

JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32285, HUANUCO 2021

Fecha de entrega: 25-oct-2022 09:50 p.m. (UTC-0500)
por ARCADIA SANTIAGO ESPIRITU

Identificador de la entrega: 1928382655

Nombre del archivo: INFORME_FINAL_DE_TESIS_4.pdf (4M)

Total de palabras: 17676

Total de caracteres: 93999

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

Los niños, como todos los demás seres humanos, son seres sociales que requieren a otras personas en sus vidas. Esta necesidad comienza en el nacimiento, con sus familias sirviendo como los primeros socializadores, seguidas de sus escuelas y comunidades de residencia. Como primer entorno la familia, y en la seguida la escuela es fundamental en el proceso de socialización. Como resultado, la educación temprana es fundamental en el progreso general de los niños porque los preescolar cuando se ponen las bases y desarrollan las habilidades necesarias para el aprendizaje posterior. Los niños también conocerán y tendrán destrezas de intercambio social y cultural en esta etapa.

Por consiguiente, obtener un buen desarrollo personal de los niños es de amplio valor del logro de habilidades de interrelación social, también es visible en las Rutas del Aprendizaje (2015). Durante el transcurso en efecto la clave del desarrollo de habilidades sociales lo cual ayudan el asentamiento de relaciones afirmativas, comprensivas y solidarias. La cual les servirán a hacer frente a situaciones complicadas o por otras situaciones de violencia y exclusión que se dan en la escuela (p.11).

Sin embargo, hoy en día los niños y niñas de todo el mundo continúan habiendo víctimas de violencia en sus hogares e incluso otros casos en la escuela, como lo demuestra una investigación de UNICEF (2014) que “alrededor de seis de cada diez niños entre 2 y 15 años en el mundo (alrededor de mil millones de menores) son sometidos regularmente a castigos físicos y psicológicos por parte de los cuidadores. (p.7)

Los niños inseguros sufren una baja autoestima, un aislamiento social y un comportamiento agresivo e impulsivo cuando se enfrentan a sus compañeros y a los demás en sus vidas.

No es el único problema al que nos enfrentamos hoy en día, ya que existe una tendencia creciente para una educación temprana continuamente más competitiva, que ignora los aspectos críticos del desarrollo de los niños en favor de los cognitivos, olvidando la alegría del juego. El Fondo de las Naciones Unidas para los Niños reconfirma esto (2014) Hay menos tiempo disponible para que los niños jueguen y desarrollen habilidades sociales con sus compañeros, que son tan importantes como el rendimiento académico. Al niño hay que darle tiempo para ser niño” (p. 6).

En la I.E N° 002 Virgen de Guadalupe-Lima, por causas lo cual ocasionan diversos defectos son: ausencia de estimulación temprana por descuido de los padres a corta edad, inapropiada crianza de los niños por falta de conversación padres e hijos, diversas consecuencias en la interacción social con sus compañeros, escasa contribución en actividades lúdicas de actividad con los demás niños, a baja alimentación lo que ocasiona debilitación del desarrollo social.

Las observaciones realizadas sobre los niños de 3 y 5 años en la Institución Educativa N°. 32285 de San Martín Cahuac han demostrado que hay dificultades, como la incapacidad de los niños para seguir las instrucciones y el fracaso en varias ocasiones para compartir juguetes y/o materiales en el aula cuando trabajan en grupo. Algunos niños muestran miedo y dificultad a fin de desarrollarse, al igual que las malas actitudes hacia sus compañeros. Los profesores, por otro lado, se cree que necesitan de estrategias a fin de apoyar a los niños a desarrollar estas habilidades de forma adecuada porque, cuando se produce una condición o un comportamiento inapropiado, los profesores sólo eligen desintegrar al niño de sus compañeros a fin de corregirlo verbalmente, dejándolo sin descanso o participación en cualquier actividad de la clase.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida el taller de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las Habilidades sociales en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N°32285 de Yarowilca, Huanuco-2021?

1.2.2 Problemas específicos

PE₁: ¿En qué medida el taller de juegos cooperativos mejora la interacción social en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N°32285 de Yarowilca, Huanuco-2021?

PE₂: ¿En qué medida el taller de los juegos cooperativos mejora el comportamiento en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N°32285 de Yarowilca, Huanuco-2021?

¹⁴ 1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Establecer en qué medida el taller de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285 de Yarowilca, Huánuco 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

¹¹ OE₁: Establecer en qué medida el taller de juegos cooperativos mejora la interacción social en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285 de Yarowilca, Huánuco 2021

¹¹ OE₂: Establecer en qué medida el taller de juegos cooperativos mejora el comportamiento en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285 de Yarowilca, Huánuco 2021

1.4 Justificación de la investigación.

El juego cooperativo es una actividad colaborativa lo cual te permite reunirte con amigos y acercarte hacia la naturaleza. Forma parte de superar retos y obstáculos, mas no de los demás. Admiten el desarrollo de relaciones interpersonales y solidarias que promuevan la cooperación y el trabajo en equipo efectivo. Mero (2015:2)

En el aspecto teórico, se utilizó los métodos científicos de la investigación de manera que, bajo el paradigma del método cuantitativo siga un patrón de metodología de la investigación, resultado obtenido la presente investigación es útil en dirección a todos los profesores implementar juegos cooperativos en varias actividades didácticas posibles presentarse además de eso aumentar las debilidades que afligen los ¹⁵ niños del nivel inicial en su interacción social.

En el aspecto práctico, la investigación aporta ² con conclusiones y sugerencias a los profesores sobre los conocimientos acerca de los juegos cooperativos y su amplio predominio en el desarrollo de habilidades sociales, como asimismo favorecen a otras apariencias del desarrollo integral de nuestros niños y que se tome en cuenta y genere capacitaciones, talleres, cursos de temáticas similares a la presente investigación.

En el aspecto social, la investigación científica ayuda a la sociedad a conocer un poco más sobre su valor del desarrollo de las habilidades sociales en los niños y así ¹⁵ disminuir este problema.

En el aspecto metodológico, los instrumentos utilizados para la recopilación de la información se aplicaron a los niños mediante una ficha de observación esto me ha permitido conocer y establecer la influencia del taller de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los niños de 3 y 5 años de la I.E. N° 32285 de Yarowilca.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Los antecedentes de la actual investigación lo cual se agrupan en tres niveles según se detalla a continuación.

Antecedentes internacionales.

En (2019) Cerchiaro, Barras y Vargas En su estudio Juego cooperativo y razonamiento prosocial en niños: Efectos de un programa de intervención en niños de 4-6 años cuyo objetivo general fue determinar el efecto de los juegos cooperativos en su razonamiento prosocial. El estudio fue cuantitativo con diseño cuasiexperimental los resultados mostraron que la implementación del programa muestra cambios significativos en el pensamiento prosocial de los niños, lo que se manifiesta en un aumento de las discusiones centradas en necesidades y estereotipos, y una disminución del pensamiento hedonista. Se puede concluir que mientras los niños del grupo experimental avanzan en el desarrollo social, alcanzan niveles más complejos de pensamiento social.

Tenemos a Mega y Liesa (2017) en su estudio el juego cooperativo como forma de promover la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales en niños de 3 y 4 años de preescolar, del CEIP Pedro J. Rubio - el objetivo general contribuir a la mejorade las habilidades sociales del alumnado y la convivencia escolar. El estudio fua cuantitativo descriptivo, la poblacion y la muestra de estudio fue de 35 niños y niñas. Los resultados mostraron que las Los efectos de mejorar la alfabetización emocional a través del juego

se reflejan en los resultados, donde más de 80% estudiantes dicen haber aprendido a apreciarse y aceptarse por lo que son, porque se sienten más seguros consigo mismos y tienen menos miedo a actuar. Equivocado Mega y Liesa (2017) concluyeron que las cooperativas son capaces de eliminar los prejuicios socialmente arraigados porque no provocan presión psicológica, sino que rompen la competencia y “nadie es mejor que nadie.»

Tenemos a Ylarragorry (2018) en su estudio Los juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales en niños de 8 y 9 años de edad buscó reconocer la conexión entre la participación en Juegos Cooperativos y el desarrollo en Habilidades Sociales en los niños de 3 y 5 años de edad del preescolar de una institución pública de la localidad de Seguí- Entre Ríos. El estudio fue descriptivo y exploratorio Se utilizó un cuestionario para una muestra de 14 niños, el estudio se encontraron los niños evaluados mostraban diversas habilidades sociales los cuales son la confianza en sí mismo, conducta agresiva e inhibida, donde bajo la influencia de los juegos cooperativos, la agresividad disminuyó significativamente y adquirieron confianza. . patrones de comportamiento.

Velasco (2017), el investigador buscó desarrolla investigaciones sobre el juego cooperativo de educación física y cómo desarrolla diversas habilidades sociales, lo cual ayudan el arreglo de conflictos. Se incluyeron un total de 38 alumnos (dos grupos de 19 alumnos) de 3º de primaria de un colegio público de Valladolid. con lo que se realizan programas de sesiones de juego con cada grupo. Para desarrollar la investigación, hemos elaborado un caso de estudio a través del cual queremos entender cómo los juegos cooperativos promueve el desarrollo de habilidades sociales. Para ello, empleamos varios instrumentos y técnicas de recopilación de datos y el software Atlas. (versión 1.5.0) para el análisis de datos. Los resultados también señalaron una mejora en las habilidades sociales. y de relación de los estudiantes y una reducción del conflicto.

Antecedentes nacionales

Constantino (2021), en su tesis Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales de los niños de cinco años de la institución 323 - Ferreñafe, con el objetivo general de proponer un programa de juegos cooperativos, mejorando las habilidades sociales a los cinco años niños mayores I.E. 323 Ferreñafe. El estudio fue descriptivo, hay 112 estudiantes en la población principal y 19 niños en la muestra. Los resultados obtenidos muestran que las habilidades sociales en los niños se encuentran en el nivel normal de 57.89%, el grado de amistad, la mayoría de los niños de cinco años se

encuentran dentro del rango normal de 36.8%, las conversaciones van desde la mayor parte de cinco años pertenecen a la clase regular 52.63%, emociones, sentimientos - dimensión, la pluralidad de los niños de 5 años están en la clase regular 52.63%, la dimensión resolución de problemas, la mayoría de los niños de cinco años niños. los niños están en la clase regular 63,16% la magnitud de resolución de problemas, la gran parte de los 5 años están en la clase normal 2,11%, se deben fortalecer las proporciones, solo en relación a la variable. bajo una lupa. Constantino (2021) llegó a la siguiente deducción a fin de mejorar las habilidades sociales en los niños participantes en el estudio, se desarrolló un plan de juego cooperativo, a través del cual podemos asegurar resultados favorables que demuestren el logro.

En (2019) Quico y Pantigoso, en su tesis de investigación titulada Habilidades sociales y juegos cooperativos en niñas y niños de 5 años, El Altiplano Cono Norte - 2018, el objetivo general fue la coherencia entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños de 5 años, Cono Norte, 2018. El estudio compete al enfoque cuantitativo y un diseño transversal no experimental. El estudio fue de correlación cuantitativa, la población fue de 140 niños y niñas, la muestra fue de 40 niños y niñas mayores de 5 años. La encuesta se realizó como técnica, cuyo instrumento fue una lista de cotejo. Resultados finales analizados con el equipo estadístico chi-cuadrado indican que si existe una relación entre las variables analizadas con un valor de $\chi^2 = 6,18$ y un nivel de significación de $p = 0,011$, entonces entre ambos análisis muestran una relación entre las variables. variables analizadas. En conclusión, se ha demostrado que un mayor porcentaje tiene una relación suficiente entre las habilidades sociales y los juegos cooperativos, con restricciones en el porcentaje mínimo que se debe ganar.

Guevara y Ubillus (2019), en su investigación llamado programa de Juego Cooperativo para Mejorar Habilidades Sociales en una I.E. Inicial N° 297 Bagua Grande buscan desarrollar logro social comparado con otros usando Juegos Cooperativos en el aula en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297. El estudio fue cuantitativa, con diseño preexperimental; la técnica fue el cuestionario y el instrumento la encuesta, la muestra estudiada fue de dieinueve estudiantes de 4 años de edad. El estudio confirmó lo cual el programa de juegos cooperativos, mejora las habilidades sociales en los niños y niñas.

Por otra parte Aguilar (2019) en su investigación que realizó en la Institución N° 10982 - Chacupe Alto Juegos cooperativos a fin de mejorar las habilidades sociales en

niños de 5 años con el propósito del estudio es enfatizar la importancia del juego a fin del desarrollo y potencial de las habilidades sociales. El estudio es cuantitativo con diseño experimental, la población y la muestra estuvo conformado por 25 niños, la técnica utilizada es la observación y el instrumento ficha de observación. A continuación los resultados mostraron con la aplicación de los juegos cooperativos, las habilidades sociales se potencian al 100% en la dimensión básica de habilidades de un promedio de 11.08 a 19, de igual forma en la dimensión de profundización de habilidades de un promedio de 8.4 a 13 y finalmente en la dimensión de habilidades. las emociones varían en promedio de 10,24 a 17,6; muestran que el programa permitió mejorar las habilidades sociales de los niños de 5 años. Lo cual se recomienda hacer juegos cooperativos en el aula como actividad principal, porque son actividades imprescindibles y básicas en la vida de los niños y por medio del cual logramos su desenvolvimiento completo.

Elme y Quispe (2018) en su investigación en la Institución Educativa Inicial de Teófila Agüero de Jáuregui en Ayacucho - en su estudio de 2016 titulada Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños, el objetivo general fue conocer el efecto de los juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. 5 años, del Instituto de Educación Primaria Teófila Agüero de Jáuregu. El estudio fue cuantitativo y tuvo una estructura preexperimental, la población y muestra estuvo conformada por 21 niños de 5 años, también se utilizó una técnica de observación y se utilizó como herramienta un disco de observación. Los resultados mostraron que el valor $p=0,000 < 0,05$, lo que indica que hay diferencias expresivas en las habilidades sociales entre el pretest y así los juegos cooperativos inciden en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de la Escuela Primaria Teófila Agüero de Ayacuchón, Jáuregui - 2016

Antecedentes locales

Lama (2019), su investigación titulada juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de la Institución educativa N° 33070 Santa Rosa de Chaglla Alta, Pachitea, Huánuco 2018 cuyo objetivo general fue conocer en qué medida funciona el juego cooperativo de acuerdo con el plan didáctico para desarrollar las habilidades sociales de los niños de la Institución Educativa N° 33070 Santa Rosa de

Chaglla Alta. El estudio fue de diseño cuantitativo y preexperimental, la población y muestra estuvo conformada por 28 niños y niñas de 4 años. Los resultados mostraron el grupo experimental obtuvo puntajes menores e iguales en logro B (82%) de la medición de la habilidad social. Con base en esos resultados, se implementó una estrategia didáctica durante diez lecciones. Después, se aplicó una evaluación posterior, cuyos resultados mostraron diferencias significativas ($p=0,005$) en los resultados del aprendizaje de habilidades sociales. En base a los resultados obtenidos se concluye con la aceptación de la hipótesis de investigación, la cual confirma que los juegos cooperativos como estrategia didáctica desarrollan significativamente las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N°33070 Santa Rosa de Chaglla Alta, Pachitea, Huánuco 2018.

