		Casi		Siempre	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades.	12	66.7	5	27.8	1	5.6	11	61.1	6	33.3	1	5.6
Demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales.	9	50.0	7	38.9	2	11.1	10	55.6	6	33.3	2	11.1
Aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros.	9	50.0	6	33.3	3	16.7	10	55.6	6	33.3	2	11.1
Disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales.	13	72.2	4	22.2	1	5.6	13	72.2	4	22.2	1	5.6

Fuente: Base de datos grupo control (Pre Test y Pos Test).

Gráfico 1: Pre test y Post test de actitudes sociales



Fuente: Base de datos grupo control (Pre Test y Post Test).

Interpretación

En la tabla N° 12 y gráfico N° 1 observamos los resultados obtenidos en las actitudes sociales en el pre test y post test de los niños de 5 años del Grupo Control (aula naranja), en esta aula la lista de cotejo se desarrolló sin aplicación del programa de juegos cooperativos.

Los porcentajes más altos se repiten en el pre test y post test con 72.2% correspondiendo a la respuesta “Nunca disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales”. La segunda respuesta de mayores valores en el pre test es de 66.7% y en el post test 61.1% es “Nunca respeta el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades”. En la respuesta “Nunca demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales”, en el pre test el porcentaje es de 50.0%, en el post test es de 55.6%. Por último, en la respuesta “Nunca aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros”, en el pre test el porcentaje es de 50.0%, en el post test es de 55.6%.

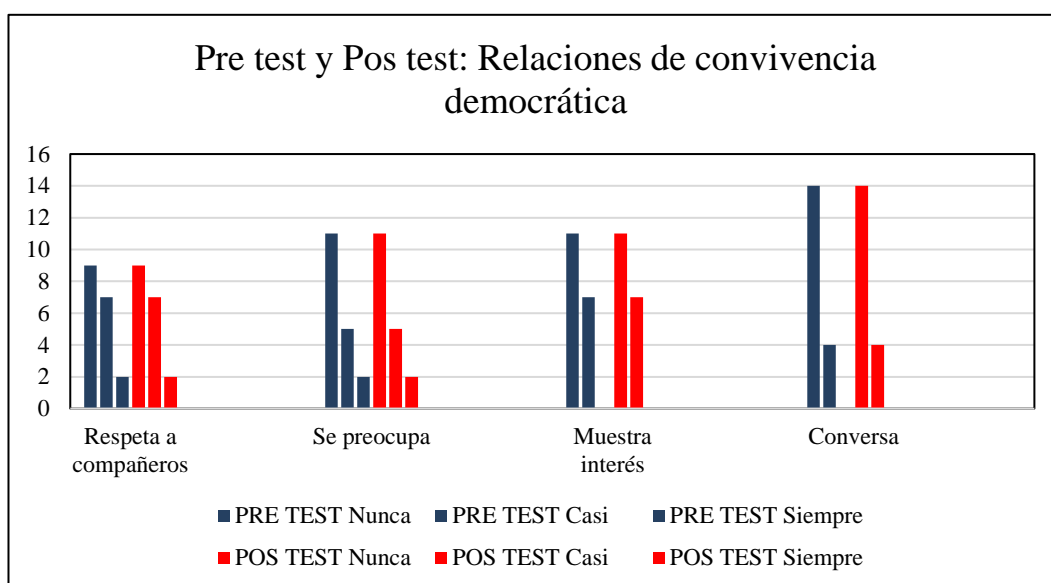
De esta situación se desprende que tanto en el pre test como el post test del grupo control, al no aplicarse el programa de juegos cooperativos la observación de la lista de cotejo arroja los porcentajes más altos en la respuesta “nunca”.

Tabla 13: Resultados pre test y pos test: Relaciones de convivencia democrática.

RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	PRE TEST						POS TEST					
	Nunca		Casi		Siempre		Nunca		Casi		Siempre	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Respeto a sus compañeros (no pelea)	9	50.0	7	38.9	2	11.1	9	50.0	7	38.9	2	11.1
Se preocupa por los demás	11	61.1	5	27.8	2	11.1	11	61.1	5	27.8	2	11.1
Muestra interés por conocer nuevos amigos	11	61.1	7	38.9	0	0.0	11	61.1	7	38.9	0	0.0
Conversa con las personas no muy conocidas	14	77.8	4	22.2	0	0.0	14	77.8	4	22.2	0	0.0

Fuente: Base de datos grupo control (Pre Test y Pos Test).

Gráfico 2: Pre test y Pos test de Relaciones de convivencia democrática



Fuente: Base de datos grupo control (Pre Test y Pos Test).

Interpretación

En la tabla N° 13 y gráfico N° 2 observamos los resultados obtenidos en las Relaciones de convivencia democrática, en el pre test y post test de los niños de 5 años del Grupo Control (aula naranja), en esta aula la lista de cotejo se desarrolló sin aplicación del programa de juegos cooperativos.

Los porcentajes más altos se repiten en el pre test y post test con 77.8% correspondiendo a la respuesta “Nunca Conversa con las personas no muy conocidas”. La segunda respuesta de mayores valores en el pre test y post test es de 61.1% “Nunca Se preocupa por los demás”. La tercera respuesta de mayores valores en el pre test y post test es de 61.1% “Nunca muestra interés por conocer nuevos amigos”. Por último, en la respuesta “Nunca Respeto a sus compañeros (no pelea)”, en el pre test y post test el porcentaje es de 50.0%.

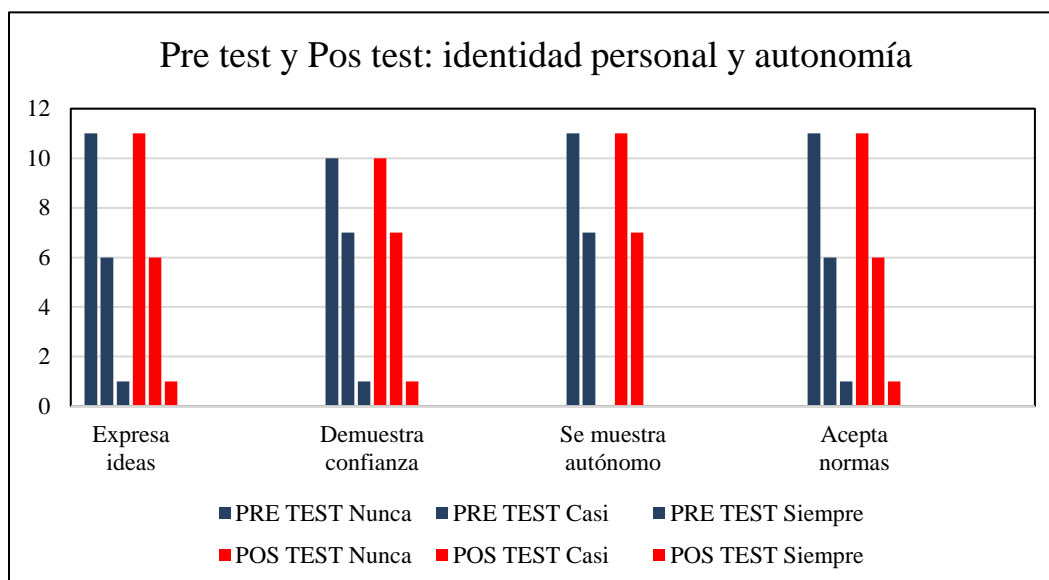
De esta situación se desprende que tanto en el pre test como el post test del grupo control, al no aplicarse el programa de juegos cooperativos la observación de la lista de cotejo arroja los porcentajes más altos en la respuesta “nunca”.

