



UNIVERSIDAD NACIONAL

“PEDRO RUIZ GALLO”

FACULTAD DE CIENCIAS



HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. “HORACIO ZEVALLOS GAMES
– JOSÉ LEONARDO ORTÍZ”

TESIS

Para obtener la Licenciatura en Ciencias de la Educación

Especialidad Educación Inicial

Presentada por:

Bach. Figueroa Fernández, Paola

Bach. Montenegro Cerna, Angélica Madeleine

Lambayeque, Enero de 2015

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. “HORACIO ZEVALLOS GAMES
– JOSÉ LEONARDO ORTÍZ”

Bach. Figueroa Fernández, Paola

Bach. Montenegro Cerna, Angélica Madeleine

Dra. Altamirano Delgado, Laura Isabel

ASESORA

Presentada a la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Para obtener la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Especialidad Educación Inicial

APROBADA POR:

M. Sc. WILDER HERRERA VARGAS

Presidente del Jurado

M. Sc. JULIA ESTHER SANTA CRUZ MIO

Secretario del Jurado

M. Sc. BERTHA PEÑA PEREZ

Vocal del Jurado

Lambayeque, noviembre de 2014

DEDICATORIA

A todos los profesionales, estudiantes y personas que gusten de la lectura y amen la descripción, explicación y solución de problemas, mediante el quehacer investigativo.

Paola y Madeleine

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos sabiduría, a nuestras familias por orientarnos a ser mejor cada día, a nuestra asesora, docentes y demás personas que con su ayuda contribuyeron al desarrollo del presente trabajo.

Paola y Madeleine

ÍNDICE

Dedicatoria	Iv
Agradecimiento	vi
Índice	viii
Resumen	xi xiii
Abstract	
INTRODUCCIÓN	15
<p>CAPÍTULO I: Análisis del Objeto de estudio</p> <p>1.1. Ubicación contextual institucional</p> <p>1.2. Contextualización del problema</p> <p>1.3. Planteamiento del problema</p> <p>1.4. Descripción argumentada de la metodología empleada</p>	
<p>CAPÍTULO II: Fundamentación Teórico</p> <p>2.1. Antecedentes</p> <p>2.2. Teorías científicas</p> <p> 2.2.1. Teoría Sociocultural de Lev. S. Vygotsky</p> <p> 2.2.2. Teoría Psicogenética de Jean Piaget</p> <p>2.3. Enfoques Teóricos</p> <p> 2.3.1. Juego cooperativo</p> <p> 2.3.2. Clasificación del juego</p> <p> 2.3.3. Tipos de juegos cooperativos</p> <p> 2.3.4. Habilidades de interacción social</p>	

2.3.5. Habilidades de interacción social según Inés Monjas	
2.4. Definición de términos	
CAPÍTULO III: Resultados de la Investigación	
3.1. Programa de Juegos cooperativos	
3.2. Resultados estadísticos de los datos	
3.3. Discusión de resultados	
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	
Anexo N° 01: Lista de cotejo	
Anexo N° 02: Juicio de expertos	
Anexo N° 03: constancia de validación Lic. Ana E. Porras Ugaz	
Anexo N° 04: constancia de validación Lic. Adelith Arteaga Cerna	
Anexo N° 05: constancia de aplicación del proyecto	
Anexo N° 06: Programa de Juegos Cooperativos	
Anexo N° 07: Actividades	
Anexo N° 08 Evidencias fotográficas	

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, está orientado a generar una propuesta que permita desarrollar habilidades básicas de interacción social en los niños de 5 años de la I.E.P “Horacio Zevallos Games”, del José Leonardo Ortiz de la ciudad de Chiclayo, ya que a través del diseño y aplicando de una lista de cotejo, los alumnos demostraron deficiencias en situaciones en las que hay que relacionarse con otras personas.

La metodología de trabajo permitió analizar la problemática y en función a ello organizar la propuesta: programa de juegos cooperativos, la cual aborda el problema de las relaciones interpersonales de los niños, las actividades significativas que favorecerán la interacción social, y las estrategias metodológicas que permitan el aprendizaje y reforzamiento de las relaciones entre los alumnos y su entorno. Se elaboró tomando los aportes de la teoría psicogenética de Jean Piaget y la teoría sociocultural de Lev Semionovich Vigotsky, como una semejanza importante se puede destacar el hecho de que ambos mantienen la concepción constructivista del aprendizaje.

El presente trabajo de investigación demostró que el programa de juegos cooperativos diseñado y aplicado a los niños de 5 años de la I.E.P. “Horacio Zevallos Games” tuvo efectos positivos al aumentar significativamente en un nivel de confianza de 95% el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en sus cinco dimensiones: sonreír, saludar, presentación, favores, cortesía y amabilidad. Podemos afirmar que el programa de juegos cooperativos logró desarrollar las habilidades de interacción social en dicha Institución Educativa.

Palabras claves: habilidades, interacción social, juegos cooperativos.

ABSTRACT

The present research work, is set to produce a proposal that would allow him to develop basic skills of social interaction in the children of 5 years in the I. E. P "Horacio Zevallos Games", of the José Leonardo Ortiz of the city of Chiclayo, Because it is through the design and implementation of a checklist, the pupils demonstrated weaknesses in situations where there is that interact with other people.

The methodology of work allowed us to analyze the problems and in this role to organize the proposal: program of cooperative games, which addresses the problem of the interpersonal relationships of the children, meaningful activities that encourage social interaction, and the methodological strategies that allow learning and strengthening of relations between the students and their environment. It was developed on the contributions of the theory psicogenetica of Jean Piaget and the sociocultural theory of Lev S. Vigotsky, As a strong similarity we can point to the fact that they both keep the constructivist conception of learning.

This work of investigation showed that the program of cooperative games designed and applied to children of 5 years in the I. E. P. "Horacio Zevallos Games" has had a positive impact by significantly increasing In a 95% confidence level the development of the basic skills of social interaction in their five dimensions: smile, greet, presentation, favors, courtesy and kindness. We can say that the program of cooperative games managed to develop the skills of social interaction In this educational institution.

Key words: skills, social interaction, cooperative games.

INTRODUCCIÓN

Sin duda uno de los problemas que más preocupa a los profesores de cualquier nivel, y en especial a los del nivel inicial, es el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social, frecuentemente se preguntan cómo deben enseñar a sus alumnos a saludar, a pedir favores, a ser amables con sus compañeros, a sonreír, etc. Durante la última década tanto maestros como especialistas se han propuesto encontrar, desde una perspectiva crítica, nuevas estrategias de enseñanzas basadas en mejorar las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria.

Inés Monjas Casares (1993, 1999) señala que las habilidades básicas de interacción social incluyen habilidades y comportamientos básicos y esenciales para relacionarse con cualquier persona ya sea niño o adulto.