Maylle (2021) en su investigación titulada implementación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los niños de 5 años I.E.I. No. 311, Fonavi III, Amarilis, Huánuco - 2019, el objetivo general fue conocer en qué medida la aplicación del juego conjunto para mejorar las habilidades sociales en la escuela primaria 311, Fonavi III, Amarilis, Huánuco, 2019 Niños de 5 años . Fue de tipo cuantitativo y contó con un diseño de investigación preexperimental que incluyó pruebas previas y posteriores del grupo experimental. Inicialmente trabajamos con 20 niños y niñas. La hipótesis de investigación se probó mediante la prueba estadística t de Student. Los resultados mostraron que el 23,61% de los niños y niñas lograron habilidades sociales. Con base en estos resultados, los juegos se aplicaron a 15 lecciones. Luego se aplicó un post-test cuyos resultados arrojaron que el 80,14% de los estudiantes de primaria lograron el desarrollo de habilidades sociales, lo que muestra un desarrollo del 56,53%. En base a los resultados obtenidos y al tratamiento de la prueba de hipótesis T del estudiante, se concluye que se aceptó la hipótesis general del estudio, que sustenta el uso del juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales.

Daza (2019), en su investigación titulada Juegos cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 080 de Pumahuasi, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019 el objetivo general es conocer cómo los juegos cooperativos mejoran la convivencia de cinco años. niños niños y niñas de 12 años de la Institución Educativa Pumahuas N° 080, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco-2019. Este estudio de tipo cuantitativo, con diseño de investigación preexperimental, pre y post evaluación con un grupo experimental. Inicialmente se realizó con una muestra de 20 niños y niñas de 5 años. Se empleó la

prueba de signos estadísticos de Wilcoxon para probar la hipótesis de investigación. Resultados preliminares mostrados de los puntajes del grupo experimental y del grupo control estaban por debajo e igual al logro B en las dimensiones de convivencia escolar. Con base en estos resultados, se implementó una estrategia didáctica durante diez lecciones. Después, se realizó una evaluación de seguimiento, de los resultados mostraron diferencias significativas en los resultados de aprendizaje de la vida escolar. Con base en los resultados obtenidos se finaliza aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que los juegos conjuntos mejoran significativamente la convivencia de los niños y niñas de 5 años en la institución educativa Pumahuas 080, Daniel Alomía Robles, Leoncio Prado, Huánuco- 2019.

2.2 Bases teórico-científicas

2.2.1 Juego cooperativo.

El juego es una actividad que la persona practica toda su vida y trasciende los límites del espacio y del tiempo. Ello es una actividad esencial en el transcurso del desarrollo que promueve la formación de estructuras de comportamiento social humano. Jugar es la actividad más importante en la vida de un niño. Un niño debe jugar porque a través del juego un niño puede sentir su cuerpo, medirse, comprender que no está solo, conoce a los demás, conoce tu entorno. Esto es muy importante para la interacción social, que les ayuda a aprender mejor desde diferentes perspectivas y desarrollarse mucho mejor. Mackerel (2012)

Según Anton (2000), los juegos se pueden dividir en los siguientes tipos:

Presentación: Son juegos fáciles lo cual acceden al primer acercamiento o contacto. Su objetivo es aprender los nombres y las características de una serie de participantes que no se conocen entre sí.

Conocimiento: "Si los participantes ya saben algo, conocerán más profundamente sus características, gustos y personalidad".

Comunicación: Se prefieren adicionales tipos de comunicación.

Resolución de Conflictos: Son juegos donde surgen situaciones de conflicto. Son una ayuda valiosa para aprender a reseñar conflictos, identificar sus causas y diversos niveles e interacciones, y indagar probables soluciones.

Distensión: Son juegos que básicamente liberan energía, hacen reír y estimulan el movimiento.

Juegos populares: Son juegos típicos a lo largo de la vida que se fue transfiriendo de padres a hijos.

Confianza: Estos juegos donde los participantes pueden confiar unos en otros.

Juegos Cooperativos: Estos son juegos donde los jugadores trabajan juntos. Jugar es un constante aprendizaje y liberación de energía que aporta alegría y felicidad al niño cuando logra la actividad deseada.

Juegos cooperativos según autores

Palacios y Castaneda (2011) utilizan el juego como una forma de introducir o fomentar actividades específicas para lograr un aprendizaje específico. El juego puede ser una forma de aprender una habilidad, una forma de suavizar una acción o una forma de sugerir una solución a un problema.

Según Schiller (2008), los juegos cooperativos son: los niños juegan con otros, no en oposición a otros, a fin de exceder problema, no para derrotar a otros. Se busca la intervención de todos, metas compartidas, no metas individuales. El objetivo del juego cooperativo es suprimir la agresión física hacia al resto y desarrollar relaciones de empatía, cooperación, aprecio y comunicación.

Para Pérez. (2005): Los juegos cooperativos son propuestas que ayudan a reducir la ocurrencia de agresiones en los juegos al promover relaciones de concientización, cooperación, comunicación y solidaridad en juegos que promueven la concientización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro y la comunicación con la naturaleza. Las personas juegan para superar problemas u obstáculos y no para los demás

Características de los juegos cooperativos.

Uno de los autores más importantes internamente del campo del pernio sindical es (Brown, 2002) referido por Regalado (2007), música los siguientes:

- Liberan de la competencia: el frío es que todos participen para autorización conseguir una portería común. La cabestrillo avala que todos jueguen juntos, eliminando la boicot que produce la competencia.

El componente en la vida se preocupa si va a conquistar ya perder, su empeño está enfocada en la participación.

- Liberan de la eliminación: sondeo la reincorporación de todos. Muchos juegos tratan de disparar a los más débiles, los más lentos, a los más torpes.

- Liberan para crear: las reglas música flexibles y los participantes pueden contribuir a trastornar el pernio. Los juegos se pueden consentir al grupo, a los recursos, al clima ambiente, y al frío de la actividad.

- Liberan de la embestida física: si promoviendo la embestida física versus otro, estamos aceptando un talante destructivo y deshumanizante. Se sondeo disparar estructuras que requieran la embestida con los demás.

Importancia de los juegos cooperativos

El juego es importante para que los niños conecten con sus compañeros y trata de reducir la agresividad en los niños fomentando la cooperación, la comunicación y la solidaridad con respeto a los valores, aprenden a trabajar en equipo y respetan las opiniones de los demás compañeros para compartir

Clasificación de los juegos cooperativos

Lo más importante es que los participantes se diviertan y aprendan activamente participando. A continuación, describimos en detalle la clasificación de juegos cooperativos de Bedoya (2012)

Juegos introductorios: Son actividades dinámicas y lúdicas que permiten el primer acercamiento entre desconocidos. Necesitan saber los nombres de las personas

Juegos para conocerse: son actividades lúdicas importantes porque el desconocimiento sobre sí mismos o sobre los demás que permiten estos juegos genera muchas veces situaciones negativas de desconfianza entre los alumnos.

Juegos de relajación: La emoción es uno de los elementos esenciales del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo se diviertan juntos. Puedes acabar con la fatiga o una situación estresante rompiendo la monotonía, cambiando las actividades negativas.

Juegos que te dan energía: Son juegos donde los niños y niñas se divierten y liberan su energía. Esta es una de las razones por las que los juegos cooperativos se sienten mejor

en elJuegos de confianza: estos son juegos que generan confianza y amistades grupales. Esta es una cualidad que promueve relaciones muy positivas entre todos, la cooperación en la resolución colectiva de conflictos.

Juego de contacto: estos juegos tienen como objetivo promover el reconocimiento, la cooperación y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto forma un canal de comunicación en los estudiantes (tocar y tocar).

Juegos de estima: son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.

Quiet Plays: Esta dinámica ayuda a calmar la tensión interna a través de la autoconciencia y redirige la energía hacia otros objetivos. El uso de juegos cooperativos, independientemente de su tipo, es importante, ya que al usarlos en el aula extendemos diversas habilidades que sirven como base para regular los conflictos entre los miembros del grupo. Durante el juego los niños desarrollan todo lo relacionado con las habilidades sociales, así como las ventajas y dificultades de hacer las cosas en grupo, lo que supone una pequeña preparación para la vida

Dimensiones de los juegos cooperativos

Dimension cooperación

La dimensión se caracteriza por la adquisición y desarrollo de habilidades para resolver actividades y problemas en grupo a través de interacciones interactivas y controladas.

Trabajar juntos es la mejor manera de desarrollar habilidades, intercambiar y socializar.

- Resolución de tareas comunes

- Problemas en el juego

- Intercambio de materiales

- Integración en diferentes equipos

Dimension participacion.

El propósito del juego es evaluar la capacidad de todos los participantes para participar.

En la participación conjunta en los juegos y la búsqueda de soluciones alternativas crea una atmósfera de cómoda

- Integración

- Trabajo en equipo

- Resolución de problemas
- Juegas en una atmósfera de confianza
- Trabajas en equipo
- Cliente Apoyo

Dimension diversion

La implementación de juegos cooperativos mejora las relaciones sociales, el amor y la cooperación dentro de su grupo en el aula.

- Juega sin miedo al fracaso
- Juega por diversión
- Sin miedo al rechazo
- Saluda a los compañeros
- Se comunica con los compañeros
- Muestra alegría.

2.2.2 Las habilidades sociales

Origen de las habilidades sociales

Las primordiales actividades de habilidades sociales tienen su origen en el trabajo con niños de Jack (1934), Murphy y Newcomb (1937), Page (1936), Thompson (1952) y Williams (1935). están escritos por Caballo (1999, p. 1). Estos comienzos a estado descuidados y escaso reconocimiento como prerrequisitos precoces para las habilidades sociales.

Oficialmente se conoce como el origen de las habilidades sociales a partir del trabajo de Salter (1949) sobre la reflexología, que se debió bastante y claramente a la influencia de la escuela pavloniana. Wolpe (1959) utilizó por primera vez el término comportamiento persuasivo en su obra Psicoterapia por inhibición mutua (Psicoterapia por inhibición mutua) para denominar la exclusión de varias emociones como refuerzo de este último comportamiento opuesto, que muestra interés. correlación negativa. Entre la confianza y la ansiedad, no se ha demostrado que una debilite a la otra (Rimm y Masters, 1974).

Concepto de habilidades sociales

Rinn y Markle (1979, citado en Valles y Valles, 1996) muestran que las habilidades sociales son un conjunto de conductas verbales y no verbales a través de las cuales

En (1993) Monjas muestra que las habilidades sociales son habilidades específicas requeridas para realizar una tarea de manera competente. Estos comportamientos necesarios a fin de comunicarse e interrelacionarse con sus compañeros y adultos de manera eficaz y satisfactoria. Este autor mejorará las habilidades sociales con la expresión de las habilidades de comunicación social. Plantea que las habilidades sociales son patrones de comportamiento que se realizan, se hablan, se piensan y se saben, que se aprenden, propios de determinadas situaciones los cuales presentan en relación con demás personas, y que son complejos. Las habilidades sociales incluyen cognitivas (p. ej., aceptación social, idiomas propios), emocionales y afectivas (p. ej., ansiedad) y motoras y expresivas (p. ej., comportamiento verbal y no verbal).

Según Caballo (1999) las habilidades sociales como un patrón de conducta manifestado por el individuo en las relaciones interpersonales, lo cual explica los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de manera adecuada al estado, considerando el comportamiento del resto y por lo común resuelve los problemas rápidos de la situación mientras disminuye la probabilidad de problemas posteriores. Este autor reconoce en el Manual de Evaluación y Entrenamiento de Habilidades Sociales que desde el siglo XX ha habido avances significativos en las habilidades sociales técnicas, estos métodos de entreno son avanzados y sano, fundamentados en la tecnología desde el ensamblaje de automóviles hasta la tecnología nuclear. , implica la adquisición de habilidades técnicas pero no el apropiamiento de habilidades sociales, porque implica el comportamiento socialmente adecuado de las personas que trabajan en estos lugares, es sorprendente cómo las personas tendrán que ser cuidadas en el futuro por quienes tienen las habilidades sociales para llevar. desempeñar correctamente sus funciones.

De todo lo anterior, se obtiene finalmente la definición de conducta socialmente experimentada “un conjunto de patrones de comportamiento enviados por un individuo en las relaciones interpersonales que expresan los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de una manera que es adecuada para la situación, respetuoso con el comportamiento de los demás, y esto suele resolver los problemas inmediatos de la situación y reduce la probabilidad de problemas futuros.

Por otro lado, Vallés y Vallés (1996) plantean que la base teórica experimental de las habilidades sociales es “el enfoque de Bandura sobre el aprendizaje social y la conducta cognitiva, o modificación de la conducta cognitiva”. (p. 37) Para el autor, las habilidades sociales tienen un carácter educativo, el mismo que produce el aprendizaje de nuevas habilidades, la mejora de las acciones y la eliminación de comportamientos sociales, incompetentes o inadecuados. Actualmente existen una variedad de intervenciones que intentan educar y enseñar comportamiento y habilidades sociales en la edad escolar.

Teoría sobre las habilidades sociales

Teoría de Piaget y Vygotsky

Teoría Piagetiana relacionados con los Criterios pedagógico-psicológicos y el contexto sociocultural, que estudiaban el proceso de desarrollo del individuo como factor determinante en la adquisición de conductas y habilidades sociales. Con esta idea se fundamenta en las fórmulas de Vygotsky y la interpretación de los valores de los niños y niñas que conforman la educación primaria, hechos que permiten encaminar el proceso investigativo hacia los enfoques propuestos por Kohlberg. desarrollo social y moral de los niños.