Tabla 14: Resultados pre test y pos test: Identidad personal y autonomía.

IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMÍA	PRE TEST						POS TEST					
	Nunca		Casi		Siempre		Nunca		Casi		Siempre	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Expresa ideas en el desarrollo de los juegos	11	61.1	6	33.3	1	5.6	11	61.1	6	33.3	1	5.6
Demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros	10	55.6	7	38.9	1	5.6	10	55.6	7	38.9	1	5.6
Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos	11	61.1	7	38.9	0	0.0	11	61.1	7	38.9	0	0.0
Acepta las normas en los juegos	11	61.1	6	33.3	1	5.6	11	61.1	6	33.3	1	5.6

Fuente: Base de datos grupo control (Pre Test y Pos Test).

Gráfico 3: Pre test y Pos test de Identidad personal y autonomía.



Fuente: Base de datos grupo control (Pre Test y Pos Test).

Interpretación

En la tabla N° 14 y gráfico N° 3 observamos los resultados obtenidos en la Identidad personal y autonomía, en el pre test y post test de los niños de 5 años del Grupo Control (aula naranja), en esta aula la lista de cotejo se desarrolló sin aplicación del programa de juegos cooperativos.

Los porcentajes más altos se repiten en el pre test y post test con 61.1% en las respuestas “Nunca expresa ideas en el desarrollo de los juegos”, “Nunca se muestra

autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos” y “Nunca acepta las normas en los juegos”. Con el 55.6% en el pre test y post test la respuesta “Nunca demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros”.

De esta situación se desprende que tanto en el pre test como el post test del grupo control, al no aplicarse el programa de juegos cooperativos la observación de la lista de cotejo arroja los porcentajes más altos en la respuesta “nunca”.

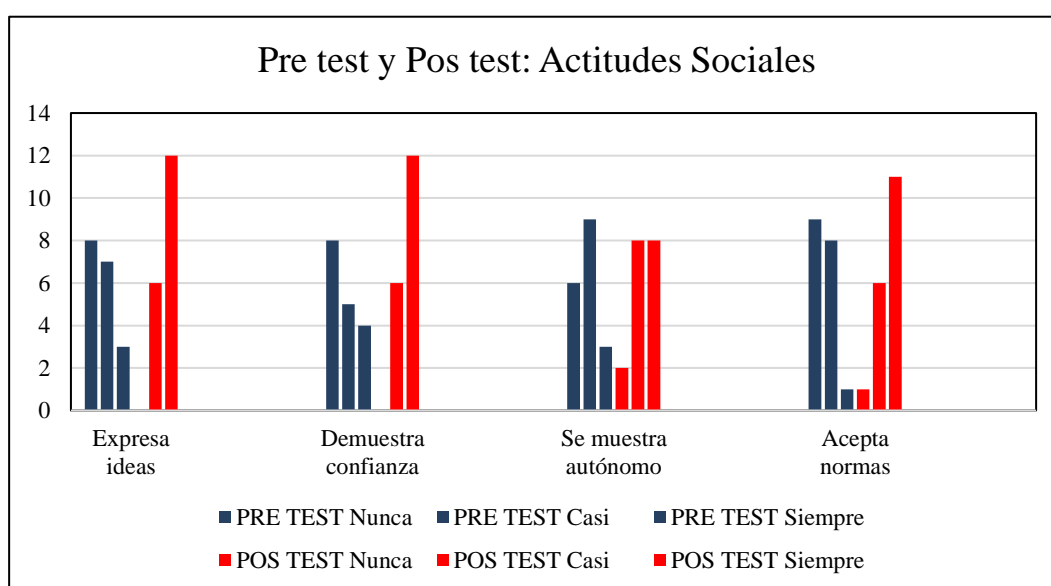
PROCESAMIENTO DEL GRUPO EXPERIMENTAL

Tabla 15: Resultados pre test y pos test: Actitudes sociales.

ACTITUDES SOCIALES	PRE TEST						POS TEST					
	Nunca		Casi		Siempre		Nunca		Casi		Siempre	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades.	8	44.4	7	38.9	3	16.7	0	0.0	6	33.3	12	66.7
Demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales.	8	44.4	5	27.8	4	22.2	0	0.0	6	33.3	12	66.7
Aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros.	6	33.3	9	50.0	3	16.7	2	11.1	8	44.4	8	44.4
Disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales.	9	50.0	8	44.4	1	5.6	1	5.6	6	33.3	11	61.1

Fuente: Base de datos grupo experimental (Pre Test y Pos Test).

Gráfico 4: Pre test y Pos test de Actitudes sociales.



Fuente: Base de datos grupo experimental (Pre Test y Pos Test).

Interpretación

En la tabla N° 15 y gráfico N° 4 observamos los resultados obtenidos en las actitudes sociales, en el pre test y post test de los niños de 5 años del Grupo Experimental (aula verde), en esta aula la lista de cotejo se desarrolló con la aplicación del programa de juegos cooperativos.

El porcentaje más alto en el pre test es 50.0% correspondiendo a la respuesta “Nunca disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales”. Las respuestas “Nunca respeta el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades” y “Nunca demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales”, representa un porcentaje del 44.4%, y la respuesta “Nunca aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros” representa un porcentaje de 33.3%.

En el post test con el 66.7% son representadas las respuestas “Siempre respeta el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades” y “Siempre demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales”, con el 61.1% se ubica la respuesta “Siempre disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales”, por último, la respuesta “Siempre aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros” con el 44.4%.

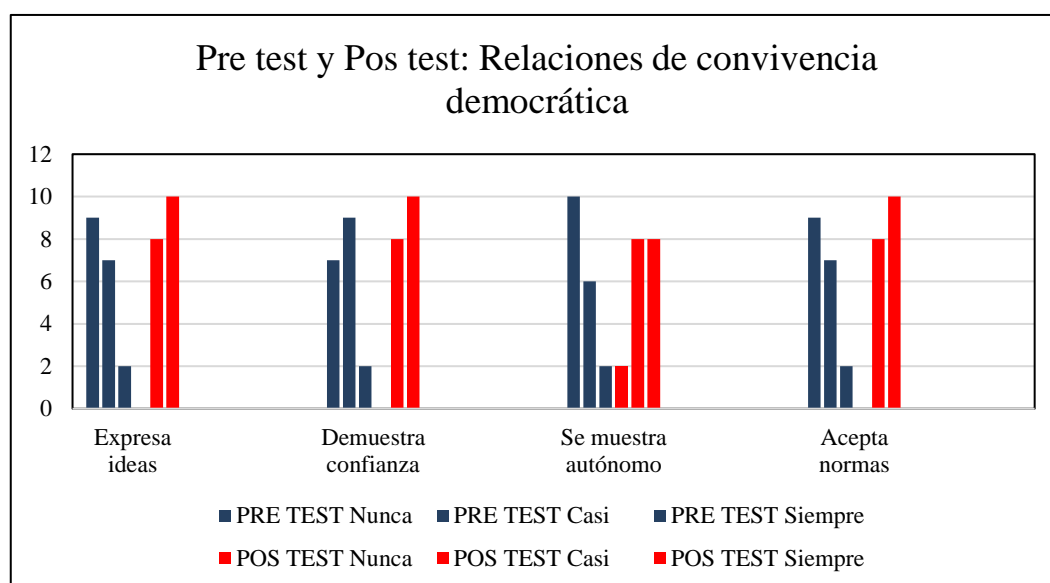
De esta situación se desprende que en el pre test (antes de la aplicación del programa) las actitudes de los estudiantes eran observadas con la respuesta “nunca”. En el post test las respuestas en un mayor porcentaje son “siempre”.