El problema central de investigación radicó en que se evidenció, deficiencias en cuanto a las habilidades básicas de interacción social en los niños de 5 años de la I.E.P “Horacio Zevallos Games” del distrito de José Leonardo Ortiz de la ciudad de Chiclayo, el cual se manifiesta de la siguiente manera: los niños no saludan, no usan las palabras corteses como: “por favor” y “gracias”, presentan actitudes egocéntricas, se muestran tímidos y poco comunicativos, cogen los juguetes para sí solos e ignoran a sus compañeros de aula, se inhiben de los trabajos en equipo, tienen conductas agresivas con los demás, empujan, muerden y patean.

De acuerdo al problema presentado se planteó como **objetivo** general determinar los efectos de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades básicas de interacción social en los niños de 5 años de la I.E.P “Horacio Zevallos Games” del distrito de José Leonardo Ortiz de la ciudad de Chiclayo; para alcanzar dicho objetivo se plantearon cuatro objetivos específicos: identificar el nivel de habilidades básicas de interacción social en los niños y niñas a través de un pre test, diseñar y aplicar el programa de juegos cooperativos basado en la teoría de Lev Vygotsky y Jean Piaget y el enfoque Teórico de Inés Monjas, evaluar el nivel de habilidades básicas de interacción social en los niños y niñas luego de haber aplicado el programa de juegos cooperativos a través de un post test, y comparar el nivel de habilidades básicas de interacción social establecido entre el pre test y post test .

Es así que se planteó como *hipótesis* a defender que; sí, se aplica un programa de juegos cooperativos a LOS niños de 5 años de la I.E.P “Horacio Zevallos Games” del distrito José Leonardo Ortiz de la ciudad de Chiclayo, entonces se desarrollará sus habilidades básicas de interacción social.

La tesis está organizada en tres capítulos; el primero, dedicado al análisis del objeto de estudio, el cual comprende la ubicación contextual institucional, la contextualización del problema, el planteamiento del problema así como la descripción argumentada de la metodología empleada; el segundo capítulo, abarca la fundamentación teórica, considera los siguientes aspectos: antecedentes, teorías científicas, enfoques teóricos, y definición de términos; en el tercer capítulo, se presentan los resultados de la investigación, considerando una explicación detallada, en los elementos estructurales del programa propuesto, los resultados se presentan mediante cuadros y gráficos con su respectiva interpretación, la discusión de los resultados en relación a los objetivos e hipótesis. Finalmente se presentan las conclusiones, recomendaciones, fuentes bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

En este capítulo se presenta la caracterización del problema referido a las habilidades básicas de interacción social. Se aborda la problemática contextual y se esboza los planteamientos desde la visión integral, incidiendo en la metodología implementada en la investigación.

1.1. Ubicación contextual institucional:

El Distrito de José Leonardo Ortiz es uno de los veinte distritos de la provincia de Chiclayo, ubicada en el departamento de Lambayeque, bajo la administración del gobierno regional de Lambayeque, Perú.

Sus inicios se remontan a partir de 1944, cuando la municipalidad provincial de Chiclayo emprendió gestiones para expropiar vía compra-venta los terrenos del ex fundo El Palmo y la quinta Barsallo ubicados al norte de la ciudad, lo que hoy es José Leonardo Ortiz. Igualmente, la municipalidad tenía entre sus proyectos la reubicación de la población del barrio Las Latas para la construcción del actual Mercado Modelo. El proyecto recién se materializó en 1948, cuando la municipalidad logró adquirir los terrenos de la familia Barsallo, ubicando en ellos a un grupo de trabajadores despedidos de las haciendas azucareras, a trabajadores municipales y a los antiguos pobladores de Las Latas. La nueva urbanización fue conocida con el nombre de 27 de octubre. Suerte similar corrieron los terrenos de las familias Garcés y Urrunaga, los cuales fueron otorgados a nuevos pobladores que formaron las Urbanizaciones Garcés y Urrunaga. Posteriormente, en 1961, los nuevos barrios de San Carlos, Urrunaga, Garcés, Mercedes, Nueva Parada y Moshoqueque fueron reconocidos como el distrito de San Carlos.

El distrito de José Leonardo Ortiz fue creado por Ley 13734 del 28 de noviembre de 1961, con el nombre de San Carlos, en reconocimiento a la labor del Sr. Carlos Castañeda Iparraguirre, considerado como uno de los mejores alcaldes de Chiclayo y benefactor del flamante distrito. Unos años después y como resultados de los recelos políticos locales se cambia el nombre del Distrito de San Carlos por el de José Leonardo Ortiz. Es por ello que después de 5 años de creado el distrito de “San Carlos” el gobierno de Belaúnde promulga el 5 de febrero de 1966 la Ley N° 16048 cambiando aquel nombre por el de José Leonardo Ortiz; en memoria del Prócer José Leonardo Ortiz Salcedo, un comerciante, militar y político nacido en Chiclayo y tuvo una destacada participación en

la Independencia del Perú y el proceso urbano de esta ciudad, hijo natural del acaudalado comerciante y hacendado español Francisco Ortiz y de la dama lambayecana Juana Salcedo.

José Leonardo Ortiz, es una urbe de la segunda mitad del siglo XX. Este núcleo urbano es producto de la concentración y explosión demográfica de Chiclayo Metropolitano, a partir de la década de 1940. Los primeros lugares en poblarse fueron los fundos: El Palmo y la Quinta Barsallo; y entre los primeros ocupantes estuvieron los trabajadores municipales y los pobladores del barrio “Las Latas” (Hoy mercado Modelo). Entre los alcaldes chiclayanos que impulsaron al desarrollo de lo que hoy es José L. Ortiz, están: Nicolás Cuglievan, Rogelio Llanos Barturén y Carlos Castañeda. Actualmente su población alcanza los 165.453 habitantes según el censo 2007, constituyéndose en el distrito de mayor densidad poblacional, pues ésta alcanza a 5.863 habitantes por km².

Este distrito está situado en la parte baja del valle Lambayeque, al norte de la ciudad de Chiclayo, en la región natural Chala o Costa, se encuentra a 765 Km de la capital de la República a 6° 44' 54" longitud sur y a 79° 50' 06" longitud oeste, a una altura promedio de 31 m.s.n.m. Su relieve es llano, su área territorial es de 28,22 km².

Su clima es cálido, templado, seco, de abundante sol, la mayor parte del año, los vientos son moderados. Las precipitaciones pluviales son escasas.

Su flora se desarrolla en suelos limosos y muy profundos, que disminuyen debido al desarrollo urbano, es escasa, predominan algunas hierbas y matorrales que crecen mayormente en las orillas de las acequias, entre las que tenemos: algarrobo, carrizo, molle, sauce, zapote, guaba, overo, faique, cola de caballo, laurel, llantén, arroz, mango, ciruela.

Su fauna, está formada principalmente por: aves como: palomas, gallinas, patos, pavos, pollos y ganado como: vacas, chivos, chanchos y carneros.