Para Piaget (citado por Reinoso, 2014), “todo individuo pasa por cuatro etapas de maduración mental, a través de las cuales se transforma y adquiere habilidades a partir de procesos de asimilación y adaptación” (p. 458). Esto quiere decir que, en la familia, adulto importante y escuela, el docente debe basarse en el proceso de maduración intelectual que se manifiesta en cada niño para responder eficazmente a la actividad. las habilidades cognitivas para asimilar cada información y adaptarla a los conocimientos existentes para finalmente aprender los principios, reglas y normas que determinan su convivencia en su entorno.

Sin embargo, el proceso de socialización que lleva a cabo cada niño o niña en su entorno tiene como objetivo la adquisición de conductas sociales derivadas de procesos de imitación, donde la familia se convierte en el primer escenario encargado de brindar experiencias afines a los valores éticos. describir la vida social. Por ello, Vygotski (citado por Molina, 2014) señala que “la convivencia en un entorno social se encarga de brindar a los individuos experiencias que les permitan comprender normas, intereses y valores” (p. 233).

Teoría del aprendizaje social de Bandura (1987)

Aunque Bandura no propone específicamente una teoría de las habilidades sociales, su teoría del aprendizaje social es muy útil e importante para comprender el comportamiento social (Calleja, 1994). Por tanto, en referencia al aprendizaje social, encontramos definiciones que pretenden declarar el comportamiento y la personalidad humana, lo que se relaciona con los principios específicos del estudio experimental del aprendizaje (León y Medina, 1998). La evolución del comportamiento humano se convirtió en un desafío para su investigación. Sin embargo, no fue hasta el famoso trabajo de Bandura y colegas sobre la agresión infantil (Bandura y Walters, 1978) que se volvió relevante para los investigadores de la imitación desde el punto de vista del análisis del comportamiento (León et al., 1998).

Así, Bandura afirma que “el funcionamiento psicológico se explica por la interacción continua y recíproca entre factores personales y ambientales” (1987, p. 19). Es importante mencionar las expectativas sobre el éxito o el fracaso, incluida la autoeficacia de una persona o las creencias sobre su capacidad para avanzar de manera efectiva para lograr lo que desea. Por lo tanto, si el comportamiento es impulsado en gran medida por factores externos, también tiene sentido afirmar que las personas pueden controlar su comportamiento a través de metas auto establecidas y consecuencias autoinducidas (auto refuerzo).

De esta manera, las habilidades sociales se adquieren como resultado directo de varios mecanismos básicos de aprendizaje: las consecuencias del refuerzo directo; el resultado de experiencias perceptivas; influencia interpersonal; y desarrollar expectativas cognitivas sobre situaciones interpersonales (Kelly, 1987).

De esta forma, las habilidades sociales deben cumplir varios requisitos y condiciones que predisponen al seguidor a seguirlas y aplicarlas; luego que tenemos indicios, si nuestra actividad es positiva o no; también mantenemos los logros alcanzados; y finalmente, que las respuestas aprendidas se ven reforzadas en nuestro control por otra herramienta de entrenamiento (León et al., 1998).

Así, esta propuesta contiene los elementos propuestos por Argyle (1994), pero él establece sólo el proceso cognitivo de traducción, mientras que Bandura enmarca el proceso de formación de perspectivas sobre las consecuencias de la conducta del sujeto. En un contexto más general, la investigación de este investigador argumentó que la persona, el ambiente y el comportamiento constituyen un importante impuesto sobre las

variables básicas que deben ser consideradas para comprender y predecir la acción adecuada en el contexto.

Modelos y enfoques teóricos utilizados en el estudio de habilidades sociales

Para Caballo (2005), es importante considerar tres modelos teóricos relacionados con las habilidades sociales: el modelo de personalidad o rasgo, el modelo de comportamiento y el modelo de interacción.

El primer modelo se basa en el fortalecimiento sistemático de las reacciones deseables para eliminar las características indeseables (ansiedad, depresión, conflictos personales, etc.). Este modelo ha sido superado y refinado a través del desarrollo teórico y empírico.

Otro modelo es el conductual-cognitivo, que pretende crear nuevas habilidades conductuales sometiendo el malestar personal experimentado. El aprendizaje se produciría por una experiencia basada en las experiencias previas del sujeto, lo que permite formar una expectativa favorable o desfavorable para resolver la situación. Si la experiencia es positiva, el sujeto intenta repetirla si es posible.

Los modelos de interacción enfatizan el importante papel de los factores ambientales, las características personales y la interacción entre ellos en la formación del comportamiento. Este modelo expresa cómo debe comportarse el niño de acuerdo con las situaciones que se presentan en su entorno. La situación conductual no sólo indica la necesidad de intervención de agresores y víctimas, sino que afecta a todo el grupo, es decir, compañeros y profesores que reciben un enfoque interactivo (Goldstein, 1999).

Componentes de las habilidades sociales.

Componentes conductuales:

Los componentes de comportamiento son las formas en que las personas se presentan externamente. Estos comportamientos se basan en la educación y el aprendizaje personal, familiar y social. Constan de:

Componentes no verbales: por ejemplo: expresión facial, sonrisa. Gestos, expresión facial, postura, lenguaje corporal, distancia, proximidad, apariencia personal, etc.

Componentes paralingüísticos: notar el sonido: su tono, claridad, velocidad, timbre; sincronización del habla, trastornos del habla y fluidez del habla.

Componentes verbales: contenido general (solicitudes de comportamiento, contenido de consentimiento, contenido de reconocimiento, autorrevelación, refuerzo verbal, humor, palabras positivas, claridad, etc.

Componentes cognitivos

Las situaciones y el entorno influyen en los pensamientos, sentimientos y acciones de todas las personas. Todo el mundo busca ciertas situaciones y evita otras, es decir, deja que las situaciones lo afecten, pero también afecta lo que sucede; contribuyendo así al cambio de la situación y condiciones ambientales tanto para ellos mismos como para los demás. No existen procesos cognitivos en los que se perciban, construyan y evalúen situaciones y hechos.

Así, por ejemplo, los individuos que pertenecen a un grupo que crece o vive y trabaja en un entorno que comparte en cierta medida las mismas cosmovisiones, que tienen una cierta conciencia situacional. Todo esto es la base de investigaciones que se centran en las diferencias en las percepciones situacionales de grupos que se diferencian entre sí por alguna característica, como la edad, el género y la cultura. Los componentes cognitivos incluyen: Habilidades cognitivas, estrategias de codificación y construcciones personales, expectativas, valores subjetivos de los estímulos y sistemas y planes de autorregulación (Caballo, 2005).

Componentes fisiológicos

Consta de frecuencia cardíaca, presión arterial, circulación sanguínea, respuestas electrodérmicas (activación de glándulas sudoríparas, respuesta electromiográfica (Caballo, 2005) Todo esto se justifica por el problema del registro confiable de elementos cognitivos y la dificultad de obtener dispositivos precisos y mediciones fisiológicas. De los sujetos

De manera similar, Caballo (1999) describe tres partes de las habilidades sociales:

- Las habilidades sociales en el ámbito familiar

La primera socialización la realizan los padres de los niños durante la etapa educativa, por ejemplo, como un adulto autorizado, padre o educador orienta el desarrollo de un niño o niña y le transmite los valores y normas que le otorgan su pertenencia a una sociedad. grupo a lo largo de su vida existencia

La estructura de la familia como grupo influye en el desarrollo socioafectivo de todos sus miembros, especialmente de los niños y niñas, porque aprenden las normas y habilidades sociales necesarias en su primera etapa de vida. Por lo tanto, los factores que inciden en el desarrollo y proceso de desarrollo de niños y niñas pueden diferir, por lo que es importante reconocer la influencia de la educación y la cuna familiar en el desarrollo de los bebés (Vergara, 2017).

Las habilidades sociales en el ámbito educativo

Álvarez (1997) afirma que “las habilidades sociales están directamente relacionadas con el rendimiento escolar, por lo que cobra bastante importancia, se requiere que el niño tenga una actitud independiente, confianza en sí mismo e interés por el medio que lo rodea; para ello, la competencia social es suficiente (p. 4). Entonces, el trabajo pedagógico es fundamental para que un niño o una niña se sientan seguros e independientes dándoles oportunidades donde puedan demostrar que hay una actividad que pueden hacer por sí mismos, que los hace autónomos e independientes. a su vez, muestran cualidades positivas a sus pares y adultos por lo que las relaciones interpersonales serían suficientes

De igual manera, el plan de estudios (2016) considera que después de la graduación, el estudiante debe alcanzar las habilidades y destrezas de formación de la identidad cuando es consciente de las características que lo hacen único, se conoce y se valora a sí mismo, puede lograr sus objetivos, evalúa sus objetivos, sus sentimientos y su comportamiento en función del bienestar propio y de los demás, situación de conflicto moral, ras, razona de acuerdo con los principios éticos que intenta. universalizar Justifica la consideración de los valores, los derechos humanos y la responsabilidad y reciprocidad en las relaciones humanas. Por lo tanto, es necesario asegurar que los estudiantes desarrollen estas habilidades, destrezas y estándares de aprendizaje básicos educativos, porque el desarrollo de su personalidad depende del nivel de relaciones sociales con el medio.

Programa de educación básica en el ámbito social (2016) prioriza dos enfoques: desarrollo personal y acción ciudadana. El primero examina el proceso que lleva a las personas a construirse como seres humanos para alcanzar su máximo potencial a través de una conexión inclusiva con el mundo natural y social. Se promueve la reflexión y una perspectiva crítica y ética. En el segundo, prepara al estudiante para ser un ciudadano con derechos y deberes, que participa de la convivencia democrática, en una relación

armónica con el medio ambiente, enfatizando la reflexión crítica sobre la vida social y el papel del hombre.

En el enfoque de desarrollo personal, los niños y niñas crean sus propias identidades a partir del conocimiento sobre sí mismos, características personales, preferencias y habilidades. Se dan por una relación familiar, si han proporcionado vínculos seguros, la relación con los demás es más segura y proactiva. En el caso de un civismo activo, los niños y niñas conviven y participan democráticamente en la búsqueda del bien común comunicándose con pares y adultos, creando normas, asumiendo acuerdos y leyes, y promoviendo el bien común. Así, el papel del docente es fundamental porque promueve un ambiente social respetuoso, ofrece oportunidades para diversas actividades, incentiva a llegar a un acuerdo y está dispuesto a escuchar críticas y opiniones.

Zevallos, Zapana y Mendoza (1999) identifican al docente como el agente educativo más importante para los estudiantes; cómo te comportas depende del tipo de relación que construyas con ellos. Es importante desarrollar lazos de simpatía y amistad entre profesor y alumno. y esta simpatía y amistad son también necesarias para alcanzar los fines de la institución.

Es importante considerar y evaluar las funciones afectivas del docente, tanto positivas como negativas.

Tabla de funciones positivas y negativas. Como parte de las tareas positivas del docente tenemos, por ejemplo, que el docente elogia, reconoce méritos, hace pedidos, anima, promete recompensa, premia, expresa humor, llama al alumno con una palabra dulce.

Y acciones negativas, críticas, amenazas, advertencias, reprimendas, castigos, dilaciones indefinidas, actitudes espontáneas del alumno.

Dimensiones de las Habilidades sociales

Hablar de habilidades se refiere al conjunto de habilidades que exhibe un individuo para interactuar y convivir con los demás; a estas se suman las características personales, que consisten en valores y normas dominantes en la sociedad, las cuales han sido analizadas por diversos autores para identificar variables que las fortalecen o las disminuyen. Para ello, Abugattas (2016), quien hace referencia a una prueba de habilidades de comunicación social para niños de 3 a 6 años, propone cuatro dimensiones a través de las

cuales muestra que si bien existen cientos de habilidades sociales importantes para los estudiantes. para aprender, se pueden organizar y dividir de la siguiente manera:

Habilidades para relacionarse.

Dicha habilidad se manifiesta en la capacidad de juego de los niños, la iniciativa, el comportamiento de los compañeros y las necesidades de préstamo, el fomento de la amistad y la capacidad de seguir órdenes e instrucciones (Abogatas 2016 p.22).

2.3 Definición de términos básicos

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Ha: El taller de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Ho: El taller de juegos cooperativos no mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

2.4.2 Hipótesis específicas

Ha1: El taller de juegos cooperativos mejora significativamente la interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Ho1: El taller de juegos cooperativos no mejora significativamente la interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Ha2: El taller de juegos cooperativos mejora significativamente el comportamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Ho2: El taller de juegos cooperativos no mejora significativamente el comportamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 20201

2.4.3 Variable Independiente: Taller de juegos cooperativos.

Tabla 1: Operacionalización de variables para la variable taller de juegos cooperativos

Variable	Dimensión	Indicadores	Técnica Instrumentos Escala
Variable independiente. Taller de juegos cooperativos	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones • Actividades • Materiales 	Lista de cotejo
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Saberes previos • Desarrollo de la sesión • Estrategias. 	Lista de cotejo
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz de evaluación • Aprendizajes logrados • Instrumentos 	Lista de cotejo

2.4.4 Variable dependiente. Habilidades sociales

Tabla 2: Operacionalización de variables para la variable habilidades sociales

Variable	Dimensión	Indicadores	Técnica Instrumentos Escala
Variable dependiente Habilidades sociales	Interacción social	<ul style="list-style-type: none"> • Sonríe y responde a otras personas cuando es oportuno • Saluda y se despide de las personas de un lugar conocido • Con otros niños muestra conductas de cortesía utiliza frases como “por favor”, “gracias”, “perdón” • Se une al juego de otros Niños 	Ficha de observación Escala: Siempre A veces Nunca
	Comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a un amigo cuando está en dificultades • Ayuda a otros niños en actividades y juegos • Es amable con los adultos conocidos • Hace “pequeños favores” a otros niños 	Ficha de observación Escala: Siempre A veces Nunca

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación

Para el presente estudio el tipo de investigación utilizado fue aplicada, este tipo de investigación según Rus (2020), la investigación aplicada busca resolver problemas específicos y prácticos.

3.2 Método de investigación

Para el presente estudio el método utilizado es cuantitativo, ante esto según Augusto (2006), el método la cuantitativa se basa en la medida de las características de los fenómenos sociales, lo que significa derivar del marco conceptual relacionado con el problema analizado, una serie de postulados que expresan deductivamente las relaciones entre las variables estudiadas.