Tabla 16: Resultados pre test y pos test: Relaciones de convivencia democrática.

RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA	PRE TEST						POS TEST					
	Nunca		Casi		Siempre		Nunca		Casi		Siempre	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Respeto a sus compañeros (no pelea)	9	50.0	7	38.9	2	11.1	0	0.0	8	44.4	10	55.6
Se preocupa por los demás	7	38.9	9	50.0	2	11.1	0	0.0	8	44.4	10	55.6
Muestra interés por conocer nuevos amigos	10	55.6	6	33.3	2	11.1	2	11.1	8	44.4	8	44.4
Conversa con las personas no muy conocidas	9	50.0	7	38.9	2	11.1	0	0.0	8	44.4	10	55.6

Fuente: Base de datos grupo experimental (Pre Test y Pos Test).

Gráfico 5: Pre test y Pos test de Relaciones de convivencia democrática.



Fuente: Base de datos grupo experimental (Pre Test y Pos Test).

Interpretación

En la tabla N° 16 y gráfico N° 5 observamos los resultados obtenidos en las Relaciones de convivencia democrática, en el pre test y post test de los niños de 5 años del Grupo Experimental (aula verde), en esta aula la lista de cotejo se desarrolló con la aplicación del programa de juegos cooperativos.

El porcentaje más alto en el pre test es 55.6% correspondiendo a la respuesta “Nunca Muestra interés por conocer nuevos amigos”. Las respuestas “Nunca Respeta a sus compañeros (no pelea)” y “Nunca conversa con las personas no muy conocidas”, representa un porcentaje del 50.0%, y la respuesta “Nunca se preocupa por los demás” representa un porcentaje de 38.9%.

En el post test con el 55.6% son representadas las respuestas “Siempre respeta a sus compañeros (no pelea)”, “Siempre se preocupa por los demás” y “Siempre conversa con las personas no muy conocidas”, por último, la respuesta “Muestra interés por conocer nuevos amigos” con el 44.4%.

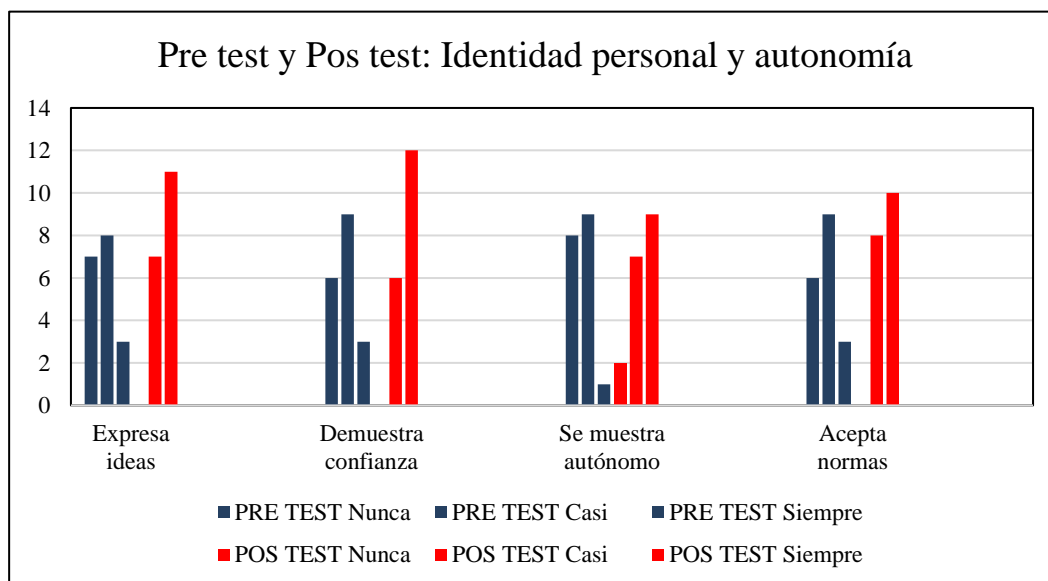
De esta situación se desprende que en el pre test (antes de la aplicación del programa) las actitudes de los estudiantes eran observadas con la respuesta “nunca”. En el post test las respuestas en un mayor porcentaje son “siempre”.

Tabla 17: Resultados pre test y pos test: Identidad personal y autonomía.

IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMÍA	PRE TEST						POS TEST					
	Nunca		Casi		Siempre		Nunca		Casi		Siempre	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Expresa ideas en el desarrollo de los juegos	7	38.9	8	44.4	3	16.7	0	0.0	7	38.9	11	61.1
Demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros	6	33.3	9	50.0	3	16.7	0	0.0	6	33.3	12	66.7
Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos	8	44.4	9	50.0	1	5.6	2	11.1	7	38.9	9	50.0
Acepta las normas en los juegos	6	33.3	9	50.0	3	16.7	0	0.0	8	44.4	10	55.6

Fuente: Base de datos grupo experimental (Pre Test y Pos Test).

Gráfico 6: Pre test y Pos test de Relaciones de Identidad personal y autonomía.



Fuente: Base de datos grupo experimental (Pre Test y Pos Test).

Interpretación

En la tabla N° 17 y gráfico N° 6 observamos los resultados obtenidos en la Identidad personal y autonomía, en el pre test y post test de los niños de 5 años del Grupo Experimental

(aula verde), en esta aula la lista de cotejo se desarrolló con la aplicación del programa de juegos cooperativos.

El porcentaje más alto en el pre test es 44.4% correspondiendo a la respuesta “Nunca se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos”. En segundo lugar, con el 38.9% la respuesta “Nunca expresa ideas en el desarrollo de los juegos”, luego ubicamos con 33.3% las respuestas “Nunca demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros” y “Nunca acepta las normas en los juegos”

En el post test el porcentaje más alto 66.7% lo representa la respuesta “Siempre demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros”, en segundo lugar, con 61.1% la respuesta “Siempre expresa ideas en el desarrollo de los juegos”, en tercer lugar, con 55.6% la respuesta “Siempre acepta las normas en los juegos” y por último con 50.0% la respuesta “Siempre se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos”

De esta situación se desprende que en el pre test (antes de la aplicación del programa) las actitudes de los estudiantes eran observadas con la respuesta “nunca”. En el post test las respuestas en un mayor porcentaje son “siempre”.