Entre las principales actividades económicas tenemos: la comercialización toda variedad de verdura, frutas, y hierbas; (alverja, lechuga, cebolla, tomate, papa, camotes, etc.) procedentes de la sierra y selva de nuestro país, cuyo centro de acopio es el mercado Moshoqueque, considerado el mercado mayorista más importante del norte del Perú que mueve importantes capitales comerciales. Así como la compra y venta de chivos, cerdos, cuyes, vacas, patos, gallinas, pavos, conejos, carneros, pollos, etc. La textilería tiene como principales productos al algodón, y la lana. El comercio con las actividades antes mencionadas, tiene su actividad comercial en el mercado Moshoqueque, con mayor flujo comercial los días martes y viernes, donde convergen camiones de todo volumen y de

toda la zona norte del país y el Ecuador; de los lugares que frecuentan al complejo son: Tumbes, Piura, Cajamarca, Amazonas, San Martín. Estos comerciantes nos traen productos de sus lugares de origen tanto agrícolas como pecuarios lo que genera la afluencia de personas y comerciantes en el lugar. Todos los productos son traídos por los mismos productores, que en su mayoría son mujeres procedentes de la sierra y la selva. Asimismo, hay numerosos talleres de reparación de vehículos automotores y maquinarias, carpinterías de madera y metálicas, manufacturas de losetas, de hielo, de ladrillos y adobes, curtiembre y numerosas tiendas comerciales.

Entre los servicios con los que cuenta el distrito tenemos: el servicio de agua potable.

El Censo Nacional de 2007 nos informaba que la existencia de casi una quinta parte de las viviendas del distrito de José Leonardo Ortiz que no contaban con acceso a una red de agua potable dentro de su vivienda y que de ellos el 2% se proveía de agua mediante una cisterna y casi el 3% acudía al apoyo de los vecinos; en cuanto a los servicios higiénicos en las viviendas, en los últimos años se ha puesto énfasis en el tema de los servicios básicos para la población y gracias a programas nacionales han permitido la instalación de servicios básicos a millares de viviendas. Sin embargo los datos que nos proporciona en último censo no informan que el 71% de viviendas cuentan con servicios higiénicos conectados a una red pública y que el 19% utiliza letrinas o pozos sépticos; en relación a la energía para cocinar, en el distrito de J.L.O la energía más utilizada por los hogares para cocinar es el gas doméstico (74.12%), seguido por el carbón y la leña (21.29%) y luego el kerosene (1.02%);, casi el 10% de viviendas no cuenta con alumbrado eléctrico; mientras que un poco más del 90% si lo tienen. Es posible que estos porcentajes puedan haber mejorado dadas las recientes obras de electrificación que se han realizado en el distrito.

Cuenta con un servicio de energía eléctrica durante las 24 horas del día. El suministro tiene red de alta tensión y cableado domiciliario aéreo. No existen estaciones de radio locales, pero se captan perfectamente las estaciones de Chiclayo y Lima; en lo referente a la telefonía, existe cobertura de conexiones domiciliarias, con cabinas públicas y locutorios en distintos puntos. El cableado es aéreo, instalado en forma reciente para efectos del discado directo; los canales que se sintonizan son los de Chiclayo y Lima. Además cuenta otros servicios como: centros policiales, recojo y disposición de basura. Entre las actividades culturales desarrolladas en este distrito encontramos: los carnavales, el carnaval es un evento lleno de alegría y colorido, en que la gente sale a la calle con baldes con agua, pintura con la existencia de una yunza, que es un árbol artificial

representando a la naturaleza. Los carnavales presentan una fecha movable, siguiendo el calendario religioso, por lo que siempre suele terminar antes del miércoles de ceniza; los entierros, enterados del fallecimiento de un vecino o conocido en la ciudad, se aprecian inmediatamente el acto solidario de la gente. Unos llegan para ayudar a cambiar al muerto, otros prestos a la cocina para preparar el café. Otros más diligentes, ayudan a los familiares con los primeros trámites para el entierro, sacar la partida de defunción, solicitar el permiso en la beneficencia, traer el ataúd, si el entierro es en tierra o ver un espacio en los nichos, además de ver al cura para que oficie la misa y de su responso en el cementerio. Al segundo día del fallecimiento, es llevado en hombros de sus principales familiares a la iglesia para la misa y luego a su morada final. El luto naturalmente el negro está asociado al dolor, a la tristeza y a la pena. El color negro prima entre los familiares cercanos; medicina alternativa, se utilizan plantas naturales como yerba luisa con limón para el resfrío, el té contra el dolor de estómago, el llantén para las heridas e inflamaciones. Igualmente animales como el cuy para limpiar y se ve la enfermedad que tiene la persona; el sincretismo cultural se ve reflejado en la celebración de la fiesta patronal en honor a la Virgen del Carmen, fecha central, 16 de julio.

La Gastronomía ofrece una infinidad de aromas, sabores y colores; gracias a una herencia cultural forjada a través de milenios, entre los potajes que nos ofrece tenemos: chingurito, espesado, seco de cabrito, seco de pato, pepián de pavo con garbanzos, chirimpico, migadito, carne seca, humitas, tamales, causa, cebiche, conejo asado, todo esto debe ser acompañado con una buena chicha de jora.

En el ámbito educativo encontramos que respecto al alfabetismo José Leonardo Ortiz presenta una tasa de 95.6% de alfabetos, cifra que es más alta del promedio nacional, pero que es apenas el 0.01% más alta que el promedio de la Provincia.

En cuanto a escolaridad, el distrito de José Leonardo Ortiz presenta el 85.89% de niños matriculados en las instituciones educativas, lo que lo ubica en el cuarto lugar, ocupando el mismo lugar en logros educativos.

Respecto al sector salud, el distrito de José Leonardo Ortiz, presenta un promedio de vida de 75.06 años, cifra por encima del promedio nacional que es de 73.07 años. Este distrito cuenta con una reducida oferta de servicios de salud, la más importante está constituida por una red asistencial pública formada por el policlínico y postas médicas; pero también existen una red de centros de salud de carácter privado. El policlínico José Leonardo Ortiz cuenta con 76 trabajadores, de los cuales 17 son médicos, 2 odontólogos, 14 enfermeras,

4 obstétricas, 1 químicos farmacéuticos, 7 profesionales diversos, 18 técnicos y auxiliares y 13 administrativos.

Estos datos son al 31 de diciembre de 2008, pero un año antes se contaba con 6 trabajadores más (INEI, 2009).

En relación a la infraestructura establecida en José Leonardo Ortiz, se cuenta con los siguientes establecimientos de salud: Hospital Privado Metropolitano 1, Policlínicos ESSALUD 2, Postas Médicas 5, Clínicas Dentales 5, Clínicas Privadas 6, Consultorios Médicos 122 (Plan de Manejo y Prevención de Desastres. M.D.J.L.O. 2010).

Respecto al turismo, se estima que José Leonardo Ortiz tiene capacidades para desarrollar un turismo cercano (atrayendo especialmente a la numerosa población de los distritos de Chiclayo, La Victoria, Lambayeque y Ferreñafe), el turismo regional que proviene especialmente de Cajamarca, de Amazonas, San Martín y Piura y un turismo nacional proveniente de Lima. Como atractivos turísticos podemos enumerar: las festividades religiosas, la gastronomía, las compras en el mercado, las celebraciones de los migrantes, los aniversarios de los pueblos jóvenes, la generación de festividades culturales regionales, la celebración del aniversario del distrito de José Leonardo Ortiz.