3.3 Diseño de investigación

El diseño es preexperimental con diseño de pretest que se aplicará antes del tratamiento luego se aplicará un estímulo o tratamiento que este caso es el taller de juegos cooperativos luego de ello se aplicará el posttest para observar si hubo o no efecto de la variable habilidades sociales, al respecto Bernal, (2006) los diseños preexperimentales son “aquellos en los que el investigador no ejerce ningún control sobre las variables extrañas o intervinientes, no hay asignación aleatoria de los sujetos participantes de la investigación ni hay grupo control”

GE = O1 X O2

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O1 = Pretest al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (dramatización)

O2 = Post test al grupo experimental.

3.4 Población, muestra y muestreo

3.4.1 Población.

Arias (2012), define a la población “Conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación”. Para la presente investigación la población estuvo conformado por 7 niños de la Institución Educativa N° 32285 de Yarowilca, Huánuco 2020

Tabla 3: Población de la investigación

Secciones	Masculino	Femenino	Total
5 años	1	2	3
3 años	2	2	4
TOTAL	3	4	7

Fuente: Elaboración propia

3.4.2 Muestra

Moya (1996), define la muestra como una parte o un subconjunto representativo de la población. La selección de la muestra se realizó a través del método no probabilístico, por conveniencia, teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión. Por lo tanto, la muestra estuvo conformado por 7 niños de la I.E. N° 32285.

3.4.3 Muestreo.

El tipo de muestreo utilizado para el presente estudio fue no probabilístico, por conveniencia.

3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

3.5.1 La técnica utilizada para la recolección de la información fue la encuesta.

La guía de observación. Según Arias (2012), “Es una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de si mismos, o en relación con un tema particular. En este entender se formularon interrogantes a los servidores que son parte de la investigación para medir la gestión directiva y el desempeño docente.

3.5.2 El instrumento utilizado fue el cuestionario.

Cuestionario Arias (2012), “Es una forma de encuesta realizada en un ambiente escrito o en papel que contiene una serie de preguntas. Se denomina encuesta autoadministrada

porque el encuestado debe completarla sin la intervención del entrevistador. Llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.6.1 Técnica de procesamiento de datos.

Los datos son consignados de manera ordenada, serán procesados en una base de datos, para luego analizarlos con el software estadístico SPSS.

3.6.2 Técnica de análisis de datos

Se generarán tablas de distribución de frecuencias y gráficos estadísticos, además se contrastará la hipótesis utilizando el estadístico de prueba correlación de Spearman.

3.7 Ética investigativa

En la presente investigación se respetó los principios éticos, en la medida que los datos obtenidos de la muestra no fueron alterados ni modificados. Se protegió la identidad de cada uno de los participantes del estudio, se tuvo mucha precaución con la confidencialidad, se les notificó el consentimiento informado, se les orientó la libre participación y el anonimato de la información que se obtuvo de los sujetos del estudio. Los resultados que se observa son confiables y auténticos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de resultados

Después de aplicar el taller de juegos cooperativos en niños de la Institución Educativa Inicial 32285 de Yarowilca, se procedió a analizar la información recopilada en la ficha de observación que se ejecutó antes y después de la intervención con el taller de juegos cooperativos.

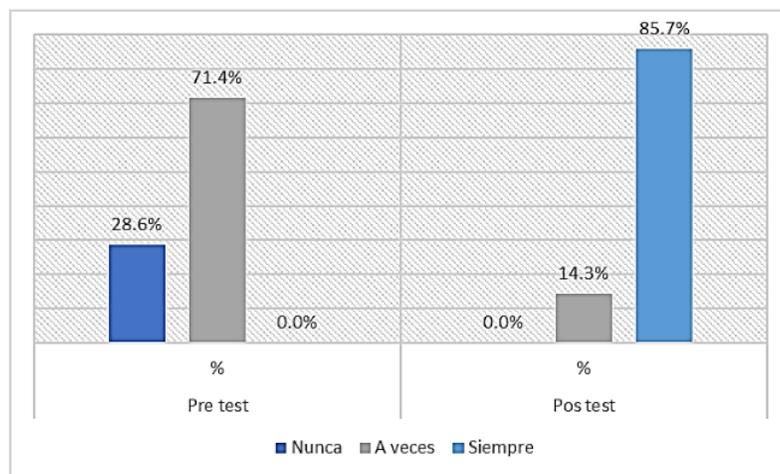
Variable habilidades sociales.

Tabla 4: Distribución de frecuencias para la variable habilidades sociales

	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Nunca	2	28.6%	0	0.0%
A veces	5	71.4%	1	14.3%
Siempre	0	0.0%	6	85.7%

Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

Figura 1. Gráfico de barras para la variable habilidades sociales



Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

En la tabla 4 y figura 1, se aprecia la distribución de frecuencias para la variable habilidades sociales donde de 7 estudiantes de la Institución Educativa Inicial 32285, antes de ejecutar el taller de juegos cooperativos se tenía que el 28.6% de los niños nunca mostraban habilidades sociales mientras que el 71.4% a veces mostraba habilidades

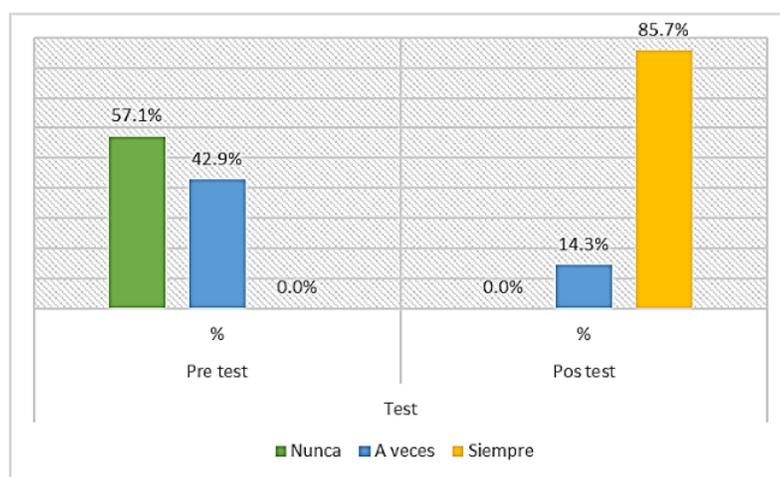
sociales. Pero luego de ejecutar el taller de juegos cooperativos el 14.3% a veces muestran habilidades, pero el 85.7% siempre muestran habilidades sociales.

Tabla 5: Distribución de frecuencias para la dimensión interacción social

	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Nunca	4	57.1%	0	0.0%
A veces	3	42.9%	1	14.3%
Siempre	0	0.0%	6	85.7%

Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

Figura 2. Gráfico de barras para la dimensión interacción social



Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

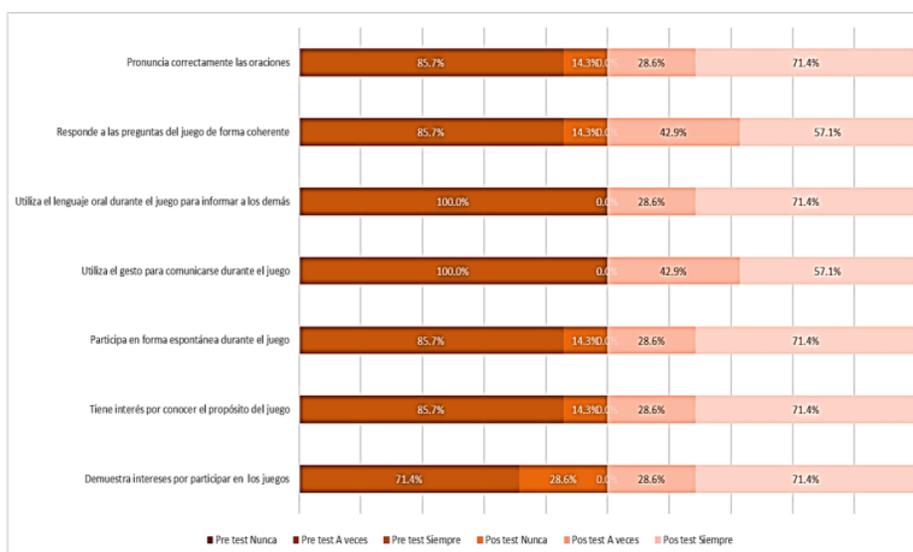
En la tabla 5 y la figura 2, se aprecia la distribución de frecuencias para la dimensión interacción social donde de 7 estudiantes de la Institución Educativa Inicial 32285, antes de ejecutar el taller de juegos cooperativos se tenía que el 57.1% de los niños nunca muestran interacción social mientras que el 42.9% a veces muestran interacción social. Pero luego de ejecutar el taller de juegos cooperativos el 14.3% a veces muestra interacción social pero el 85.7% siempre muestra interacción social.

Tabla 6: Distribución de frecuencias de los ítems de la dimensión interacción social

Ítems	Pre test						Pos test					
	Nunca		A veces		Siempre		Nunca		A veces		Siempre	
	fñ	%	fñ	%	fñ	%	fñ	%	fñ	%	fñ	%
Demuestra intereses por participar en los juegos	5	71.4%	2	28.6%	0	0.0%	0	0.0%	2	28.6%	5	71.4%
Tiene interés por conocer el propósito del juego	6	85.7%	1	14.3%	0	0.0%	0	0.0%	2	28.6%	5	71.4%
Participa en forma espontánea durante el juego	6	85.7%	1	14.3%	0	0.0%	0	0.0%	2	28.6%	5	71.4%
Utiliza el gesto para comunicarse durante el juego	7	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	3	42.9%	4	57.1%
Utiliza el lenguaje oral durante el juego para informar a los demás	7	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	28.6%	5	71.4%
Responde a las preguntas del juego de forma coherente	6	85.7%	1	14.3%	0	0.0%	0	0.0%	3	42.9%	4	57.1%
Pronuncia correctamente las oraciones	6	85.7%	1	14.3%	0	0.0%	0	0.0%	2	28.6%	5	71.4%

Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

Figura 3: Gráfico de barras para los ítems de la dimensión interacción social



Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

En la tabla 6 y la figura 3. Se muestra el análisis ítem por ítem de la dimensión interacción social donde:

- En cuanto al ítem el estudiante demuestra interés por participar en los juegos, se aprecia que antes de aplicar el taller de juegos cooperativos el 71.4% nunca participaba en los juegos y el 28.6% a veces participa en los juegos. Pero luego de aplicar el taller de juegos cooperativos el 28.6% de los estudiantes a veces participaba en los juegos, pero el 71.4% siempre participaba en los juegos.
- En cuanto a que el niño tiene interés por conocer el propósito del juego el 85.7% no muestra interés en conocer el propósito, el 14.3% a veces muestra interés en conocer

el propósito, pero luego de aplicar el taller de juegos cooperativos el 28.6% a veces muestra interés en conocer el propósito del juego, el 71.4% siempre esta presto en conocer el propósito del juego.

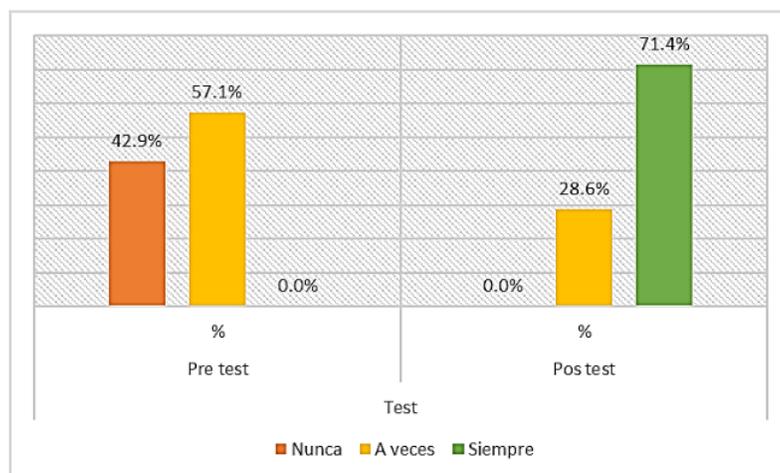
- En cuanto a que el niño participa en forma espontánea durante el juego el 85.7% nunca participa en forma espontánea, el 14.3% a veces participa en forma espontánea del juego, pero luego de aplicar el taller de juegos cooperativos el 28.6% a veces participa en forma espontánea de los juegos, el 71.4% siempre participa en los juegos.
- En cuanto si utiliza los gestos para comunicarse durante el juego, en el pretest se observa que el 100% de los niños nunca utiliza los gestos para comunicarse, mientras que luego de finalizado el taller de juegos cooperativos el 42.9% a veces utiliza los gestos mientras que el 57.1% siempre utiliza los gestos para comunicarse durante el juego.
- En cuanto si utiliza el lenguaje oral durante el juego, en el pretest el 100% de los niños nunca lo hace pero luego de ejecutado el taller de juegos cooperativos el 28.6% a veces utiliza el lenguaje oral durante el juego mientras que el 71.4% siempre utiliza el lenguaje oral durante el juego.
- En relación con el ítem responde a las preguntas del juego de forma coherente, el 85.7% nunca responde a las preguntas del juego de manera coherente, mientras que el 14.3% a veces responde de forma coherente. Pero luego de ejecutado el taller de juegos cooperativos se aprecia que el 42.9% de los niños a veces responde a las preguntas de forma coherente, pero el 57.1% siempre responde a las preguntas.
- En relación con el ítem pronuncia correctamente las oraciones, en el pretest el 85.7% nunca pronuncia correctamente las oraciones, mientras que el 14.3% a veces pronuncia correctamente, pero luego de ejecutado el taller de juegos cooperativos el 28.6% a veces pronuncia correctamente pero el 71.4% siempre pronuncia adecuadamente las oraciones.