4.1.3. Contrastación de los resultados pre test y post test de grupo control.

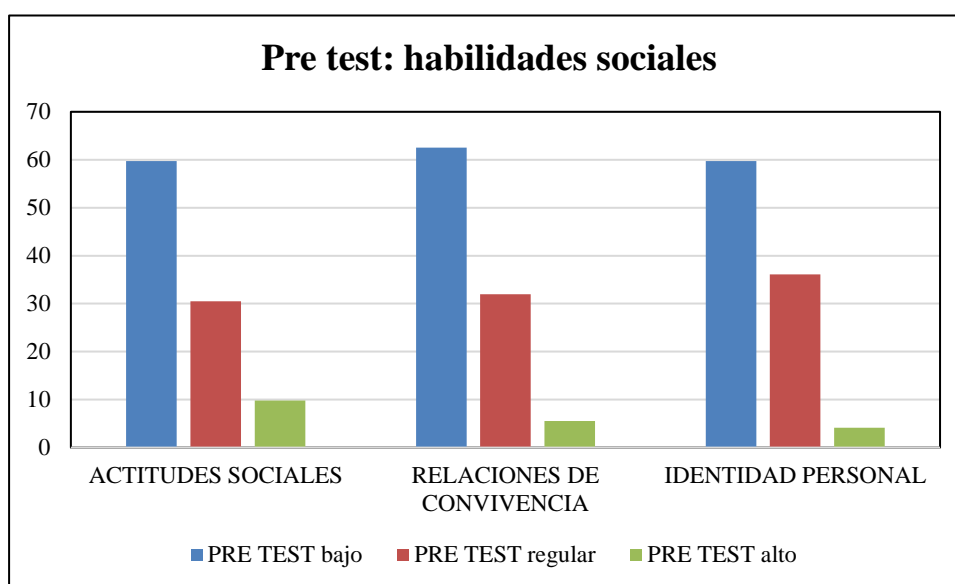
En este proceso vamos a detallar y analizar los resultados generales del trabajo del grupo control sin la aplicación del programa de juegos cooperativos.

Tabla 18: Resultados de pre test habilidades sociales.

HABILIDADES SOCIALES	PRE TEST		
	Bajo	Medio	Alto
Actitudes sociales	59.7	30.5	9.8
Relaciones de convivencia	62.5	31.9	5.6
Identidad personal	59.7	36.1	4.2

Fuente: Base de datos Pre Test y Pos Test.

Gráfico 7: Resultados Pre test habilidades sociales



Fuente: Base de datos grupo experimental (Pre Test y Pos Test).

INTERPRETACIÓN

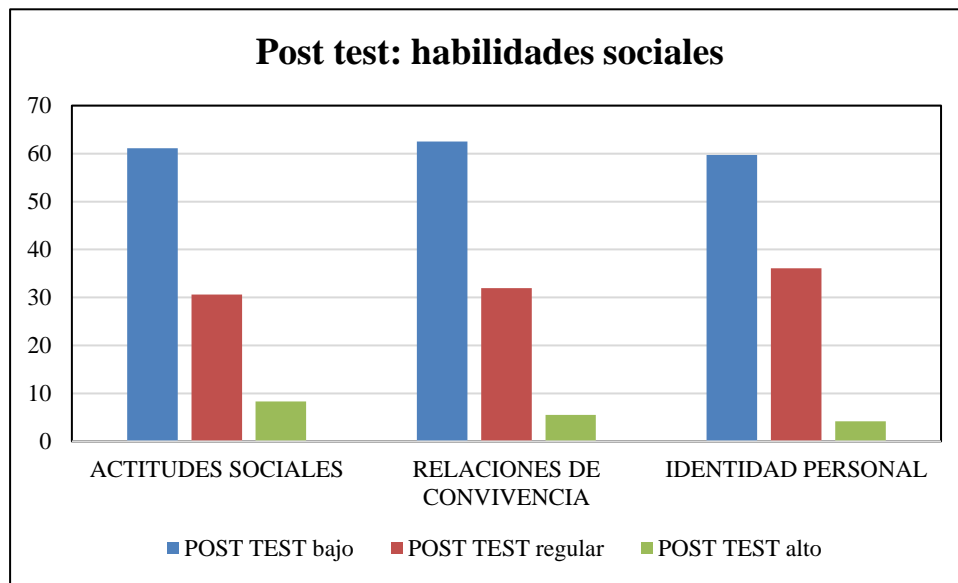
La aplicación del Pre test permite observar en Actitudes sociales en “bajo” el 59.7, y en “alto” el 9.8, la diferencia en este caso es de 49.9%. En el caso de las relaciones de convivencia el 62.5 representa a “bajo”, en “alto” es 5.6, con una diferencia del 56.9%. En la parte de identidad personal la respuesta “bajo” es de 59.7, y en “alto” llega a 4.2, lo que significa una diferencia de 55.5%.

Tabla 19: Resultados de post test habilidades sociales.

HABILIDADES SOCIALES	POST TEST		
	Bajo	Medio	Alto
Actitudes sociales	61.1	30.6	8.3
Relaciones de convivencia	62.5	31.9	5.6
Identidad personal	59.7	36.1	4.2

Fuente: Base de datos Pre Test y Pos Test.

Gráfico 8: Resultados Post test habilidades sociales



Fuente: Base de datos grupo experimental (Pre Test y Pos Test).

INTERPRETACIÓN

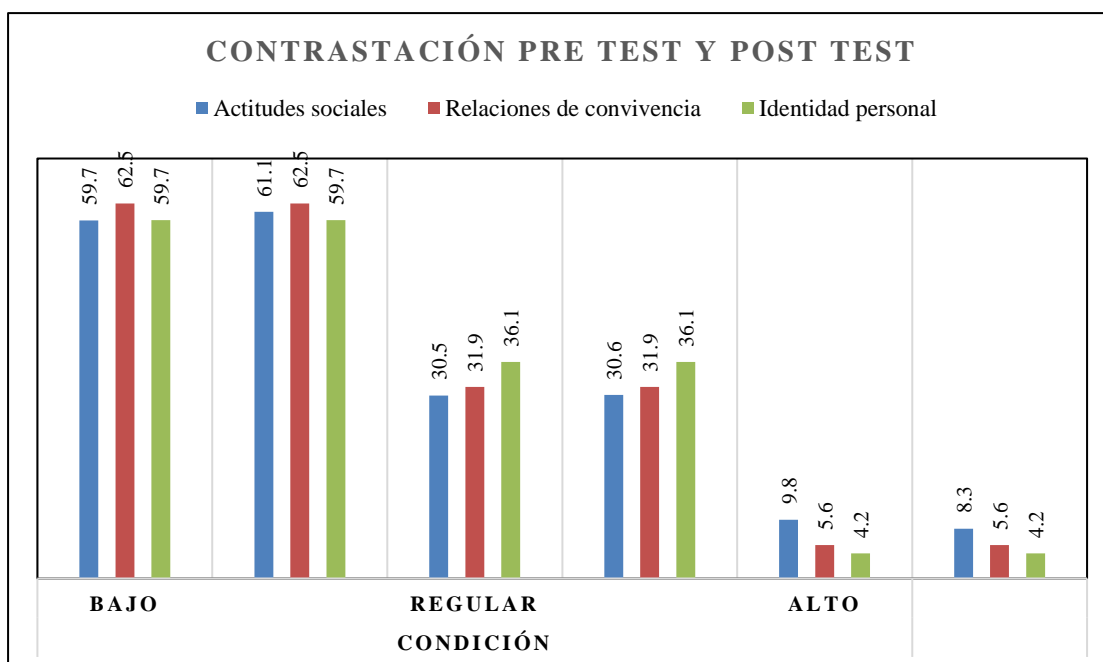
La aplicación del Post test (sin aplicación de juegos cooperativos) permite observar en Actitudes sociales en “bajo” del 61.1, el de “alto” con el 8.3, la diferencia en este caso es del 52.8%. En el caso de las relaciones de convivencia el 62.5 se observa en “bajo”, y en “alto” el 5.6, con una diferencia del 56.9%. En la parte de identidad personal la respuesta “bajo” con el 59.7, y la respuesta “alto” llega al 4.2, lo que significa una diferencia del 55.5%.