Políticamente José Leonardo Ortiz cuenta con un alcalde como máxima autoridad, acompañado de diez regidores elegidos por voto popular mediante elecciones.

La problemática a la que se enfrenta el distrito es la inseguridad ciudadana: delincuencia juvenil, pandillaje, ausencia de patrullaje en las calles, elevado número de asaltos con sus diversas modalidades, gran número de muertes por delincuencia, los hogares de los delincuentes se convierten en cómplices, falta de rompemuelles y pistas en el distrito, conlleva al asalto de mototaxis; prostitución clandestina, sin ningún tipo de control policial o sanitario; elevado número de drogadictos, cobro de cupos a mototaxis y taxis en el distrito, existencia de bandas comercializadoras de drogas.

El problema es que, a pesar del crecimiento económico, la inseguridad ciudadana se ha ido incrementando en forma vertiginosa y estamos al borde de ser una sociedad dominada por la delincuencia.

Actualmente José Leonardo Ortiz tiene una población mayoritariamente joven que es justamente el sector que más demanda educación, empleo, oportunidades, espacios recreativos, etc. y que al no encontrarlos suele tomar otras opciones en el pandillaje, en la delincuencia, en las drogas o simplemente en una vida poco o nada productiva.

La niñez es otro de los sectores clave para el desarrollo sostenible del distrito y como reto para el futuro aparecen los pobladores de la tercera edad para quienes el estado no está preparado para atenderlos.

En este contexto se desarrolla La Institución Educativa “Horacio Zevallos Games”, la misma que está ubicada en la Prolongación Mariano Cornejo N° 236, P.J. Alberto Fujimori, fue creada por RDSRN° 0522. Actualmente cuenta con una población estudiantil aproximada de 550 estudiantes divididos en los niveles de inicial, primaria y secundaria. Esta institución educativa se enmarca en la entidad de cambio propuesto por la comunidad educativa haciendo suyo el lema “Estudio”, “Disciplina”, “Acción”. Tiene como misión la de ser una I.E.P del nivel Inicial, Primaria y Secundaria, que ofrece a sus niños(as) sin excepción un servicio educativo integral, a través de docentes con vocación de servicio y permanente capacitación, aplicando metodologías, estrategias didácticas y los valores en beneficio de la familia para transformar la sociedad en el marco de una cultura creativa y de paz; igualmente su visión es: ser una Institución Educativa Privada moderna, del nivel Inicial, Primario y Secundario, practicando principios educativos y los valores, teniendo como agentes educativos a los niños (as) sin excepción, desarrollando las capacidades fundamentales, y a los maestros con vocación de servicio en permanente capacitación y actualización, quienes educando y formando a la familia, pondrán en práctica su lema: “Estudio”, “Disciplina”, “Acción”, en este mundo diverso, globalizado y cambiante, como una alternativa al método de aprendizaje basado en problemas, utilizando la ciencia y la tecnología.

En todos los procesos pedagógicos se trabajan transversalmente cuatro ejes curriculares para garantizar una formación integradora.

Aprender a ser (transcendencia, identidad, autonomía)

Aprender a vivir juntos (convivencia, ciudadanía, conciencia ambiental)

Aprender a hacer (cultura emprendedora y productiva)

Entre sus temas transversales y valores en respuesta a problemas coyunturales de transcendencia se consideran:

- Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía.
- Educación en y para los derechos humanos.
- Educación en valores o formación ética.
- Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental.
- Educación para la equidad de género.

Valores:

- Justicia.
- Libertad.
- Respeto y tolerancia.
- Solidaridad.

Los instrumentos de gestión de la institución educativa, de conformidad con el Artículo 32° del Reglamento de Gestión de Sistema Educativo, aprobado por D.S N° 009-2005-ED son: Proyecto Educativo Institucional (PEI), Proyecto Curricular de Centro (PCC), Plan Anual de Trabajo (PAT), Reglamento Interno (RI) y el informe de Gestión Anual (IGA).

En relación al diagnóstico institucional de la Institución Educativa Privada “Horacio Zevallos Games” – José Leonardo Ortiz, se observa que tiene la ayuda del centro de Salud de San Antonio, la parroquia, profesionales en diferentes carreras: dental, nutricionista, laboratorios, psicóloga, enfermeras, médicos, etc.

La Institución Educativa cuenta con local propio, moderna infraestructura con todos sus servicios, sala de cómputo, clima institucional agradable, padres de familia organizados en comité de aula, desarrollo de programa de escuela de padres durante todo el año, PEI, OCI, plan anual de tutoría y orientación educativa.

Cuenta con el servicio de docentes titulados y con experiencia en otros campos del saber cultural y artístico; computación e idiomas, la participación por parte de algunos docentes a cursos de actualización, profesores que tratan de cambiar y superarse.

Entre las cualidades de los niños y niñas, destaca su gusto por lo artístico, deporte, se cuentan con documentos normativos, reglamento interno. MOF, PAT y un avance del Proyecto Educativo Institucional, entrega oportuna de Documentos a la Instancia Superior: nóminas, estadísticas, cédulas de censo nacional de profesores, actas, Informe de Gestión anual, etc.

Implementación de Biblioteca Institucional y de aulas, apoyo de los padres de familia en las actividades que realiza el colegio, coordinación ente profesores y padres de familia, existe un clima institucional favorable y la preferencia de la comunidad por estudiar en la I.E. Se realizan eventos de carácter educativo cultural, folklórico, danzas, festejo, tondero, marinera, etc. Programado por algunas instituciones de Educación Superior y también del nivel Inicial, Primario y Secundario, donde se pretende lograr el desarrollo de su identidad

local, nacional que le permita integrarse a la misma conociendo su pasado histórico, fomento y desarrollo de su autoestima, coherente con lo que dice y práctica.

La Institución también cuenta con el taller de danza, marinera, tondero, extensivo para Inicial, Primaria y Secundaria, vestuarios adecuados y profesores jóvenes con conocimiento de nuestra pluriculturalidad y listos para enseñar mediante los talleres de danzas los bailes propios del Perú, de la Región y del Departamento de Lambayeque.

Se trabajan las fechas importantes del calendario cívico escolar para desarrollar los aprendizajes en función de las actividades productivas, festivas y costumbristas.

Sin embargo en esta Institución como cualquier otra también se ve afectada por amenazas y debilidades, como: ambulantes que exponen cebiche y comida en la esquina, la contaminación ambiental por la presencia de un taller de mecánica y pintura, desintegración familiar, padres de familia con inestabilidad económica, falta de participación responsable y comprometida de algunos padres de familia en las tareas de sus hijos, poco asesoramiento en el desempeño de la función tutorial, bajo rendimiento escolar, sobre todo en el área de comunicación integral, la mayoría de los padres de familia tienen bajo nivel educativo, son subempleados o informales con un ingreso promedio mensual de s/ 350, en un 30 % vienen de hogares desintegrados y el resto de hogares destituidos.