Tabla 7: Distribución de frecuencias para la dimensión comportamiento

	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Nunca	3	42.9%	0	0.0%
A veces	4	57.1%	2	28.6%
Siempre	0	0.0%	5	71.4%

Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

Figura 4: Gráfico de barras para la dimensión comportamiento



Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

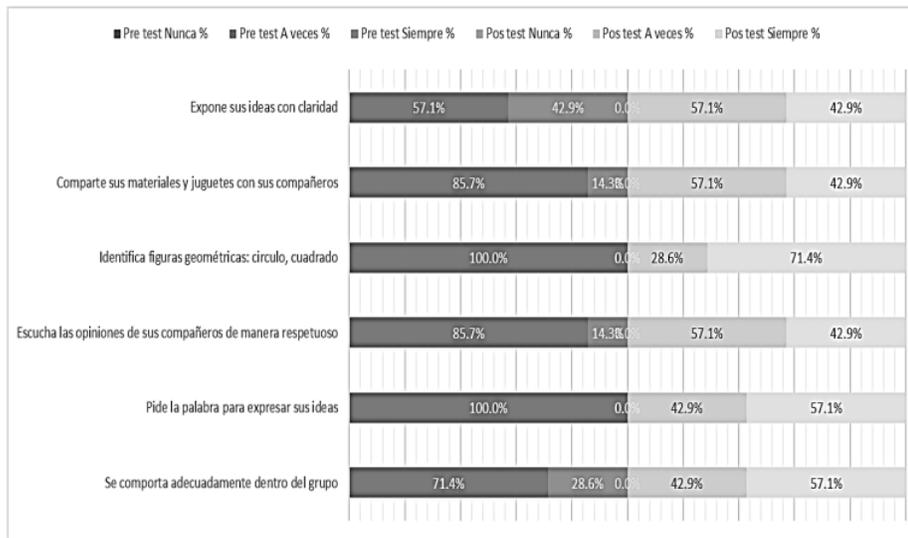
En la tabla 7 y la figura 4, se aprecia la distribución de frecuencias para la dimensión comportamiento donde de 7 estudiantes de la Institución Educativa Inicial 32285, antes de ejecutar el taller de juegos cooperativos se tenía que el 42.9% de los niños nunca muestran comportamiento adecuado mientras que el 57.1% a veces muestran comportamiento adecuado. Pero luego de ejecutar el taller de juegos cooperativos el 28.6% a veces muestra comportamiento adecuado, pero el 71.4% siempre muestra comportamiento adecuado.

Tabla 8: Distribución de frecuencias de los ítems de la dimensión comportamiento

Ítems	Pre test						Pos test					
	Nunca		A veces		Siempre		Nunca		A veces		Siempre	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Se comporta adecuadamente dentro del grupo	5	71.4%	2	28.6%	0	0.0%	0	0.0%	3	42.9%	4	57.1%
Pide la palabra para expresar sus ideas	7	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	3	42.9%	4	57.1%
Escucha las opiniones de sus compañeros de manera respetuoso	6	85.7%	1	14.3%	0	0.0%	0	0.0%	4	57.1%	3	42.9%
Identifica figuras geométricas: círculo, cuadrado	7	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	28.6%	5	71.4%
Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros	6	85.7%	1	14.3%	0	0.0%	0	0.0%	4	57.1%	3	42.9%
Expone sus ideas con claridad	4	57.1%	3	42.9%	0	0.0%	0	0.0%	4	57.1%	3	42.9%

Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

Figura 5: Gráfico de barras para los ítems de la dimensión comportamiento



Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

En la tabla 8 y la figura 5, se aprecia el análisis ítem por ítem de la dimensión comportamiento donde:

- Con relación al ítem se comporta adecuadamente dentro del grupo, el pretest el 71.4% de los niños nunca se comporta adecuadamente, pero el 28.6% a veces se comporta adecuadamente; luego de ejecutar el taller de juegos cooperativos el 42.9% de los niños a veces se comporta adecuadamente dentro del grupo, mientras que el 57.1% siempre se comporta adecuadamente dentro del grupo.
- Con relación al ítem pide la palabra para expresar sus ideas en el pretest, el 100 % de los niños nunca pide la palabra para expresar sus ideas. Pero en el postest el 42.9% a veces pide la palabra para expresar sus ideas, y el 57.1% siempre pide la palabra para expresar sus ideas.
- Con relación al ítem escucha las opiniones de compañeros de manera respetuoso, en el pretest el 85.7% nunca escucha las opiniones de compañeros de manera respetuoso, y el 14.3% a veces escucha las opiniones de compañeros de manera respetuoso; en el postest el 57.1% a veces escucha las opiniones de compañeros de manera respetuoso, pero el 42.9% siempre escucha las opiniones respetuosamente.
- En cuanto al ítem comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros en el pretest el 85.7% nunca comparte sus materiales y juguetes, el 14.3% a veces comparte su

materiales y juguetes. En el postest el 57.1% a veces comparte sus materiales, pero el 42.9% siempre comparte sus materiales y juguetes.

- En cuanto al ítem expone sus ideas con claridad en el pretest el 57.1% nunca expone sus ideas con claridad, el 42.9% a veces. En el postest el 57.1% el niño a veces expone sus ideas con claridad mientras que el 42.9% siempre expone sus ideas con claridad

4.2 Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Ha: El taller de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Ho: El taller de juegos cooperativos no mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Nivel de confianza = 95% (0.95)

Significancia = 5% (0.05)

Tabla 9: Prueba t de muestras independientes para la variable habilidades sociales

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig (bilateral)	X1-X2	S1-S2	95% IC	
									I	S
Habilidades sociales	Se asumen varianzas iguales	1,600	.230	-4,899	12	.000	-1,14286	.23328	-1,65114	-.63457
	No se asumen varianzas iguales			-4,899	11,294	.000	-1,14286	.23328	-1,65469	-.63103

Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

En la tabla 9 se aprecia los resultados del análisis de la prueba t para muestras independientes para la variable habilidades sociales lo que se hizo es comparar si hubo o no efecto con relación al pretest y postest de la variable habilidades sociales. Ante ello se observa que el valor del estadístico t-student = -4.899 con un nivel de significancia = $0.000 < 0.05$ significancia lo que quiere decir que no hay evidencia significativa para manifestar que no hubo diferencias entre sus medias. Es decir que se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Por lo tanto, el taller de juegos cooperativos mejora significativamente el

desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Hipótesis específica 1

Ha1: El taller de juegos cooperativos mejora significativamente la interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Ho1: El taller de juegos cooperativos no mejora significativamente la interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Nivel de confianza = 95% (0.95)

Margen de error = 5% (0.05)

Tabla 10: Prueba t para muestras independientes para la dimensión habilidades de interacción social

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	X1-X2	S1-S2	95% IC	
									I	S
Habilidades de interacción social	Se asumen varianzas iguales	5,333	,040	-5,774	12	,000	-1,42857	,24744	-1,96769	-,88946
	No se asumen varianzas iguales			-5,774	10,800	,000	-1,42857	,24744	-1,97441	-,88274

Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

En la tabla 10 se aprecia los resultados del análisis de la prueba t para muestras independientes para la dimensión interacción social donde lo que se hizo es comparar si hubo o no efecto con relación al pretest y postest de la dimensión interacción social. Ante ello se observa que el valor del estadístico t-student = -5.774 con un nivel de significancia = 0.000 < 0.05 significancia lo que quiere decir que no hay evidencia significativa para manifestar que no hubo diferencias entre sus medias. Es decir que se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Por lo tanto, el taller de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de la interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Hipótesis específica 2

Ha2: El taller de juegos cooperativos mejora significativamente el comportamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

Ho2: El taller de juegos cooperativos no mejora significativamente el comportamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 20201

Nivel de confianza = 95% (0.95)

Margen de error = 5% (0.05)

Tabla 11: Prueba t para muestras independientes para la dimensión comportamiento

	Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
	F	Sig.	t	gl	Sig (bilateral)	X1-X2	S1-S2	95% IC	
								I	S
Comportamiento									
Se asumen varianzas iguales	.941	.351	-4.178	12	.001	-1.14286	.27355	-1.73887	-.54684
No se asumen varianzas iguales			-4.178	11,902	.001	-1.14286	.27355	-1.73942	-.54629

Fuente: Ficha de observación de pretest y postest realizados a los niños de la I.E. 32285

En la tabla 11 se aprecia los resultados del análisis de la prueba t para muestras independientes para la dimensión comportamiento donde lo que se hizo es comparar si hubo o no efecto con relación al pretest y postest de la dimensión comportamiento. Ante ello se observa que el valor del estadístico t-student = -4.178 con un nivel de significancia = 0.000 < 0.05 significancia lo que quiere decir que no hay evidencia significativa para manifestar que no hubo diferencias entre sus medias. Es decir que se rechaza la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%. Por lo tanto, el taller de juegos cooperativos mejora significativamente el comportamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020

4.3 Discusión de resultados

4.3.1. En cuanto a si los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285, los resultados presentaron en el pretest el 28.6% de los niños nunca mostraban habilidades sociales mientras que el 71.4% a veces mostraba habilidades sociales. Pero luego de ejecutar el taller de juegos cooperativos el 14.3% a veces muestran habilidades, pero el 85.7% siempre muestran habilidades sociales. Por otro lado, se aprecia que el valor del estadístico t-student = -4.899 con un nivel de significancia = 0.000 < 0.05 significancia lo que quiere decir que no hay evidencia significativa para manifestar que no hubo diferencias entre sus medias. Es decir, el taller de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de las habilidades

sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 32285 Yarowilca, Huánuco 2020. Esto contrasta con lo estudiado por Ylarragorry (2018) quien manifiesta que los juegos cooperativos an desarrollado habilidades sociales variadas como conductas asertivas, agresivas e inhibidas donde a través de la intervención de juegos cooperativos la agresividad disminuyó significativamente y pasaron a ser conductas asertivas. Velasco (2017) en su investigación tambien mostro que las habilidades sociales mejora las relaciones entre el alumnado y disminiuyeron el conflicto entre ellos.

4.3.2. En cuanto a si los juegos cooperativos mejoran la interacción social en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285, los resultados presentaron en el pretest el 57.1% de los niños nunca muestran interacción social mientras que el 42.9% a veces muestran interacción social. Pero luego de ejecutar el taller de juegos cooperativos el 14.3% a veces muestra interacción social pero el 85.7% siempre muestra interacción social. la prueba t-student = -5.774 con un nivel de significancia = 0.000 < 0.05 significancia lo que quiere decir que no hay evidencia significativa para manifestar que no hubo diferencias entre sus medias. Lo que nos indica que el taller de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de la interacción social. Los resultados mostrados concuerdan con Quico & Pantigoso (2019) donde demuestra que las habilidades sociales y el juego cooperativo esta relacionados entre sí.

4.3.3. En cuanto a si los juegos cooperativos mejoran el comportamiento en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285, los resultados presentaron que el 42.9% de los niños nunca muestran comportamiento adecuado mientras que el 57.1% a veces muestran comportamiento adecuado. Pero luego de ejecutar el taller de juegos cooperativos el 28.6% a veces muestra comportamiento adecuado, pero el 71.4% siempre muestra comportamiento adecuado. Ante ello se observó que el valor del estadístico t-student = -4.178 con un nivel de significancia = 0.000 < 0.05 significancia lo que quiere decir que no hay evidencia significativa para manifestar que no hubo diferencias entre sus medias. Es decir, el taller de juegos cooperativos mejora significativamente el comportamiento. Esto está relacionado Guevara y Ubillus (2019), donde confirma que el programa de juegos cooperativos, mejora las habilidades sociales en los niños y niñas. Concordando tambien con Aguilar (2019), Elme & Quispe (2018).

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

- 5.1.1. Se logró identificar el desarrollo de las habilidades sociales en que se encontraban los niños y niñas al iniciar el estudio, siendo el 28.6% nunca mostraba habilidades sociales y el 71.4% de los estudiantes a veces mostraba habilidades sociales.
- 5.1.2. Se midió el desarrollo de las habilidades sociales en los niños tras finalizar la investigación, encontrando que el 14.3% a veces muestran habilidades sociales y pero el 85.7% ha logrado desarrollar las habilidades sociales.
- 5.1.3. Se hizo las comparaciones entre el estado inicial y final del estudio y se evidencia que los juegos cooperativos desarrollan las habilidades sociales en los niñas y niños.
- 5.1.4. Se confirma que el taller de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285 de Yarowilca, Huánuco 2020. Cuyo valor del estadístico t-student = -4.899 con un nivel de significancia = $0.000 < 0.05$ significancia. Observándose además que el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas se ha incrementado del 28.6% al 85.7% en relación con los niños que desarrollaron positivamente sus habilidades sociales.
- 5.1.5. Se confirma que el taller de juegos cooperativos mejora la interacción social en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285 de Yarowilca, Huánuco 2020. Cuyo valor del estadístico t-student = -5.774 con un nivel de significancia = $0.000 < 0.05$ significancia. Por otro lado, el desarrollo de la interacción social se ha visto favorecido dado que se incrementó del 57.1% de los estudiantes que no mostraban interacción social frente al 85.7% que desarrollaron la interacción social.
- 5.1.6. Se confirma que el taller de juegos cooperativos mejora el desarrollo del comportamiento en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285 de Yarowilca, Huánuco 2020. Cuyo valor del estadístico t-student = -4.178 con un nivel de significancia = $0.000 < 0.05$ significancia. Por otro lado queda evidenciado que el desarrollo del comportamiento también se ha visto favorecido en un 71.4% de los estudiantes, evidenciado un resultado positivo en cuanto al comportamiento del estudiante.