Tabla 20: Niveles de las habilidades sociales.

HABILIDADES SOCIALES	CONDICIÓN					
	bajo		regular		alto	
Actitudes sociales	59.7	61.1	30.5	30.6	9.8	8.3
Relaciones de convivencia	62.5	62.5	31.9	31.9	5.6	5.6
Identidad personal	59.7	59.7	36.1	36.1	4.2	4.2
TOTAL	60.6	61.1	32.9	32.9	6.5	6.0

Fuente: Base de datos tesista.

Gráfico 9: Niveles de las habilidades sociales



Fuente: Base de datos tesista.

INTERPRETACIÓN

La tabla 20 y el gráfico 9 muestran la diferencia que se observa en los estudiantes de cinco años del aula naranja (aula control) en la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, en las dimensiones de actitudes sociales los niveles de bajo son establecidas en el pre test llegan a un promedio de 59.7%, pero en el post test aumenta al 61.1%. En relaciones de convivencia en el pre test también el promedio es alto con 62.5%, el post test es igual 62.5%. En la dimensión identidad personal el nivel bajo es de 59.7%, en el post test es igual 59.7%.

A la inversa sucede, en la dimensión actitudes sociales en el pre test el nivel alto obtiene el 9.8%, pero con el post test se llega a 8.3%. En relaciones de convivencia el pre test indica 5.6%, con el post test sigue igual 5.6%. En la dimensión identidad personal el pre test se llega a 4.2% en el post test sigue igual 4.2%.

Esta situación se entiende que los niños sin aplicación de los juegos cooperativos se caracterizaban por ser pocos comunicativos, ególatras e individualistas.

4.1.4. Contrastación de los resultados pre test y post test de grupo experimental.

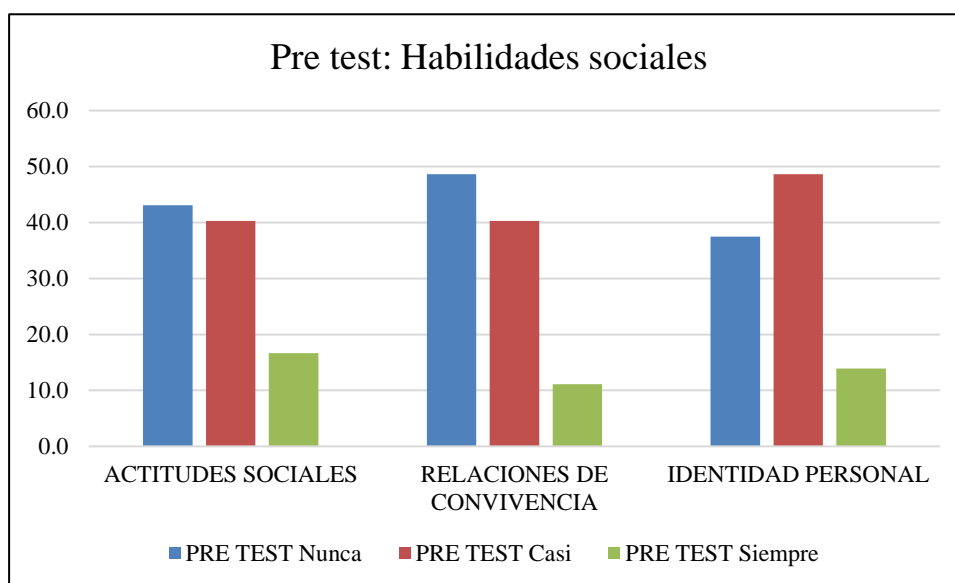
En este proceso vamos a detallar y analizar los resultados generales de la aplicación del programa de juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales.

Tabla 21: Resultados de pre test habilidades sociales.

HABILIDADES SOCIALES	PRE TEST		
	Bajo	Medio	Alto
Actitudes sociales	43.1	40.3	16.7
Relaciones de convivencia	48.6	40.3	11.1
Identidad personal	37.5	48.6	13.9

Fuente: Base de datos Pre Test y Pos Test.

Gráfico 10: Resultados Pre test habilidades sociales



Fuente: Base de datos Pre Test y Pos Test.

INTERPRETACIÓN

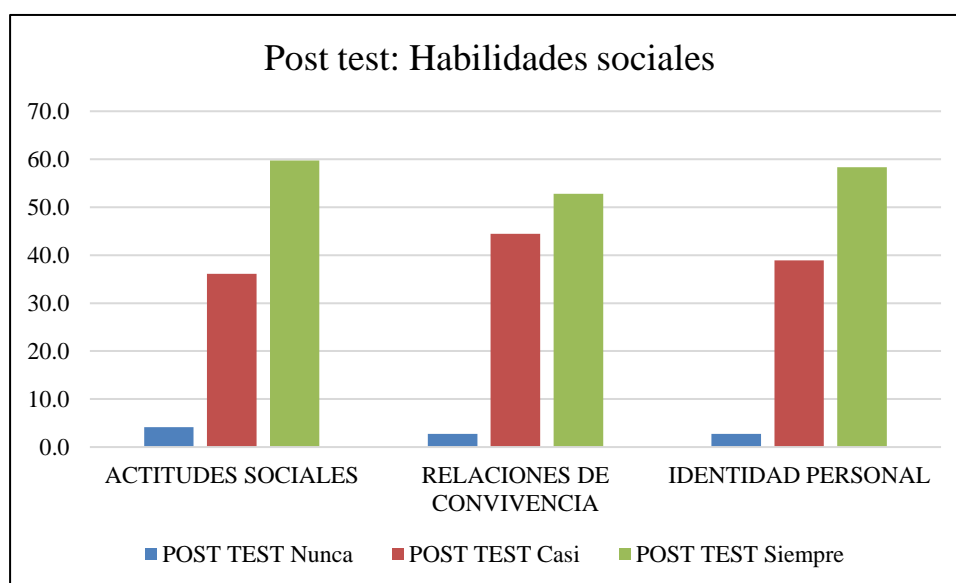
La aplicación del Pre test (sin juegos cooperativos) permite observar en Actitudes sociales en “bajo” el 43.1, y en “alto” el 16.7, la diferencia en este caso es de 26.4%. En el caso de las relaciones de convivencia el 48.6 representa a “bajo”, en “alto” es 11.1, con una diferencia del 37.5%. En la parte de identidad personal la respuesta “bajo” es de 37.5, y en “alto” llega a 13.9, lo que significa una diferencia de 23.6%.