A todo ello es importante que se lleve un plan de enseñanza y mejora para los alumnos, es por ello que la Institución Educativa Privada “Horacio Zevallos Games” – José Leonardo Ortiz, considera que la educación es un proceso de enseñanza - aprendizaje que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad, basado en el respeto a su dignidad, que promueve la construcción de estilos de convivencia democrática con el reconocimiento del ser humano como el eje central sujeto a derechos y deberes con capacidad para resolver los problemas que se presentan en el medio social.

En esta Institución el currículo es un instrumento de la educación formal que aplica y concreta las intenciones educacionales en términos de competencias y contenidos de aprendizajes así como de principios metodológicos y de evaluación que orienta la

práctica pedagógica de manera vivencial que se desarrolla acorde con nuestra realidad, constituyendo un medio con las siguientes características.

- Personalizador, centrado en los educandos considerándolos como seres dignos y sujetos de derechos y responsabilidades.
- Humanizado, que contribuye a humanizar a los educandos y a la sociedad, propiciando práctica de valores éticos y sociales.
- Participativo, promoviendo la participación de los actores educativos.
- Abierto y flexible posibilitando la incorporación de nuevos objetivos o competencias y contenidos de acuerdo a nuestro contexto socio cultural.

En la Institución Educativa conceptuamos a la enseñanza como un proceso interactivo e intencional en el cual los docentes, ofrecen a nuestros alumnos un conjunto de ayudas que correspondan a sus necesidades, intereses y sentimientos para la construcción personal de su conocimiento en un proceso de interactividad entre alumno – alumno – profesor, alumno – material educativo, y de esta manera considerar al aprendizaje como un proceso de construcción de conocimientos en interacción con el medio socio cultural nacional en base a sus aprendizajes previos que supone el desarrollo cultural, es decir, recorrer un camino de progresivo dominio e interiorización de los productos de la cultura (cristalizados en los conocimientos, en los modos de pensar, sentir y actuar y también de los modos de aprender) y de los instrumentos psicológicos que garantiza al individuo, una creciente capacidad de control y transformación de su medio y sobre sí mismo.

1.2. Contextualización del problema:

Existen investigaciones que relacionan los problemas en el desarrollo de las habilidades sociales durante la infancia y los desajustes que se dan durante la edad adulta, estos problemas de desajustes van desde el proceso académico hasta las alteraciones psiquiátricas, alcoholismo, depresión y conductas delictivas, los niños que presentan un mal comportamiento social tienden a presentar otros problemas como dificultades en el aprendizaje y deficiencias en el desarrollo cognitivo y emocional, problemas delictivos en la infancia y adolescencia (Educar para relaciones sociales .- <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>).

Los niños que presentan problemas en su ajuste social corresponde a un grupo con necesidades especiales a las clases regulares, para ello los educadores deberían estar

preparados para manejar a este tipo de niños en el aula de clases y no excluirllos; sin embargo no siempre se cuenta con información, capacitación adecuada, ni han tenido acceso a técnicas de manejo ni a material educativo que les ayude a enfrentar a este tipo de problemas.

La competencia social distingue 2 grupos de niños que presentan problemas en su agente social; los niños inhibidos, tímidos o aislados y los niños impulsivos, agresivos o sociales; los primeros son los menos detectados por sus profesores, son niños excesivamente controlados en su conducta y en su expresión de sentimiento, no defienden sus derechos, se conforman fácilmente a los deseos de los demás, son pasivos, lentos en sus reacciones, tienden a ser ignorados por sus pares, son menos rechazados por sus compañeros; los segundos son poco cooperativos, desobedientes, agresivos, destructivos, son impopulares por sus pares a la vez que reciben frecuentes muestras de rechazo.

Cuando se estudia la competencia social de los niños es importante considerar los ambientes naturales en que se desarrolla la competencia, los contextos más relevantes en el desarrollo social de un niño son el hogar, la escuela y el grupo de pares. En el hogar porque es el primer contexto social del niño, en el cual aprende los primeros comportamientos interpersonales, ya que la familia es la mejor agencia de socialización en nuestra sociedad.

Los distintos tipos de crianza se debe a la diversidad de familias, como las familias coercitivas, son las que ejercen control por la fuerza y con amenaza de castigos físicos sobre sus miembros, en este tipo de familia se encuentra la gran mayoría de niños cuyos comportamientos son agresivos; las familias hostiles tienen niños aislados de la sociedad, dependientes y poco hábiles; las familias funcionales o saludables sus miembros tienden a tener contacto entre ellos, sus interacciones son afectuosas y abiertas. (Habilidades sociales autoestima.- <http://www.monografias.com/trabajos96/las-habilidades-sociales/las-habilidades-sociales.shtml>).

La escuela es el segundo contexto socializado, ya que cumple con dos tareas: la educación y la formación, mediante la escuela el niño se socializa con los profesores y con otros niños mayores y más pequeños que él. El profesor ejerce su gran poder e influencia en la vida del niño, le sirve como modelo de conductas sociales, moldea el comportamiento del niño a través de los procesos de refuerzo.

Las características personales del profesor influyen en el comportamiento de los niños, los profesores hostiles y dominantes afectan negativamente la adaptación social de los estudiantes con conductas cooperativas y socialmente adaptadas; el autoestima es otro factor que afecta la relación profesor – alumno; las metodologías educativas influyen en el comportamiento de los niños; las reprimendas en voz alta y en voz baja que el profesor hace en la sala de clase, la mayoría de profesores tienden a dar reprimendas en voz alta, que los profesores reprendan a sus alumnos los hagan en voz baja de tal modo que sólo fuese escuchada por el alumno reprendido.

La ubicación geográfica de la escuela (rural, urbana, lejos o cerca de centros poblados), la ubicación de la sala de clase y el arreglo de los pupitres pueden dar origen a distintas formas de interacción profesor – alumno. El tamaño de las escuelas influencia en el desarrollo social de los niños, en la escuela pequeñas, los niños participan en muchas actividades que en aquellas que asisten a escuelas grandes.

El grupo de pares es el tercer contexto socializador, la interacción con sus iguales afecta el desarrollo de la conducta social, proporcionándole al niño muchas oportunidades de aprender normas sociales, ya que le da al niño la oportunidad de autoconocerse y de entrenar las habilidades sociales. El grupo de pares juegan un rol importante en el desarrollo de yo – social, tanto para los niños populares o no populares, le ayuda a desarrollar su propia identidad e individualidad y a ensayar patrones nuevos de comportamiento.

La persona tiene las habilidades necesarias en su repertorio, pero que están inhibidas o distorsionadas por ansiedad condicionada a las situaciones sociales.