5.2. Sugerencias

Considerando las conclusiones se presentan las siguientes sugerencias

- 5.2.1. Al director de la Institución Educativa N° 32285, promover talleres sobre juegos cooperativos entre los docentes debido que los juegos cooperativos ayudan a los niños a mejorar su conducta y consolidando sus habilidades sociales.
- 5.2.2. Se debería promover mas investigaciones de este tipo en la Institución Educativa con mayor tiempo de esa forma veríamos su contribución real de las investigaciones.
- 5.2.3. Se sugiere a los futuros profesionales de la educación tomar en cuanto los resultados de la presente investigación y aplicarlos en sus aulas.
- 5.2.4. Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa N° 32285 tener en cuenta los resultados de la presente investigación con el fin de mejorar las múltiples habilidades de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Adelardo, C. (25 de Agosto de 2021). *Proyecto curricular*. Obtenido de Escuela de arte y oficios: <https://www.escueladeartebadajoz.com/app/download/3627562852/Proyecto+Curricular.pdf?t=1527831525>
- Aguilar Niño, S. J. (Agosto de 2019). *Juegos cooperativos para potenciar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 10982 – Chacupe Alto*. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/40943>
- Antonio Martel, M. G., & Herrera Álvarez, A. M. (14 de Agosto de 2019). *El liderazgo pedagógico del director desde la mirada de los docentes*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7468001.pdf>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Venezuela: Episteme.
- Augusto Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación*. Mexico: Leticia Gaona Figueroa.
- Barber, M., & Mourshed, M. (2009). *Cómo hicieron los sistemas educativos con mejor desempeño del mundo para alcanzar sus objetivos*. Profesorado: Revista curricular y formación del profesorado.
- Bernnizon Tanchiva, R. D., & Villacorta Tapullima, C. M. (2018). *Gestión directiva y su relación con el Desempeño docente de la Institucion Educativa N° 60138 del distrito de Belén - 2018*. Universidad Cesar Vallejo.
- Contreras, T. S. (8 de Setiembre de 2016). *Liderazgo pedagógico, liderazgo docente y su papel en la mejora de la escuela: una aproximación teórica*. Obtenido de Proósitos y representaciones, revista de psicología educativa: <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/123/391>
- Corpacci, S. (15 de Abril de 2018). *La gestión educativa reconoce cuatro dmensiones básicas para su realización*. Obtenido de I.E.S Sebastián A. Corpacci: <https://iescapayanch-cat.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/04/Dimensiones-2020.pdf>

- Elme Flores, M., & Quipe Gálvez, K. J. (Setiembre de 2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", Ayacucho - 2016*. Obtenido de Universidad Nacional de San Cristobal de Huamanga: http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2607/TESIS%20EI41_Elm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fundación Origen. (15 de Abril de 2021). *Gestión directiva*. Obtenido de Fundación Origen : <http://fundacionorigen.cl/esp/escuela-agroecologica/gestion-directiva/>
- García Solarte, M. (21 de Diciembre de 2009). *Clima Organizacional y su Diagnóstico: Una aproximación Conceptual*. Obtenido de Cuadernos de administración: <http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2014/ffg984c/doc/ffg984c.pdf>
- Gestión Educativa. (15 de Diciembre de 2017). *Informe gestión anual*. Obtenido de Asesoría, capacitación y defensa de colegios privados: <https://gestioneducativa.pe/informe-de-gestion-anual>
- Guevara Segura, F., & Ubillus Castillo, E. J. (Julio de 2019). *Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande*. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35905>
- Hernandez Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2019). *Metodología de la Investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico: Mc Graw Hill Education.
- Hincapié Parejo, N. F., Orellana Orellana, E. F., & Carlos, O. O. (23 de Octubre de 2018). *Clima organizacional en las instituciones educativas de Santa Marta, Colombia*. Obtenido de Revista Oratores: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/328/3281312003/html/>
- Kahr, M. A. (15 de Diciembre de 2010). *Clima institucional escolar y gestión directiva*. Obtenido de Universidad Abierta Interamericana: <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105803.pdf>
- Martínez Ruiz, S. I., & Lavín García, J. L. (18 de Marzo de 2017). *Aproximación al concepto de desempeño docente, una revisión conceptual sobre su delimitación*.

- Obtenido de COMIE:
<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2657.pdf>
- MINEDU. (1 de Agosto de 2016). *Planificación escolar. La toma de decisiones informadas*. Obtenido de Repositorio MINEDU:
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5921/Planificaci%C3%B3n%20escolar%201a%20toma%20de%20decisiones%20informadas.%20Texto%20del%20m%C3%B3dulo%202.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU. (25 de Agosto de 2021). *Curriculo Nacional de la Educación Básica*. Obtenido de MINEDU: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/#popup1>
- Ministerio de Educación. (25 de Marzo de 2014). *Marco de buen desempeño del directivo, Directivos construyendo escuela*. Obtenido de www.minedu.gob.pe:
http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/marco_buen_desempeno_directivo.pdf
- Ministerio de Educación. (15 de Agosto de 2015). *Compromisos de gestión escolar*. Obtenido de MINEDU:
<http://www.minedu.gob.pe/campanias/pdf/gestion/manual-compromisos-gestion-escolar.pdf>
- Ministerio de Educación. (15 de Enero de 2016). *Guía para formular e implementar el proyecto educativo institucional*. Obtenido de MINEDU :
<http://www.minedu.gob.pe/pdf/proyecto-educativo-institucional.pdf>
- Ministerio de Educación. (28 de Enero de 2016). *Guía para la elaboración del reglamento interno de las instituciones educativas de educación básica*. Obtenido de MINEDU: <https://directivos.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/07/Gu%C3%ADa-para-la-elaboraci%C3%B3n-del-RI.pdf>
- Ministerio de Educación. (22 de Mayo de 2019). *Marco de buen desempeño docente. Para mejorar tu práctica como maestro y guiar el aprendizaje de tus estudiantes*. Obtenido de MINEDU: <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>
- Miranda Beltrán, S. (2016). *La gestión directiva: un concepto construido desde las comprensiones de los directivos docentes de las escuelas públicas bogotanas*. Mexico: Universidad Pedagógico Nacional.

- Miranda Chávez, A. H., Chamilco Rodríguez, F. J., & Moreno Blanquillo, B. S. (2021). *La gestión directiva y su relación con el desempeño docente en la I.E N° 88240 "paz y amistad", Nuevo Chimbote - 2 019*. Chimbote: Universidad Católica de Trujillo.
- Miranda, B. S. (2016). *La gestión directiva: un concepto construido desde las comprensiones de los directivos docentes de las escuelas públicas bogotanas*. Guadalajara: Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo.
- Moreno Flores, A. P. (2021). *Gestión directiva escolar en la evaluación del desempeño docente en tres instituciones educativas públicas del centro poblado Yurmacash, 2021*. Ancash: Universidad Cesar Vallejo.
- Moya Calderón, R. (1996). *Estadística descriptiva*. Lima: San Marcos.
- Ñaña Soldevilla, J. (2019). *Gestión directiva y desempeño docente en el distrito de Calleria de la provincia Coronel Portillo región Ucayali – 2017*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Peña Castro, E. J., & Parra Gamarra, M. C. (2019). *La gestión directiva para la reasignificación del currículo*. Colombia: Universidad de la Costa.
- Perez Flores, C. A. (2016). *La gestión directiva y su relación con el desempeño docente en las Instituciones Educativas de la red brisas del chinchipe de puerto Huallpe, del distrito de Santa Rosa, Jaén*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Quico Calla, E. R., & Pantigoso Gaspar, M. A. (Abril de 2019). *Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial El Altiplano Cono Norte - 2018*. Obtenido de Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8431>
- Quispe Pareja, M. (2018). *La gestión pedagógica en la mejora del desempeño docente*. Huánuco: Universidad Hermilio Valdizan.
- Rus Arias, E. (05 de Diciembre de 2020). *Tipos de investigación*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/tipos-de-investigacion.html>

- UNESCO. (Marzo de 2011). *Manual de Gestión para Directores de Instituciones Educativas*. Obtenido de Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/2896>
- Valle, J. M., & Martínez, C. A. (2010). *La dirección de centros escolares en Europa en perspectiva comparada ¿De los modelos tradicionales a un "meta modelo" supranacional?* Revista latinoamericana de educación comparada.
- Velasco Martin, S. (Junio de 2017). *El juego cooperativo como recurso en educación física para el desarrollo de habilidades sociales*. Obtenido de Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/27315>
- Vivar Parra, D. V., & Alejandro Rivera, M. R. (2019). *La gestión directiva y su incidencia en la convivencia escolar*. Santa Elena: Universidad de Guayaquil.
- Ylarragorry, E. (Julio de 2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica Argentina: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de observación.

Ficha de Observación.

Título de la tesis: TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32285 SAN MARTIN DE YAROWILCA, HUANUCO 2020

Objetivo general: Establecer en qué medida el taller de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285 de Yarowilca, Huánuco 2021

Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)

N°	ITEMS	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
1	Demuestra intereses por participar en los juegos			
2	Tiene interés por conocer el propósito del juego			
3	Participa en forma espontánea durante el juego			
4	Utiliza el gesto para comunicarse durante el juego			
5	Utiliza el lenguaje oral durante el juego para informar a los demás			
6	Responde a las preguntas del juego de forma coherente			
7	Pronuncia correctamente las oraciones			
8	Se comporta adecuadamente dentro del grupo			
9	Pide la palabra para expresar sus ideas			
10	Escucha las opiniones de sus compañeros de manera respetuoso			
11	Identifica figuras geométricas: círculo, cuadrado			
12	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros			
13	Expone sus ideas con claridad			

Anexo 2: Ficha técnica

1. Nombre del instrumento: Ficha de observación

2. Objetivo del instrumento

Evaluar las habilidades sociales de los estudiantes, el cual está estructurado en 2 dimensiones, dimensión habilidades de iniciación social y la dimensión comportamiento

3. Usuarios: Estudiantes

4. Forma de administración. Individual.

5. Validez. El instrumento fue validado por tres expertos.

Mg. Driner Rosado Salazar

Mg. Mauro Fabian Lorenzo

Mg. Aide Malpartida Durand

Alcanzando en pertinencia el 100%, en relevancia el 100%, en claridad el 100%.

Anexo 3: Validez y fiabilidad del instrumento

INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN
CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Habilidades de interacción social								
1	Demuestra intereses por participar en los juegos	✓		✓		✓		
2	Tiene interés por conocer el propósito del juego	✓		✓		✓		
3	Participa en forma espontánea durante el juego	✓		✓		✓		
4	Utiliza el gesto para comunicarse durante el juego	✓		✓		✓		
5	Utiliza el lenguaje oral durante el juego para informar a los demás	✓		✓		✓		
6	Responde a las preguntas del juego de forma coherente	✓		✓		✓		
7	Pronuncia correctamente las oraciones	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: Comportamiento								
8	Se comporta adecuadamente dentro del grupo	✓		✓		✓		
9	Pide la palabra para expresar sus ideas	✓		✓		✓		
10	Escucha las opiniones de sus compañeros de manera	✓		✓		✓		
11	Identifica figuras geométricas: círculo, cuadrado	✓		✓		✓		
12	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros	✓		✓		✓		
13	Expone sus ideas con claridad	✓		✓		✓		
14	Se comporta adecuadamente dentro del grupo	✓		✓		✓		
15	Pide la palabra para expresar sus ideas	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

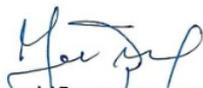
Apellidos y nombres del juez validador: Moreno Fabian Haro

DNI: 22755683

Especialidad del validador: Psicología

Huánuco, 05 de noviembre de 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


Firma del Experto Informante.

INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN
CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Habilidades de interacción social								
1	Demuestra intereses por participar en los juegos	X		X		X		
2	Tiene interés por conocer el propósito del juego	X		X		X		
3	Participa en forma espontánea durante el juego	X		X		X		
4	Utiliza el gesto para comunicarse durante el juego	X		X		X		
5	Utiliza el lenguaje oral durante el juego para informar a los demás	X		X		X		
6	Responde a las preguntas del juego de forma coherente	X		X		X		
7	Pronuncia correctamente las oraciones	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Comportamiento								
8	Se comporta adecuadamente dentro del grupo	X		X		X		
9	Pide la palabra para expresar sus ideas	X		X		X		
10	Escucha las opiniones de sus compañeros de manera	X		X		X		
11	Identifica figuras geométricas: círculo, cuadrado	X		X		X		
12	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros	X		X		X		
13	Expone sus ideas con claridad	X		X		X		
14	Se comporta adecuadamente dentro del grupo	X		X		X		
15	Pide la palabra para expresar sus ideas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): no tengo

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador: MALPARTIDO DUEAND AIDE

DNI: 22.49.1935

Especialidad del validador: Educación Juvenil

Huánuco, 05 de noviembre de 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN
CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Habilidades de interacción social								
1	Demuestra intereses por participar en los juegos	X		X		X		
2	Tiene interés por conocer el propósito del juego	X		X		X		
3	Participa en forma espontánea durante el juego	X		X		X		
4	Utiliza el gesto para comunicarse durante el juego	X		X		X		
5	Utiliza el lenguaje oral durante el juego para informar a los demás	X		X		X		
6	Responde a las preguntas del juego de forma coherente	X		X		X		
7	Pronuncia correctamente las oraciones	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Comportamiento								
8	Se comporta adecuadamente dentro del grupo	X		X		X		
9	Pide la palabra para expresar sus ideas	X		X		X		
10	Escucha las opiniones de sus compañeros de manera	X		X		X		
11	Identifica figuras geométricas: círculo, cuadrado	X		X		X		
12	Comparte sus materiales y juguetes con sus compañeros	X		X		X		
13	Expone sus ideas con claridad	X		X		X		
14	Se comporta adecuadamente dentro del grupo	X		X		X		
15	Pide la palabra para expresar sus ideas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): — X —

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: M. D. RIVERA ROSADO SACATEL

DNI: 40472586

Especialidad del validador: EDUC. INICIAL

Huánuco, 05 de noviembre de 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Anexo 4: Fiabilidad.

Tesista. ARCADIA SANTIAGO ESPIRITU

Título de tesis. “Taller juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 32285 San Martín, Cahuac, Yarowilca, Huánuco-2020.”

Para analizar la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente de fiabilidad de Kuder Richardson.

Este coeficiente se utiliza para establecer la fiabilidad del instrumento a partir de las características de las preguntas del cuestionario. Es preciso indicar además que el modelo de Kuder – Richardson es aplicable a instrumentos de ítems dicotómicas en los cuales existen respuestas correctas e incorrectas. Siendo el algoritmo de cálculo según como sigue.

Fórmula para calcular la fiabilidad por el método de Kuder-Richardson.

$$r_{kr20} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

k = número de ítems del instrumento

p = proporción personas que responden correctamente

q = proporción personas que responden incorrectamente

σ^2 = Varianza total del instrumento

Interpretación del coeficiente de confiabilidad. Los valores del coeficiente oscilan desde cero (0) y uno (1). Una manera práctica de interpretar es según la presente escala.