Tabla 22: Resultados post test: habilidades sociales.

HABILIDADES SOCIALES	POST TEST		
	Bajo	Medio	Alto
Actitudes sociales	4.2	36.1	59.7
Relaciones de convivencia	2.8	44.4	52.8
Identidad personal	2.8	38.9	58.3

Fuente: Base de datos Pre Test y Pos Test.

Gráfico 11: Resultados Post test habilidades sociales



INTERPRETACIÓN

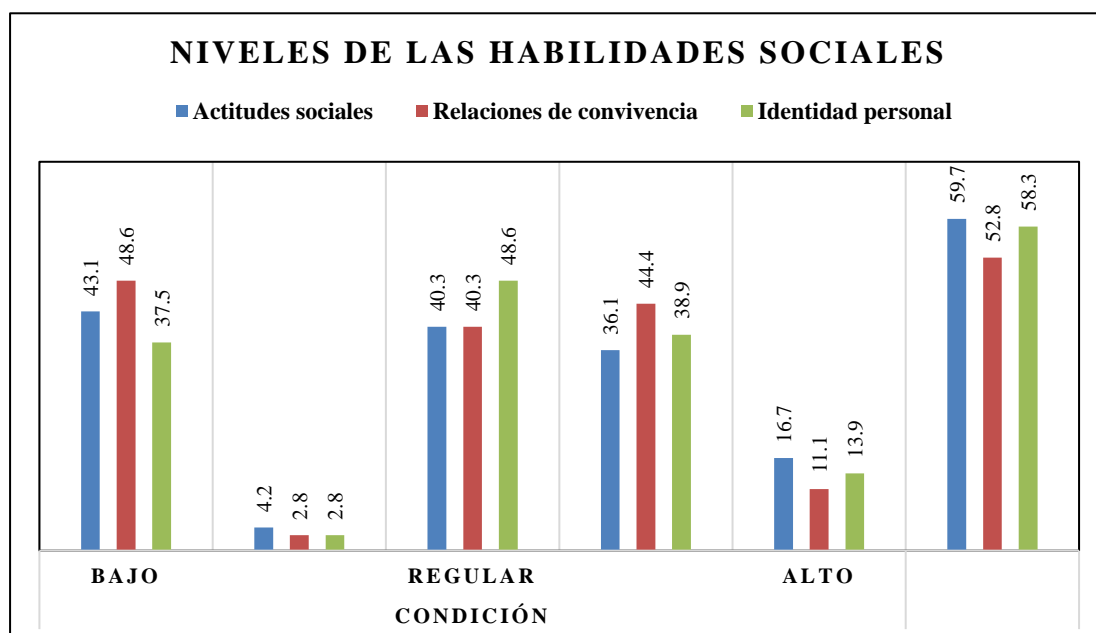
La aplicación del Post test (juegos cooperativos) permite observar en Actitudes sociales la disminución de “bajo” del 4.2, al de “alto” con el 59.7, el incremento porcentual en este caso es del 55.5%. En el caso de las relaciones de convivencia el 2.8 se observa en “bajo”, y en la respuesta “alto” el 52.8, con una diferencia del 50.0%. En la parte de identidad personal la respuesta “bajo” con el 2.8, y la respuesta “alto” llega al 58.3, lo que significa un incremento del 55.5%.

Tabla 23: Niveles de las habilidades sociales.

HABILIDADES SOCIALES	CONDICIÓN					
	bajo		regular		alto	
Actitudes sociales	43.1	4.2	40.3	36.1	16.7	59.7
Relaciones de convivencia	48.6	2.8	40.3	44.4	11.1	52.8
Identidad personal	37.5	2.8	48.6	38.9	13.9	58.3
TOTAL	43.1	3.2	43.1	39.8	13.9	59.6

Fuente: Base de datos tesista.

Gráfico 12: Niveles de las habilidades sociales



Fuente: Base de datos tesista.

INTERPRETACIÓN

La tabla 24 y el gráfico 13 muestran la diferencia que se observa en los estudiantes de cinco años del aula verde (experimental) en la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, en las dimensiones de actitudes sociales los niveles de bajo son establecidas en el pre test llegan a un promedio de 43.1%, pero en el post test solo es de 4.2%. En relaciones de convivencia en el pre test también el promedio es alto con 48.6%, pero en el post test

disminuye hasta el 2.8%. En la dimensión identidad personal el nivel bajo es de 37.5%, pero con el post test disminuye a 2.8%.

A la inversa sucede, en la dimensión actitudes sociales en el pre test el nivel alto obtiene el 16.7%, pero con el post test se llega a 59.7%. En relaciones de convivencia el pre test indica 11.1%, con el post test alcanza 52.8%. En la dimensión identidad personal el pre test se llega al 13.9% pero con el post test se llega al 58.3%.

Esta situación se entiende que los niños antes de la aplicación de los juegos cooperativos se caracterizaban por ser ególatras y personalistas; pero con la aplicación de los juegos cooperativos alcanzaron mayores niveles de habilidades sociales: comunicativos, empáticos y solidarios.

Contrastación de hipótesis general

Formulada la hipótesis general: El programa de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016. Se demuestra que con el programa de juegos cooperativos desarrollados en la institución educativa, los niños mejoraron sus habilidades sociales, tal como se demuestra con la aplicación de la lista de cotejo. En el pre test las respuestas con mayor incidencia son NUNCA, mientras con la aplicación del post test (luego del programa de juegos cooperativos) las respuestas de mayor incidencia son SIEMPRE.

Entonces se considera que los niveles bajos en el pre test (sin aplicar los juegos cooperativos) llega al 43.1, y el nivel alto solo con el 13.9. Por otro lado, en el Post test (con aplicación de los juegos cooperativos) el nivel bajo llega a 3.2, mientras que el nivel alto llega a 56.9, lo que sustenta que la aplicación del programa de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 5 años.

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la tabla 20 observamos las características recogidas de la lista de cotejo del Grupo Control de los niños de 5 años, se determina en las dimensiones de actitudes sociales los niveles de bajo son establecidas en el pre test llegan a un promedio de 59.7%, pero en el post test aumenta al 61.1%. En relaciones de convivencia en el pre test también el promedio es alto con 62.5%, el post test es igual 62.5%. En la dimensión identidad personal el nivel bajo es de 59.7%, en el post test es igual 59.7%. A la inversa sucede, en la dimensión actitudes sociales en el pre test el nivel alto obtiene el 9.8%, pero con el post test se llega a 8.3%. En

relaciones de convivencia el pre test indica 5.6%, con el post test sigue igual 5.6%. En la dimensión identidad personal el pre test se llega a 4.2% en el post test sigue igual 4.2%.

Esta situación se entiende que los niños sin aplicación de los juegos cooperativos se caracterizaban por ser pocos comunicativos, ególatras e individualistas.

En la tabla 24 observamos que la diferencia obtenida por los niños de 5 años del Grupo Experimental, se determina la diferencia de las actitudes sociales antes de aplicar el programa de juegos cooperativos solo llegó al 16.7%, pero el post test es de 59.7%; la diferencia entre relaciones de convivencia del pre test es de 11.1%, al aplicar el programa y luego el post test se alcanzó el 52.8%; en la dimensión de identidad personal en el pre test es de 13.9%, al aplicar el programa y luego el post test llegó al 58.3%. Lo cual determina que el programa de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016.