La comprensión de las habilidades sociales y de las conductas asertivas requiere de una explicación de multicausalidad donde se integren factores cognitivos y motores. Esto nos permite abordar e integrar lo que la gente piensa, siente y hace. Es indispensable conocer las normas de conducta social, dentro de una cultura o grupo étnico, antes de iniciar un tratamiento en habilidades sociales.

1.3. Planteamiento del problema:

Desde que nacemos pertenecemos a un grupo social, la familia quien transmite una gran cantidad de información. Poco a poco nos vamos integrando a otros grupos sociales los mismos que nos van exigiendo ciertas pautas de comportamiento necesarias para una relación armoniosa. Tales pautas es lo que se conoce como habilidades sociales, éstas tienen estrecha relación con el desarrollo del niño (a).

Aunque la dimensión relacionada con el comportamiento de lo social ha preocupado siempre, no fue hasta mediados de los años 70, cuando el campo de las Habilidades Sociales consiguió su mayor difusión y, en la actualidad sigue siendo objeto de estudio e investigación. Los orígenes de las Habilidades Sociales se remontan a Salter, hacia 1949, que es considerado uno de los padres de la terapia de conducta, y desarrolló en su libro *Conditione Reflex Therapy*, seis técnicas para habilidades. Naciendo así diversos estudios basados en los inicios de la denominada terapia de conducta de Salter. (Ausubel D. y Otros 1998).

En Europa, los ingleses Argyle y Kendon (1967), relacionaron el término de Habilidad Social con la Psicología Social.

En nuestro sistema educativo nacional, en los últimos años hasta nuestros días en la educación inicial, los niños aprenden a relacionarse y a entenderse con las personas fuera del hogar, sobre todo con niños de su propia edad. Aprenden a adaptarse a otros y a cooperar mediante las actividades de juego. Siempre y cuando estos sean promovidos de forma oportuna por las docentes, caso contrario, influirán negativamente en este proceso. Las agresiones y manifestaciones de comportamientos negativos del niño, pueden provocar el rechazo de los otros niños dificultando la relación con ellos.

Los estudios sugieren que estos problemas se relacionan con:

La desadaptación en la escuela (Gronlund & Anderson, 1959), el rechazo de los compañeros (Quay, 1979) y la delincuencia posterior (Roff, Sale, & Golden, 1972).

Según Gil y León (1995), las Habilidades Sociales permiten desempeñar las siguientes funciones: son reforzadores en situaciones de interacción social, mantienen o mejoran la relación interpersonal con otras personas, una buena relación y comunicación son puntos base para posteriores intervenciones con cualquier tipo de colectivo, impiden el bloqueo del reforzamiento social de las personas significativas para el sujeto, disminuye el estrés y la ansiedad ante determinadas situaciones sociales, mantiene y mejora el autoestima y el autoconcepto.

Los 5 primeros años de vida se considera un periodo crítico en el desarrollo de los niños pequeños, ya que el cerebro crea patrones de aprendizaje que pueden durar para toda la vida. Por ello, es importante aprovechar este tiempo para enseñarle a los niños que están como esponjas absorbiendo todo lo que pueden.

Como parte importante de su desarrollo, se encuentra el área social, en la que se tienen que integrar una serie de habilidades que le permitan adaptarse a los diversos contextos en los que se involucren.

Inés Monjas Casares (1993, 1999) señala que las habilidades básicas de interacción social incluye habilidades y comportamientos básicos y esenciales para relacionarse con cualquier persona ya sea niño o adulto y aunque no se tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad, ya que estas conductas se muestran tanto en las interacciones afectivas y de amigos, como en otro tipo de contactos personales en los que la interacción es solo instrumento para conseguir otros objetivos por ejemplo comprar algo o pedir una información. Por eso se las llama también habilidades de cortesía y protocolo social.

Las habilidades sociales y los juegos cooperativos forman parte de la agenda educacional. Por un lado, en la Convención acerca de Los Derechos del Niño (1989), se establece el derecho al juego, por otro, en la Declaración de Derechos Humanos (1948), se establece el respeto por el otro. Frente al desafío de construir una sociedad más justa, las Instituciones Educativas deben llevar a cabo la tarea de transmitir a las nuevas generaciones los saberes y experiencias que son parte del patrimonio cultural.

Haciendo referencia al juego, no se debe dejar de mencionar que para diferentes autores, Jean Piaget y María Montessori el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad.

Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores

Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978), consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social.

Es por ello que mediante el mismo los niños logran modificar el mundo exterior, según sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente.

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de

agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

Teniendo en cuenta lo expresado, se considera que los juegos cooperativos ofrecen, dadas sus características un recurso para desarrollar habilidades básicas de interacción social de un modo significativo.

Es por esta razón que creemos necesario la aplicación del presente programa en los niños de 5 años de la I.E.P “Horacio Zevallos Games” del distrito de José Leonardo Ortiz, donde después de realizar un estudio piloto y aplicar una lista de cotejo se detectó lo siguiente:

- a) Los niños no saludan.
- b) Los niños no usan las palabras corteses: por favor y gracias.
- c) Los niños muestran actitudes egocéntricas.
- d) Los niños se muestran tímidos y poco comunicativos.
- e) Cogen los juegos para sí solos e ignoran a sus compañeros de aula.
- f) Se inhiben de los trabajos en equipo.

También observamos que los niños y niñas a veces tienen conductas agresivas (pegan, empujan, arrebatan, muerden, patean) esto se debe a que no dominan maneras aceptables para integrarse a una actividad o juego, algo que poco a poco irán aprendiendo.

1.4. Descripción argumentada de la metodología empleada:

a) Tipo y nivel de la investigación:

De acuerdo al fin que se persigue es una investigación Aplicada.

De acuerdo al diseño de investigación es cuasi experimental.

b) Diseño de investigación:

A X A' -----> Grupo experimental.

Dónde:

A = Grupo experimental antes de la aplicación del programa.

X = Programa de juegos cooperativos.

A' = Grupo experimental después de la aplicación del programa.

La población estuvo conformada por todos los alumnos de 5 años de la I.E.P “Horacio Zevallos Games” – José Leonardo Ortiz, siendo el total de 43 alumnos.

La muestra la constituyeron los niños y niñas de 5 años sección “B” de la I.E.P “Horacio Zevallos Games” del distrito de José Leonardo Ortiz de la ciudad de Chiclayo, departamento de Lambayeque, a los cuales se les aplicó el programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades básicas de interacción social.

c) **Métodos**

Se recurrió a los siguientes métodos:

- ✓ **Método histórico**, por describir la evolución de las habilidades básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años.
- ✓ **Método estadístico**, por agruparse las principales características que permitieron evaluar las habilidades básicas de interacción social en forma numérica, gráfica y comparativa.
- ✓ **Método analítico**, por descomponerse la realidad global de esta problemática en sus diversos factores determinantes.
- ✓ **Método sintético**, por inferir al relacionar el programa de juegos cooperativos con el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social y obtener conclusiones y recomendaciones.
- ✓ **Sistémico-estructural-funcional**, para la elaboración de la estrategia formativa, programa de juegos cooperativos.

d) **Técnicas e instrumentos:**

Dentro de las técnicas de investigación se utilizaron, según su naturaleza, la observación directa, el cuestionario y juicio de expertos.