KR-20	Interpretación.
0.9 – 1.00	EXCELENTE
0.8 – 0.9	BUENA
0.7 – 0.8	ACEPTABLE
0.6 – 0.7	DEBIL
0.5 – 0.6	POBRE
< 0.5	INACEPTABLE

Análisis de fiabilidad para la variable: JUEGOS COOPERATIVOS

Personas	Items																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	17
6	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
7	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	14
Total	7	7	6	5	5	4	5	5	5	6	5	4	5	4	5	2	1	3	5	4	
P	0.28	0.28	0.24	0.2	0.2	0.16	0.2	0.2	0.2	0.24	0.2	0.16	0.2	0.16	0.2	0.08	0.04	0.12	0.2	0.16	
q	0.72	0.72	0.76	0.8	0.8	0.84	0.8	0.8	0.8	0.76	0.8	0.84	0.8	0.84	0.8	0.92	0.96	0.88	0.8	0.84	
p*q	0.202	0.202	0.182	0.16	0.16	0.134	0.16	0.16	0.16	0.182	0.16	0.134	0.16	0.134	0.16	0.074	0.038	0.106	0.16	0.134	
$\sum pq$	2.963																				
σ^2	47.9																				
K	20																				

Variable: JUEGOS COOPERATIVOS

Por lo tanto, según la fórmula se tiene que:

$$r_{kr20} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right) = \left(\frac{20}{20-1} \right) \left(1 - \frac{2.963}{47.9} \right)$$

$$r_{kr20} = 0.98$$

Conclusión. Como se puede apreciar el resultado del análisis de fiabilidad de Kuder-Richardson para la variable Juegos Cooperativos es de $r_{kr20} = 0.98$ lo que quiere decir existe excelente fiabilidad del instrumento, por lo tanto, el instrumento es adecuado para la captura y el análisis de la información.


 COLEGIO DE ESTADÍSTICO DEL PERÚ
 Justino Pío Lenin
 COESPE. N° 462

Anexo 4: Base de datos

Pre test	Habilidades sociales																
	Habilidad básicas de interacción social																
	Dem	Tien	Part	Utili	Resq	Prof	Se	o	Pide	Escuder	Corr	Exp	Pre test habi				
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	15	8	7	2	2
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	7	6	1	1
3	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	19	11	8	2	2
4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	14	8	6	2	2
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	14	7	7	2	1
6	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	16	7	9	2	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	7	6	1	1

Pos test	Habilidades (Comportamiento)																
	Dem	Tien	Part	Utili	Resq	Prof	Se	o	Pide	Escuder	Corr	Exp	Post test habi				
	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	38	20	18	3
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	27	15	12	3	3
3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	37	21	16	3	3
4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	37	21	16	3	3
5	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	36	19	17	3	3
6	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	36	21	15	3	3
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	14	12	2	2

Anexo 5: Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACION DE PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 32285 DE YAROWILCA, HUÁNUCO 2021	<p>Problema general ¿En qué medida el taller de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las Habilidades sociales en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 de Yarowilca, Huanuco-2020?</p> <p>Problemas específicos PE1: ¿En qué medida el taller de los juegos cooperativos mejora la interacción social en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 de Yarowilca, Huanuco-2020?</p> <p>PE2: ¿En qué medida el taller de los juegos cooperativos mejora el comportamiento en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 de Yarowilca, Huanuco-2020?</p>	<p>Objetivo general Establecer en qué medida el taller de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 de Yarowilca, Huánuco 2020</p> <p>Objetivos específicos OE1: Establecer en qué medida el taller de juegos cooperativos mejora la interacción social en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 de Yarowilca, Huánuco 2020</p> <p>OE2: Establecer en qué medida el taller de juegos cooperativos mejora el comportamiento en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 de Yarowilca, Huánuco 2020</p>	<p>Hipótesis general Ha: El taller de juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 Yarowilca, Huánuco 2020</p> <p>Ho: El taller de juegos cooperativos no mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 Yarowilca, Huánuco 2020</p> <p>Hipótesis específicas Ha1: El taller de juegos cooperativos mejora los niños de 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 Yarowilca, Huánuco 2020</p> <p>Ho1: El taller de juegos cooperativos no mejora significativamente la interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 Yarowilca, Huánuco 2020</p> <p>Ha2: El taller de juegos cooperativos mejora significativamente el comportamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 Yarowilca, Huánuco 2020</p> <p>Ho2: El taller de juegos cooperativos no mejora significativamente el comportamiento en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nº 32285 Yarowilca, Huánuco 2020</p>	<p>Variable independiente. Taller de Juegos cooperativos</p> <p>Variable dependiente. Habilidades sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> Planificación Ejecución Evaluación 	<p>Tipo de investigación. aplicada.</p> <p>Método de investigación: cuantitativo.</p> <p>Diseño de investigación. Preexperimental.</p> <p>Población: 7 niños</p> <p>Muestra: 7 niños</p> <p>Muestreo. No probabilístico por conveniencia.</p> <p>Técnica de recojo de datos. Guía de observación</p> <p>Instrumento: cuestionario.</p>

SESION DE APRENDIZAJE 1
DATOS GENERALES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

1.1.- DRE	REGION HUANUCO	1.2.- UGEL	YAROWILCA		
1.3.- I.E.	SAN MARTIN N°32285	1.4.- NIVEL	INICIAL		
1.5.- NOMBRE DE LA PROFESORA	RUT MARIA BERMUDEZ TUCTO	1.6.- NOMBRE DEL PRACTICANTE	SANTIAGO ESPIRITU, ARCADIA		
1.7.- SESION DE APRENDIZAJE	CUENTO DE LOS TRE CERDITOS	1.8.- SECCION	UNICA		
FECHA:	19-10-2020				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Los estudiantes conversan y se organizan con sus familiares para la elaboración de un cuento colectivo. Además, proponen ideas sobre el personaje o los personajes.				
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa.				
AREA / COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO 5 AÑOS	RETO O EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIO DE CONECTIVIDAD
COMUNICACION Se comunica oralmente en su lengua materna. Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	• Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto)	Dialogan acerca del juego o de los juegos que realizan, lo que imaginan y los usos que les dan a los objetos, así como sobre las emociones vividas.	Expresa sus ideas para la creación de un cuento o una historia colectiva con ayuda de sus familiares	Lista de cotejo	Virtual WhatsApp Llamadas

SECUENCIA DIDACTICA DE SESIONES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ la profesora saluda a los niños y su familia y agradece por participar en la actividad y les pide a los padres brindar un espacio cómodo a su niño para realizar la actividad. ❖ Iniciamos nuestra actividad realizando nuestra asamblea diciéndoles hoy observaremos video. ❖ El docente realiza algunas preguntas: ¿Quieren saber el cuento de los cerditos? ¿Ustedes creen que es importante saber un cuento? 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Organizo con los niños y niñas el espacio que se sienten cómodo para observar el video ❖ Invito a los niños y niñas a observa el video ❖ Convoca a los niños y niñas para mirar el video con atención después que termina el cuento les preguntas: ¿de qué trata el cuento? ¿Donde Vivian los cerditos? ¿Todos los cerditos eran del mismo tamaño? ¿Qué paso con los 	<p style="text-align: center;">Video de los tres cabritos Plumon es y papelote</p>

	<p>cerditos? ¿Dónde vivía el lobo? ¿Qué paso con el lobo? ¿Como quedaron los cerditos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invito a los niños a dramatizar el cuento que observaron. ❖ Invito a los niños a registrar con dibujos la información que más les gusto del cuento. ❖ Realizamos un cuadro para ver que animales observaron en el cuento y que queremos averiguar de cada uno de ellos. ❖ Les preguntamos: Cómo haremos para registrar lo que observamos: dibujamos, modelamos, ❖ Con ayuda de sus padres los niños dibujan los personajes del cuento y dramatizan. 	<p>mascar as</p>
CIERR E	<p>LO APRENDIDO</p> <p>La profesora despues de terminar con las actividades hace pregunta a los niños ¿de se trata el cuento? ¿les gusto el cuento? ¿Cómo los cerditos? ¿Cómo murió el lobo? ¿despues del suceso como quedaron los cerditos? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Dónde vivía el lobo? ¿Cómo hicieron su casa los cerditos?</p> <p>La profesora agradece a la familia por su apoyo y se despide del niño y familia recomendándole la práctica de lavado de las manos y seguir protegiéndose o cuidándose del COVID-19.</p>	
RETO DEL DIA	<p>Enviar evidencias como fotografías de los niños que traumatizaron el cuento Video de dramatización del cuento</p>	

Ruth...

=====

DOCENTE DE AULA



=====

DIRECTORA

EVIDENCIAS



SESION DE APRENDIZAJE 2

DATOS GENERALES:

1.1.- DRE	REGION HUANUCO	1.2.- UGEL	YAROWILCA		
1.3.- I.E.	SAN MARTIN N°32285	1.4.- NIVEL	INICIAL		
1.5.- NOMBRE DE LA PROFESORA	RUT MARIA BERMUDEZ TUCTO	1.6.- NOMBRE DE PRACTICANTE	SANTIAGO ESPIRITU, ARCADIA		
1.7.- TALLER	JUGANDO CON LOS AROS DE COLORES	1.8.- SECCION	UNICA		
FECHA:	23-10-2020				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Que las niñas y los niños jueguen representando un animal y realicen distintos movimientos, como correr, saltar, bailar, girar, asimismo se busca motivar su interés por producir sonidos que los ayuden a sonorizar un cuento empleando elementos del hogar.				
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo.				
AREA / COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO 5 AÑOS	RETO O EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIO DE CONECTIVIDAD
PSICOMOTRIZ “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego con aros de colores, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	- los niños realizan movimientos que tienen el interés de jugar con los aros y se divierten a través de su expresividad motriz	Los niños y las niñas realizan distintos movimientos y desplazamientos con su cuerpo; imitan sonidos de los animales y también producen sonidos con instrumentos musicales.	Lista de cotejo	virtual WhatsApp Llamadas

SECUENCIA DIDACTICA DE SESIONES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ la profesora saluda a los niños y su familia y agradece por participar en la actividad y les pide que se sienten cómodos en una manta o pellejo. Luego les comunica que el día de hoy realizaremos juego con los aros de colores. Tener listo los materiales y un espacio limpio. 	
DESAR	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciamos con la actividad, delimitando el espacio, por donde se tendrán que 	

ROLLO	<p>movilizar</p> <p>-La maestra muestra los aros y pregunta que podemos realizar con los aros, dejando que ellos se movilizan libremente por el patio por donde debe de jugar con ayuda de la familia el juego pide que coloque los aros formando un fila, para que luego pasen por ellas primero caminando, gateando, saltando. Luego continúa con otros movimientos.</p> <p>-La maestra acompaña durante la actividad de manera virtual y comenta con ellos sus juegos. luego comunica faltando 5 minutos antes que termine el juego para que ordena los materiales en sus respectivos lugares.</p> <p>- Les realizo algunas preguntas ¿Cómo jugaron? ¿Qué utilizaron para jugar? ¿Qué colores son los aros? ¿Quiénes los acompañaron en el juego?</p> <p>- Pedimos a los padres que nos ayuden con sus niños y niñas que se echen al suelo para poder relajarnos haciendo ejercicios de respiración.</p>	Aros de colores
CIERRE	<p>LO APRENDIDO</p> <p>- Comentan lo que realizaron durante la actividad de aprendizaje con los niños y les preguntamos: ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Qué hicimos? ¿cómo se sintieron al momento de juego? ¿Qué parte de su cuerpo se movieron mas ¿</p> <p>- La profesora agradece a la familia por su apoyo y se despide del niño y familia recomendándole la práctica de lavado de las manos y seguir protegiéndose o cuidándose del COVID-19.</p>	
RETO DEL DIA	<p>Enviar video de los juegos realizados</p> <p>Fotografías de los niños que realizaron juegos con los aros de colores</p>	

Ruth...



=====

DOCENTE DE AULA

=====

DIRECTORA

EVIDENCIAS



SESION DE APRENDIZAJE 3

DATOS GENERALES:

1.1.- DRE	REGION HUANUCO	1.2.- UGEL	YAROWILCA
1.3.- IE	SAN MARTIN N°32285	1.4.- NIVEL	INICIAL
1.5.- NOMBRE DE LA PROFESORA	RUT MARIA BERMUDEZ TUCTO	1.6.- NOMBRE DE PRACTICANTE	SANTIAGO ESPIRITU, ARCADIA
1.7.- ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	leemos un texto con ayuda de la maestra	1.8.- SECCION	UNICA

FECHA: 26-10-2020

PROPOSITO DE APRENDIZAJE DE Que las niñas y los niños se familiaricen con diversos textos escritos, en este caso a través de la lectura de cuentos y comenta qué emociones le generó leerlos.

ESTANDAR DE APRENDIZAJE DE Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información.