Concordando con (Urizar, 2017) al concluir que “se pudo analizar que el juego cooperativo posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego cooperativo y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos”

Concordando con (Hurlock, 1990) quien expresa que: las primeras experiencias sociales pueden producirse con miembros de la familia o persona fuera del hogar. Las experiencias en el hogar son importantes durante la etapa pre-escolar, mientras que las tenidas fuera del hogar, adquieren mayor importancia después de que los niños entran a la escuela.

Coincidiendo con (Malenchini, 2017) al manifestar que “Con el estudio realizado diré que el juego cooperativo es muy importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de llegar a cambiarlas en la colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de la vida social. Queda pues como responsabilidad de los docentes de preescolar elegir, junto con nuestros alumnos, que tipo de juego favorecer en el aula; pero sin olvidar que todo juego se puede realizar con los niños, es su medio de aprendizaje por excelencia”

Concordando con (Hurlock, 1982); quien nos dice que si la conducta social cae por objeto de las expectativas de la sociedad, pondrán en peligro la aceptación de los niños por

el grupo. Cuando esto ocurre, se les privará de oportunidades para aprender a ser sociables, con el resultado de que su socialización se quedará cada vez más atrás de la de su coetáneo

Concordando con (Wentzel, 2001) quien dice que además de las diferencias obvias, los niños y las niñas se desarrollan de distinta forma de tal manera que las niñas son más curiosas que los niños en cuanto a las personas, y son mucho más sociables. En general, se interesan más por la gente que por los objetos y los niños son menos sociables que las niñas, y suelen interesarse mucho más en los objetos y las cosas que en las personas.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

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

- Los estudiantes de cinco años del aula naranja (aula control) en la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, en las dimensiones de actitudes sociales los niveles de bajo son establecidas en el pre test llegan a un promedio de 59.7%, pero en el post test aumenta al 61.1%. En relaciones de convivencia en el pre test también el promedio es alto con 62.5%, el post test es igual 62.5%. En la dimensión identidad personal el nivel bajo es de 59.7%, en el post test es igual 59.7%. A la inversa sucede, en la dimensión actitudes sociales en el pre test el nivel alto obtiene el 9.8%, pero con el post test se llega a 8.3%. En relaciones de convivencia el pre test indica 5.6%, con el post test sigue igual 5.6%. En la dimensión identidad personal el pre test se llega a 4.2% en el post test sigue igual 4.2%. Esta situación se entiende que los niños sin aplicación de los juegos cooperativos se caracterizaban por ser pocos comunicativos, ególatras e individualistas.

- Los estudiantes de cinco años del aula verde (experimental) en la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, en las dimensiones de actitudes sociales los niveles de bajo son establecidas en el pre test llegan a un promedio de 43.1%, pero en el post test solo es de 4.2%. En relaciones de convivencia en el pre test también el promedio es alto con 48.6%, pero en el post test disminuye hasta el 2.8%. En la dimensión identidad personal el nivel bajo es de 37.5%, pero con el post test disminuye a 2.8%. A la inversa sucede, en la dimensión actitudes sociales en el pre test el nivel alto obtiene el 16.7%, pero con el post test se llega a 59.7%. En relaciones de convivencia el pre test indica 11.1%, con el post test alcanza 52.8%. En la dimensión identidad personal el pre test se llega al 13.9% pero con el post test se llega al 58.3%. Esta situación se entiende que los niños antes de la aplicación de los juegos cooperativos se caracterizaban por ser ególatras y personalistas; pero con la

aplicación de los juegos cooperativos alcanzaron mayores niveles de habilidades sociales: comunicativos, empáticos y solidarios.

- La hipótesis general de la investigación, el programa de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 654 Don Alberto, Sayán, 2016. Se demuestra que, con la aplicación del programa de juegos cooperativos desarrollados en la institución educativa, los niños mejoraron sus habilidades sociales, tal como se demuestra con la aplicación de la lista de cotejo. En el pre test las respuestas con mayor incidencia son NUNCA, mientras con la aplicación del post test (luego del programa de juegos cooperativos) las respuestas de mayor incidencia son SIEMPRE. Entonces se considera que los niveles bajos en el pre test (sin aplicar los juegos cooperativos) llega al 43.1, y el nivel alto solo con el 13.9. Por otro lado, en el Post test (con aplicación de los juegos cooperativos) el nivel bajo llega a 3.2, mientras que el nivel alto llega a 56.9, lo que sustenta que la aplicación del programa de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 5 años en la institución educativa.

- El programa de juegos cooperativos aplicado está constituido por cinco juegos que se establecieron en coordinación con las docentes de la institución educativa: Jugando con bloques grandes, disfraces y máscaras, diver - cabezas, juguetes pequeños, construyendo bloques pequeños. Se consideró la relevancia de los juegos porque mejoraban la empatía, la comunicación y la solidaridad. La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

- Mediante el programa de juegos cooperativos las habilidades sociales evaluadas y mejoradas según los resultados son, las actitudes sociales, relaciones de convivencia democrática e identidad personal y autonomía.

5.2. RECOMENDACIONES

- El programa de juegos cooperativos debe planificarse, ejecutarse y evaluarse en las sesiones de aprendizaje de manera diaria en todas las instituciones educativas del nivel inicial.

- Alcanzar los resultados de la presente investigación a los decisores educativos del nivel regional y local, tanto del nivel superior, básico como inicial, para formular diseños educativos a fin de mejorar los aprendizajes, a partir de los juegos cooperativos.

- Implementar jornadas de capacitación para la difusión e implementación de juegos cooperativos y proponer su incorporación a la diversificación del Diseño Curricular Nacional, Regional y Local.

- Potenciar la actividad que realizan los docentes de educación inicial en su interacción con estrategias lúdicas que involucren actividades de juegos cooperativos para el logro de aprendizajes de sus estudiantes.

- Los juegos cooperativos deben ser incluidos en los sectores dentro del aula. Estos deben contar con los espacios, materiales y la inducción adecuada por parte del docente.

CAPÍTULO VI: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

5.1. BIBLIOGRAFÍA

- Ballesteros, R. y Gil, M. . (2002). *Habilidades sociales: evaluación y tratamiento*. Madrid: Síntesis.
- Batllori, J. (2000). *Juegos para entrenar el cerebro; Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Madrid: Narcea.
- Bergan, J. y Dunn, J. (1995). *Biblioteca de Psicología de la Educación*. Bogotá: Limusa S. A.
- Bermejo, F. (05 de diciembre de 2016). *Psicomed Instituto de psicología*. Obtenido de Psicomed Instituto de Psicología: <http://www.psicomed.es/laimportancia-de-la-empatia/>
- Brown, G. (1986). *¿Qué tal si jugamos?* Caracas: Pub. Populares.
- Burga, E. (2012). La escuela que queremos y soñamos tendrá la Marca Perú. *Tarea*, 79, 80.
- Caballo, V. (2005). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
- Camacho, L. (2012). *Tesis: El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima: PUCP.
- Canda, P. (2002). *Procesos del aprendizaje*. Lima: IEP.
- Cerdas, E. (07 de diciembre de 2016). *Revista de Paz y Conflictos*. Granada, España.
- CNE. (2006). *Proyecto Educativo Nacional al 2021. La educación que queremos*. Lima: Consejo Nacional de Educación.