Los instrumentos fueron:

- ✓ **Lista de cotejo**, instrumento que permitió identificar el nivel de desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños de 5 años de la I.E.P “Horacio Zevallos Games” – José Leonardo Ortiz. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constató, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de niños y niñas.

- ✓ **Formulario de registro**, instrumento que permitió recolectar información sobre las habilidades básicas de interacción social de los niños y niñas.
- ✓ **Ficha de análisis**, para analizar el programa de juegos cooperativos y realizar correcciones que mejoren su estructura.

e) Análisis e interpretación de datos:

- ✓ **Cuadro de distribución simple y porcentual**, las tablas de clasificación o distribución de frecuencias permitieron mostrar cómo se clasifican los sujetos pertenecientes a la muestra de acuerdo a las categorías de la variable.
- ✓ **Gráfico de barras**, para resaltar la representación de porcentajes de datos que componen el total. Las gráficas de barras contiene barras verticales que representan valores numéricos, usando hojas de cálculo. Las gráficas de barras son utilizadas para representar frecuencias; las frecuencias están asociadas con categorías. Las gráficas de barras se presenta de maneras: horizontal o vertical. El objetivo fue poner una barra de largo (alto si es horizontal) igual a la frecuencia. La gráfica de barras sirvió para comparar y tener una representación gráfica de la diferencia de frecuencias o de intensidad de la característica numérica de interés.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA:

- **Montilla, G.;** en su tesis “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Cocori; Valencia-España, 2009. Llegó a las siguientes conclusiones:
 - Una vez analizados e interpretados los datos del estudio, se obtuvo como resultado que en los niños del jardín de infantes Cocori, estaban presentes factores de riesgo que favorecían los problemas de relaciones interpersonales entre los educandos como: ausencia de los valores de respeto, tolerancia y cooperación, los cuales son indispensables para convivir en armonía, todo esto avaló la implementación de un plan de acción dirigido a los 54 niños de dicho jardín de infantes, utilizando como estrategia didáctica “Los juegos Cooperativos”.
 - Por otra parte, el estudio de factibilidad realizado permitió demostrar que era viable la ejecución de la propuesta: por cuanto los problemas de relaciones interpersonales estaban presentes en la dinámica escolar, además los recursos humanos y materiales para su implementación no requirieron de un financiamiento externo, ya que se contó con el apoyo de la Unidad Educativa.
 - Se puede acotar como reflexión final que, los docentes son promotores y facilitadores del proceso enseñanza aprendizaje, y que éstos deben impulsar los valores como la base de las relaciones interpersonales, los cuales facilitan al niño asumir conductas responsables, tolerantes, cooperativas, de unión, de respeto, de justicia, de paz entre otros, que les permita construir y vivir bajo una cultura de armoniosa convivencia, justicia y paz.
- **Urizar, C.;** en su tesis “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile, 2010”. Llegó a las siguientes conclusiones:
 - Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego cooperativo. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego cooperativo se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, etc.

- De manera general se pudo analizar que el juego cooperativo posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego cooperativo y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos.
- Como último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego cooperativo. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.
- Es por ello que al realizar diversas investigaciones acerca de los tipos de juegos que podríamos utilizar en nuestra tesis, consideramos a los juegos cooperativos, ya que anteriormente se han aplicado programas en colegios y han obtenido resultados relevantes como lo manifiesta Urizar en su tesis. A diferencia de otro tipo de juegos, los de cooperación son más significativos, en ellos los niños no solo juegan, también se desenvuelven y aprenden actitudes indispensables para ser habilidosos socialmente.
- **Para Orlick (1998; 53)** es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este. El autor realizó un estudio en niños de 5 años en un jardín de infantes de Barcelona- España con una muestra de 73 alumnos dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos.
- Por ello como investigadoras llegamos a la conclusión que para poder conocer los efectos de los juegos cooperativos es importante darse cuenta que esto nos va a llevar a que los niños y niñas aprendan actitudes esenciales para su formación como personas, en los juegos tradicionales va a jugar, a divertirse pero no va aprender actitudes como lo es en los juegos cooperativos.
- **Grados, A. y Mercado, Y. (2008; 80)** en su tesis “Influencia de la enseñanza de habilidades sociales en el mejoramiento del desarrollo social de los niños de 5 años, del I.I.E.T. Dulce Empezar, de la ciudad de Trujillo, 2008” Llegaron a las siguientes conclusiones:
 - Los niños y las niñas de acuerdo a los resultados comparativos del pre y post test obtuvieron la diferencia significativa del 58.36% en lo que se refiere al mejoramiento de sus habilidades.

- Según lo mencionado anteriormente estamos de acuerdo en que los niños y las niñas según el post - test de las habilidades logran mejorar significativamente en un nivel alto de las habilidades referidas a la amistad y a manejo de los sentimientos. Así como en lo referente alternativas ante la agresión y manejo del estrés, por esta razón es importante que desde pequeños se enseñen lo que son las habilidades sociales ya sea a través de programas o proyectos dentro de la escuela.

2. TEORÍAS CIENTÍFICAS:

A. TEORÍA PSICOGENÉTICA DE JEAN PIAGET (1973).

Piaget (1932 - 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997).

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Piaget, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

- **Los juegos de ejercicio:** Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.
- **Los juegos simbólicos:** Son característicos de la etapa preconceptual (2 - 4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que

podieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares. A partir de la etapa intuitiva; (4 - 7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

- **Los juegos de construcción o montaje:** No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de

montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

- **Los juegos de reglas:** Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado” (Piaget 1946). A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo. Podemos considerar el juego de reglas simples como característico de la etapa de las operaciones concretas (7 - 12 años) En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos. El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee. Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas. El niño accede pues, a partir de esta etapa, a una forma de pensamiento lógico pero aún no abstracto. Las

actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.

En la etapa de las operaciones formales (A partir de los 12 años) el adolescente se interesa por los juegos de reglas complejas, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala, maquetas elaboradas. Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y gestual, y los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios. Puede en cualquier momento, volver hacia atrás y retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales, según Piaget, y le servirán, si están bien integradas, para toda la vida. Desde las teorías del ciclo vital y del procesamiento de la información en la actualidad, sin embargo, se cuestiona que con posterioridad a la adolescencia no haya cambios cualitativos en el desarrollo humano.