AREA / COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑO	RETO O EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIO DE CONECTIVIDAD
COMUNICACION Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. Obtiene información del texto escrito. -Infiere e interpreta información del texto.	Identifica información explícita que es claramente distinguible de otra porque la relaciona con palabras conocidas o porque conoce el contenido del texto. -Predice de qué tratará el texto y cuál es su propósito comunicativo a partir de algunos indicios, como título, ilustraciones, palabras conocidas o expresiones que se encuentran en los textos que le leen, que lee con ayuda o que lee por sí mismo.	La profesora solicita a los niños que comente el tema, de algunos hechos, lugares y momentos que más le agradaron del cuento	Se familiariza con diversos textos escritos, en este caso a través de la lectura de cuentos y comenta qué emociones le generó leerlos.	Lista de cotejo	WhatsApp Llamadas

SECUENCIA DIDACTICA DE SESIONES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO	La maestra da la bienvenida a los niños y su familia. Les invita a participar del juego que consiste en tomar una pelota pequeña de plástico y lanzarla a uno de su familia, designándole una letra, la familia elegida deberá mencionar una palabra que empieza con esa letra, después de responder elegirá otro y así sucesivamente. Luego responden las siguientes preguntas ¿les gusto el juego?, ¿qué palabras	

	han mencionado?, ¿Qué otras palabras conocen? Proponen normas de convivencia.	
DESARROLLO	Presentamos el título del texto: MI AMIGO. Responden interrogantes: ¿Qué dice el título?, ¿De Qué tratará el texto?, ¿Cuál es el nombre de mi amigo?, ¿con que letra empezará su nombre? -Anotamos sus respuestas en un papelote -Establecemos acuerdos para realizar la lectura. Durante la lectura: -Escuchan atentamente la lectura leída por la maestra - procuramos transmitir con la lectura sentimientos de emoción, alegría, curiosidad. -estamos atentos a las reacciones de los niños y niñas. -Leen el texto en forma coral: MI AMIGO El nombre de mi amigo es Manuel. él es muy bueno, es un gran amigo él tiene 5 años de edad Manuel juega futbol, con muchos amigos Nos divertimos mucho juntos.	Papelote Plumon es Texto de la lectura
CIERRE	LO APRENDIDO La docente invita a recordar lo aprendido con las siguientes preguntas: ¿Cómo hicimos para localizar información?, ¿nos fue útil identificar el nombre del personaje? Tarea: lee con ayuda de papá o mamá y resuelve las preguntas. La profesora agradece a la familia por su apoyo y se despide del niño y familia recomendándole la práctica de lavado de las manos y seguir protegiéndose o cuidándose del COVID-19.	
RETO DEL DIA	Enviar el juego realizado con su familia Video del texto explicando lo que entendido	

Ruth

=====

DOCENTE DE AULA



=====

DIRECTORA

EVIDENCIAS





SESION DE APRENDIZAJE 4

DATOS GENERALES:

1.1.- DRE	REGION HUANUCO	1.2.- UGEL	YAROWILCA		
1.3.- I.E.	SAN MARTIN N°32285	1.4.- NIVEL	INICIAL		
1.5.- NOMBRE DE LA PROFESORA	RUT MARIA BERMUDEZ TUOTO	1.6.- NOMBRE DE PRACTICANTE	SANTIAGO ESPIRITU, ARCADIA		
1.7.- SESION DE APRENDIZAJE	EL RESPETO HACIA LOS DEMÁS	1.8.- SECCION	UNICA		
FECHA:	30-10-2020				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	- Inculcar en los niños y niñas el valor del respeto hacia los demás.				
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer.n. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.				
AREA / COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	RETO O EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION	MEDIO DE CONECTIVIDAD
PERSONAL SOCIAL “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Narran un hecho observado de falta de respeto ocurrido en el aula. Reflexiona sobre la actitud de algunas personas.	Participa y asume responsabilidades en la toma de acuerdos y reglas basadas en la escucha, el respeto y el bienestar de todas y todos.	Lista de cotejo	WhatsApp Llamadas

SECUENCIA DIDACTICA DE SESIONES

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES
INICIO	<p>La profesora Saluda a los niños y su familia La profesora invita a los niños sentarse comodo en un lugar Adecuado y Pide a los padres apoyar en la actividad a realizar, luego hace conocer el propósito de aprendizaje hoy vamos aprender el respeto hacia a los demas</p>	
DESARROLLO	<p>La profesora invita a leer la lectura con el apoyo de su familia a los niños.</p> <p style="text-align: center;">La puerta y el lápiz</p> <p style="text-align: center;">Una puerta recién hecha se hallaba tranquila y descansando. De pronto, un lápiz travieso se puso a escribir sobre ella. ¿Por qué haces esa? – preguntó la puerta. El lápiz le respondió: Necesito escribir.</p> <p>Muy bien, pero no lo hagas sobre mí, hazlo en un cuaderno. ¿No sabes que es falta de respeto rayar paredes y puertas? El lápiz se avergonzó y pidió disculpas. Nunca más volvió a hacer aquello La profesora conversa con los niños sobre la lectura ¿de que trata la lectura? ¿estará bien la actitud de lapiz travieso? ¿Cómo debemos comportarnos con los demas? Luego con ayuda de un adulto relaciona el significado de las palabras resaltados.</p> <p>- Lee las oraciones y colorea el significado de las palabras resaltadas:</p> <p>a) Un lápiz travieso se puso a escribir. tranquilo Inquieto Sumiso</p> <p style="padding-left: 20px;">Travieso significa:</p> <p>b) Una puerta recién hecha. Nueva Antigua Rota</p> <p style="padding-left: 20px;">Recien hecha significa:</p> <p>c) El lápiz se avergonzó. Se sintió feliz Se sintió triste</p> <p style="padding-left: 20px;">Se avergonzó significa:</p>	<p>Lectura Colores res lapiz</p>
CIERRE	<p style="text-align: center;">LO APRENDIDO</p> <p>La profesora despue de terminar la actividad hace reflection con sus niños estara bien rayar las paredes, es falta de respeto tener mi salon sucio, respeto a mis compañeros y otras personas, respetar cosas de mis compañeros, Respetare las casas ajenas La profesora agradece a la familia por su apoyo y se despide del niño y familia recomendándole la práctica de lavado de las manos y seguir protegiéndose o cuidándose del COVID-19.</p>	
RETO DEL DIA	<p>Enviar video comprometiend el respeto hacia los demas. Foto de los trabajos realizados de los niños.</p>	

Ruth...



=====

DOCENTE DE AULA

=====

DIRECTORA

EVIDENCIAS



SESION DE APRENDIZAJE 5

DATOS GENERALES:

1.1.- DRE	REGION HUANUCO	1.2.- UGEL	YAROWILCA
1.3.- I.E.	SAN MARTIN N°32285	1.4.- NIVEL	INICIAL
1.5.- NOMBRE DE LA PROFESORA	RUT MARIA BERMUDEZ TUCTO	1.6.- NOMBRE DE PRACTICANTE	SANTIAGO ESPIRITU, ARCADIA
1.7.- SESION DE APRENDIZAJE	LA PUNTUALIDA	1.8.- SECCION	UNICA
FECHA:	09-11-2020		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Que los niños y niñas practiquen el valor de la puntualidad en sus acciones diarias. Promover en los niños la práctica de valores y actitudes que permita su desarrollo personal y social		
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato		
AREA / COMPETENCIAS / CAPACIDADES	DESEMPEÑO AÑOS	RETO O EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACION
PERSONAL SOCIAL "convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Colorea imágenes de la puntualidad. Participación activa en la lectura.	Participa y asume responsabilidades en la toma de acuerdos y reglas basadas en la escucha, el respeto y el bienestar de todos y todas.
			INSTRUMENTO DE EVALUACION Lista de cotejo
			MEDIO DE CONECTIVIDAD Whats App Llamadas

SECUENCIA DIDACTICA DE SESIONES

MO MENTO S	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECU RSOS O MATERIA LES
INI CIO	La maestra da la bienvenida a los niños y su familia. Les invita a participar en la actividad a realizar con su niño Proponen normas de convivencia y hace conocer el propósito de la actividad hoy vamos aprender la puntualidad	
	La profesora invita a leer la poesía a los niños con ayuda de adulto	Poesia

DESARROLLO	<p style="text-align: center;">El Gato Mustafá</p> <p style="text-align: center;">En la ciudad de los gatos vive el gato Mustafá. Muy temprano se levanta, pues le gusta ser puntual. Se baña en la ducha, se peina, ayuda a mamá y toma en su desayuno: Jugo, huevo, leche y pan. Revisa bien su maleta, ¡nada debe faltar! y cuando llega a la escuela saluda a todos: “¡Miau, Miau!”</p> <p>despues de la lectura la profesora hace preguntas ¿Qué le gusta al gato Mustafá? ¿Qué hace cuando ve a las personas? ¿Qué hace cuando llega a la escuela?</p>	Colores pinturas
CIERRE	<p style="text-align: center;">LO APRENDIDO</p> <p>La profesora elabora compromiso con los niños para llegar temprano al Jardín</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Llegar temprano a mi jardín ➤ Saludar a mi profesora y a todas las personas mayores ➤ Respetar a mis compañeros ➤ Venir limpio a mi jardín. <p>La profesora agradece a la familia por su apoyo y se despide del niño y familia recomendándole la práctica de lavado de las manos y seguir protegiéndose o cuidándose del COVID-19.</p>	
RESULTADO DEL DIA	<p>En un audio de los compromisos que asumen los niños Dibujar al gato mustafá</p>	

Ruth

=====

DOCENTE DE AULA

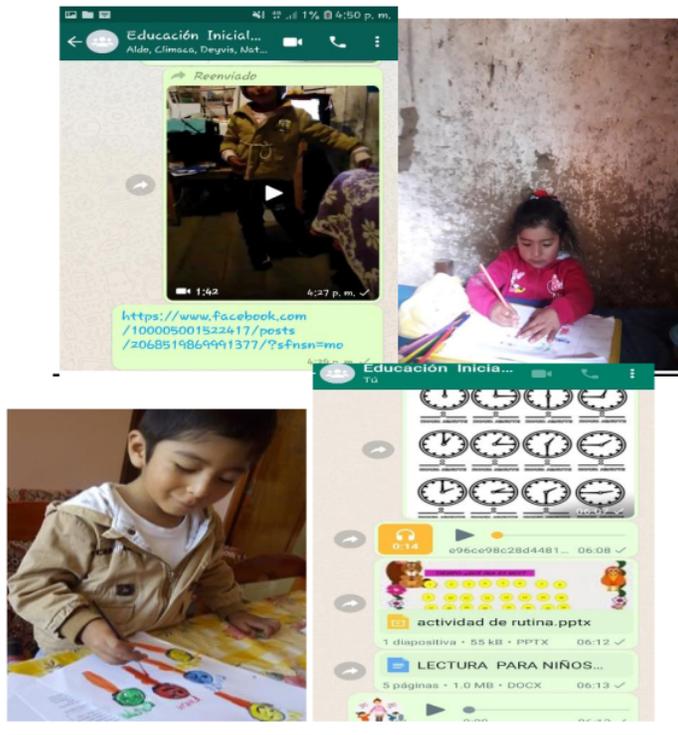


=====

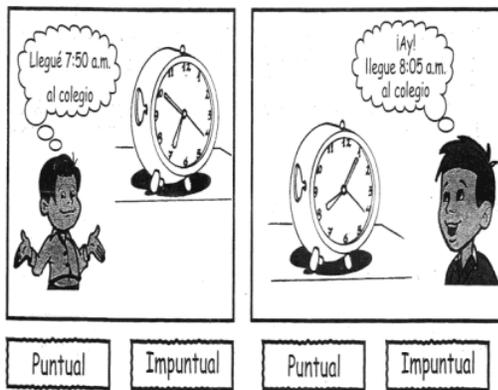
DIRECTORA

EVIDENCIAS





Colorea en cada viñeta el recuadro que creas correcto.



SESION DE APRENDIZAJE 6

DATOS GENERALES:

1.1.- DRE	REGION HUANUCO	1.2.- UGEL	YAROWILCA
1.3.- IE.	SAN MARTIN N°32285	1.4.- NIVEL	INICIAL
1.5.- NOMBRE DE LA PROFESORA	RUT MARIA BERMUDEZ TUOTO	1.6.- NOMBRE DE PRACTICANTE	SANTIAGO ESPIRITU, ARCADIA
1.7.- session de aprendizaje	Lina, la conejita disobediente.	1.8.- SECCION	UNICA
FECHA:	16-11-2020		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Que las niñas y niños tendran la oportunidad de conversan y se organizan con sus familiares para la elaboración de un cuento colectivo. Además, proponen ideas sobre el personaje o los personajes.		
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto		
AREA / COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	RETO O EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIO DE EVALUACION INSTRUMENTO DE EVALUACION MEDIDIO DE CONECTIVIDAD
COMUNICACION "se comunica oralmente en su lengua materna" • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Participa en conversaciones, diálogos o cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Narra con sus propias palabras sobre lo que les gustó o lo que le llamo la atención del cuento escuchado.	Infiere, interpreta el cuento leído y cuenta con sus propias palabras lo que más le gusto del cuento. Lista de cotejo Whats App llamadas

SECUENCIA DIDACTICA DE SESIONE

MO MENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS O MATERIALES
INICIO	La profesora Saluda y da la bienvenida a los niños y su familia a esta nueva actividad	

	Luego invita a los niños sentarse en un lugar comodo y libre para observar el video del cuento lina la coneja desobiente, y tener listo los materiales que se lo pidio para dramtizar el cuento.	
DESARROLLO	<p>la profesora invita a ver el video del cuento a los niños con apoyo de su familia y luego la profesora lee el cuento.</p> <p>En un lindo y florido bosquecito vivía una Simpática familia de conejitos compuesta por papá conejo, mamá coneja y dos hermosos conejitos: Lina y Chiquitín.</p> <p>ayuda de su familia usando mascarillas del libro de MINEDU, y los niños dramatizan siendo los personajes de conejo con alegría se divierten y reflexionan que no deben comportarse como coneja Lina no desobedecer a mamá y cuidarse de las personas ajenas. Al finalizar la actividad la profesora agradece a la familia por su participacion y el apoyo a sus niños y de seguir apoyando en lo necesario para obtener un aprendizaje mejor e integral.</p>	
CIERRE	<p>LO APRENDIDO</p> <p>La profesora hace retroalimentacion preguntandoles a los niños ¿como se sintieron al momento de dramatizacion? ¿Quienes eran los Conejos? ¿Te gusto la actividad?</p> <p>La profesora agradece a la familia por su apoyo y se despide del niño y familia recomendándole la práctica de lavado de las manos y seguir protegiéndose o cuidándose del COVID-19.</p>	
RETO DEL DIA	<p>Enviar video del cuento escuchado</p> <p>Enviar fotos de la dramatizacion del cuento.</p>	

Ruth

=====

**DOCENTE DE AULA
PRACTICANTE**

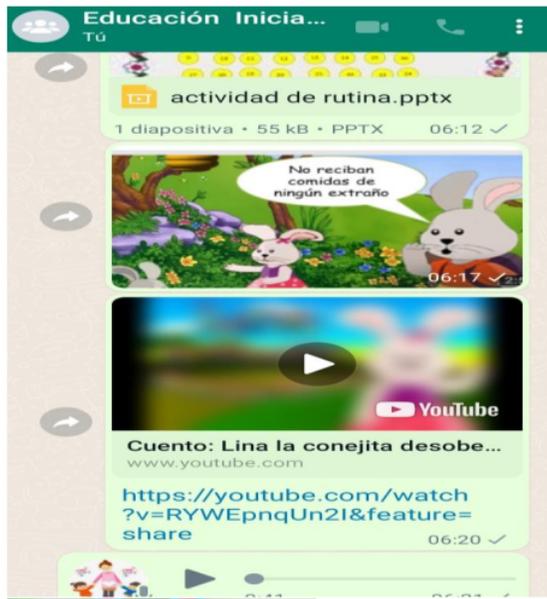


=====

DIRECTORA

EVIDENCIAS





JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 32285, HUANUCO 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
7	juegoscooperativosulibre.blogspot.com Fuente de Internet	1%

8	Fuente de Internet	1 %
9	Submitted to Universidad Wiener Trabajo del estudiante	1 %
10	documentop.com Fuente de Internet	1 %
11	www.revistas.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 25 words

Excluir bibliografía

Activo