- Coll, C., Onrubia, J. (2001). *Inteligencia, inteligencias y capacidad de aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cooperativo, S. (12 de diciembre de 2016). *Juegos cooperativos*. Obtenido de Terrativa S. Coop. Mad.: www.terrativa.net
- Delval, J. (1996). *El desarrollo humano*. México: Siglo XXI.
- Echeverría, W. (2016). *Tesis - El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicialI, del centro educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito*. Ambato: Universidad de Ambato.
- Eisemberg, N & Musen, P. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Feldman, R. (1985). *Psicología social*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Flores, H. (2010). *Estrategias lúdicas y su influencia en la formación integral en los niños del Liceo Cristiano John Nevis Andrews de la Parroquia Pishilata, Cantón Ambato*. Ambato: Universidad de Ambato.
- García, A. (08 de diciembre de 2016). *Cosas de educación*. Obtenido de Importancia de solidaridad en niños: <http://www.cosasdeeducacion.es/importancia-de-la-solidaridad-entre-los-ninos/>
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Gershaw, N. y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona: Martínez Roca S.A.
- Huebner, K. (1990). *Habilidades Sociales. ICEVH*, Córdoba.
- Huizinga, J. (2009). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Johnson, D., Roger, J. y Stanne B. (06 de diciembre de 2016). *Cooperative Learning methods: A Meta-analysis*. Obtenido de Cooperative Learning Center at the University of Minnesota.: <http://www.clcrc.com/pages/cl-methods.html>.

- Kelly, J. (2002). *Entrenamiento de las habilidades sociales*. Nueva York: Desclee de Brouwer.
- Lazarus, A. (1981). *Terapia multimodal*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Malenchini, A. (24 de enero de 2017). *Revista Unitru*. Obtenido de Tesis: El juego cooperativo como estrategia para favorecer la socialización en niños de jardín de infantes El Principito - Argentina, 2009: <https://www.revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/236/246>
- Martínez, V. (18 de diciembre de 2016). *Con mis hijos*. Obtenido de Educar a los niños con solidaridad: <http://www.conmishijos.com/educacion/valores/educar-a-los-ninos-en-la-solidaridad-valores-para-ninos/>
- Michelson, L. Sugaiu, D. y otros. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia*. Barcelona: Martínez Roca S. A.
- MINEDU. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima : Minedu.
- MINEDU. (2014). *Marco del buen desempeño docente. Un buen maestro cambia tu vida*. Lima: Minedu.
- Monjas, I. (2012). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social*. Madrid: CEPE.
- Moreno, A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Murcia: ALJIBE.
- Omeñaca, R., Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- orientación, E. y. (17 de diciembre de 2016). *Instituto holandesa de la familia*. Obtenido de Comunicación efectiva con los niños: http://www.holandesapromociones.com/ihf/index.php?option=com_content&view=article&id=130:efec&catid=60:educa&Itemid=108


- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar y libres para crecer*. Barcelona: Editorial Paidotribo S. A.
- Orlick, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Editorial Popular S. A.
- Ortecho, J. y Qujjiano, M. (2011). *Tesis: Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J. N. 207 "Alfredo Pinillos Goicochea" de la ciudad de Trujillo, en el año 2011*. Trujillo: UNT.
- Ortega, R. (1990). *Jugar y Aprender*. Sevilla: Diana.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: ALFAR.
- Otuzi, F. (1999). *Juegos Cooperativos*. Brasilia: Lumen Humanitas.
- Pérez, V. (2009). *Tesis - La actividad lúdica en el interaprendizaje de las niñas de segundo año de educación básica en la unidad educativa experimental "pedro Fermin Cevallos", del cantón Ambato durante el año lectivo 2009 - 2010*. Ambato: Universidad de Ambato.
- Quiroz, E. y. (2004). *Tesis: Taller de expresión corporal para promover el desarrollo social de los niños de 4 años de edad del jardín de niños N° 1712 Santa Rosa, de la ciudad de Trujillo, 2003*. Trujillo: UNT.
- RAE. (02 de diciembre de 2016). *Real Academia Española*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Regader, B. (02 de diciembre de 2016). *Psicología y mente*. Obtenido de Psicología Educativa y del desarrollo: <https://psicologiymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#!>
- Rodriguez, C. (18 de diciembre de 2016). *Portal de educación infantil y primaria*. Obtenido de Educapeques: <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/la-comunicacion-efectiva-con-los-ninos.html>


- Schiller, F. (02 de diciembre de 2016). *Teorias sobre el juego*. Obtenido de Curso Monitor de juegos A: <http://cursomonitordejuegos.jimdo.com/teorias-sobre-el-juego/>
- Thomaz, F. y Galdino, R. (12 de febrero de 2017). *Revista de paz y conflictos*. Obtenido de Juegos cooperativos: <http://www.eefe.ufscar.br/pdf/flavia.pdf>.
- Urizar, C. (24 de enero de 2017). *Revistas Unitru*. Obtenido de Tesis: Influencia del juego cooperativo para mejorar habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College - Chile, 2010.: <https://www.revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/236/246>
- Zambrano, A. (2000). La mirada del sujeto educable. *La pedagogía y la cuestión del otro.*, 119.
- Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax.

ANEXOS

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

	JUEGO 1 Jugando con bloques grandes Objetivo: Disfrutar la creación de juego mediante el uso de bloques de psicomotricidad.
	JUEGO 2 Disfraces y máscaras Objetivo: Disfrutar la creación de personajes y situaciones.
	JUEGO 3 Diver- cabezas Objetivo: Armar los rompecabezas utilizando medios de comunicación adecuados.

	<p>JUEGO 4</p> <p>Juguetes pequeños</p> <p>Objetivo: Disfrutar la creación de personajes y situaciones</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>JUEGO 5</p> <p>Construyendo bloques pequeños</p> <p>Objetivo: Disfrutar la creación de espacios y personajes</p>
------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

LISTA DE COTEJO (PRE TEST – POS TEST)

En la lista de cotejo es un instrumento que permitirá conocer las habilidades sociales a partir de la aplicación de un Programa de Juegos Cooperativos. Los valores son de 1 a 3 puntos. Nunca (1 punto), casi siempre (2 puntos) y siempre (3 puntos).

Nombre del estudiante:

N°	INDICADOR	Nunca	Casi siempre	siempre
		1	2	3
Actitudes sociales				
1	Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades.			
2	Demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales.			
3	Aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros.			
4	Disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales.			
Relaciones de convivencia democrática				
5	Respeto a sus compañeros (no pelea).			
6	Se preocupa por los demás.			
7	Muestra interés por conocer nuevos amigos.			
8	Conversa con las personas no muy conocidas.			
Identidad Personal y Autonomía				
9	Expresa ideas en el desarrollo de los juegos.			
10	Demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros.			
11	Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.			
12	Acepta normas en los juegos.			

Gracias por su apoyo