La característica del pensamiento formal consiste en reflexionar de manera sistemática sobre otros razonamientos, en considerar todas las relaciones posibles que pueden existir, en analizarlas para eliminar lo falso y llegar a lo verdadero. En este nivel de desarrollo, el pensamiento actúa sobre los mismos contenidos operatorios; se trata aún de clasificar, de seriar, de nombrar, de medir, de colocar o desplazar en el tiempo y en el espacio, etc; pero el razonamiento se aplica más a los enunciados que explican estas operaciones que a las realidades concretas que éstas describen. Este tipo de razonamiento complejo y sistemático vale para todo tipo de problemas. El adolescente puede entonces integrar lo que ha aprendido en el pasado y considerar a la vez su vida actual y sus proyectos de futuro. El interés por esta nueva forma de razonamiento le conduce a preocuparse por cuestiones abstractas, a construir teorías, a interesarse por doctrinas complejas, a inventar modelos sociales nuevos, acercamientos metafísicos o filosóficos inéditos. Las actividades lúdicas que se asocian a este nivel de desarrollo y que seguirán hasta la edad adulta, conllevan también todas las características de dicho nivel.

Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Piaget dice que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo del niño, son consecuencias directas de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

En el proceso de asimilación y acomodación, el grupo corresponde al primero, porque relaciona al niño con la realidad, que muchas veces es desbordada por su imaginación. El proceso de acomodación ocurre cuando a través del juego el niño aprende significativamente.

Es por ello que en nuestro proyecto seleccionamos el juego, que es un fin en sí mismo, como proyección de una necesidad que debemos cubrir, como fuente de placer, como comunicación y diversión. Al mismo tiempo, el juego es un medio extraordinario para descubrir el entorno y las relaciones humanas que en él se producen.

Durante el año escolar si bien se trabajan los diferentes formatos de juegos, nuestra finalidad es priorizar los juegos cooperativos ya que tienen como propósitos que los niños y niñas participen juntos creando estrategias de participación, comunicación y el aprecio de todos.

B. TEORIA SOCIOCULTURAL DE LEV SEMIONOVICH VYGOTSKY (1978).

Vygotsky Plantea su Modelo de aprendizaje Sociocultural, a través del cual sostiene, que ambos procesos, desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo. Además, la adquisición de aprendizajes se explica como formas de socialización.

Concibe al hombre como una construcción más social que biológica, en donde las funciones superiores son fruto del desarrollo cultural e implican el uso de mediadores.

Se considera cinco conceptos que son fundamentales:

Las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas psicológicas y la mediación. En este sentido se explica cada uno de estos conceptos.

Para Vigotsky existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de estas funciones es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer.

- **FUNCIONES MENTALES:**

Para Vigotsky existe dos tipos: las inferiores y las superiores.

Las funciones mentales inferiores, son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. El comportamiento derivado de estas funciones es limitado; está condicionado por lo que podemos hacer.

Las funciones mentales superiores, se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, estas funciones están determinadas por la forma de ser de esa sociedad. Las funciones mentales superiores son mediadas culturalmente. El comportamiento derivado de Las funciones mentales superiores está abierto a mayores posibilidades. El conocimiento es resultado de la interacción social; en la interacción con los demás adquirimos conciencia de nosotros, aprendemos el uso de los símbolos que, a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas.

- **HABILIDADES PSICOLÓGICAS:**

Vygotsky considera que en cualquier punto del desarrollo hay problemas que el niño está a punto de resolver, y para lograrlo sólo necesita cierta estructura, claves, recordatorios, ayuda con los detalles o pasos del recuerdo, aliento para seguir esforzándose y cosas por el estilo. Desde luego que hay problemas que escapan a las capacidades del niño, aunque se le explique con claridad cada paso. La zona de desarrollo proximal es "la distancia entre el nivel real de desarrollo – determinado por la solución independiente de problemas – y el nivel del

desarrollo posible, precisado mediante la solución de problemas con la dirección de un adulto o la colaboración de otros compañeros más diestros".

Ahora podemos ver la manera en que las ideas de Vygotsky sobre la función del habla privada en el desarrollo cognoscitivo se ajustan a la noción de la zona de desarrollo proximal. A menudo, el adulto ayuda al niño a resolver un problema o a cumplir una tarea usando apoyos verbales y estructuración. Este andamiaje puede reducirse gradualmente conforme el niño se haga cargo de la orientación. Al principio, quizá se presente los apoyos como habla privada y, finalmente, como habla interna.

Dentro de la zona de desarrollo proximal encontramos dos importantes implicaciones: la evaluación y la enseñanza.

- **Evaluación:** Casi todas las pruebas miden únicamente lo que los estudiantes hacen solos, y aunque la información que arrojan puede ser útil, no indica a los padres o maestro cómo apoyar a los estudiantes para que aprendan más. Una alternativa puede ser la evaluación dinámica o la evaluación del potencial de aprendizaje. Para identificar la zona de desarrollo proximal, estos métodos piden al niño que resuelva un problema y luego le ofrecen apoyos e indicaciones para ver como aprende, se adapta y utiliza la orientación. Los apoyos se aumentan en forma gradual para ver cuánta ayuda necesita y cómo responde. El maestro observa, escucha y toma notas cuidadosamente acerca de la forma en que el niño emplea la ayuda y el nivel de apoyo que necesita. Esta información servirá para planear agrupamientos instruccionales, tutoría entre compañeros, tareas de aprendizaje, trabajos para casa, etc.
- **Enseñanza:** Otra implicación de la zona de desarrollo proximal es la enseñanza, pero están muy relacionada a la evaluación. Los estudiantes deben ser colocados en situaciones en las que si bien tienen que esforzarse para atender, también disponen del apoyo de otros compañeros o del profesor. En ocasiones, el mejor maestro es otro estudiante que acaba de resolver el problema, ya que es probable que opere en la zona de desarrollo proximal del primero. Vygotsky propone que además de disponer el entorno de forma que sus alumnos puedan descubrir por sí mismos, los profesores deben guiarlos con explicaciones, demostraciones y el trabajo con otros estudiantes que haga posible el aprendizaje cooperativo.

- **HERRAMIENTAS PSICOLÓGICAS:**

Las herramientas psicológicas son el puente entre las funciones mentales inferiores y las funciones mentales superiores y, dentro de estas, el puente entre las habilidades interpsicológicas (sociales) y las intrapsicológicas (personales). Las herramientas psicológicas median nuestros pensamientos, sentimientos y conductas. Nuestra capacidad de pensar, sentir y actuar depende de las herramientas psicológicas que usamos para desarrollar esas funciones mentales superiores, ya sean interpsicológicas o intrapsicológicas.

Tal vez la herramienta psicológica más importante es el lenguaje. Inicialmente, usamos el lenguaje como medio de comunicación entre los individuos en las interacciones sociales. Progresivamente, el lenguaje se convierte en una habilidad intrapsicológica y por consiguiente, en una herramienta con la que pensamos y controlamos nuestro propio comportamiento.

El lenguaje es la herramienta que posibilita el cobrar conciencia de uno mismo y el ejercitar el control voluntario de nuestras acciones. Ya no imitamos simplemente la conducta de los demás, ya no reaccionamos simplemente al ambiente, con el lenguaje ya tenemos la posibilidad de afirmar o negar, lo cual indica que el individuo tiene conciencia de lo que es, y que actúa con voluntad propia.

El lenguaje es la forma primaria de interacción con los adultos, y por lo tanto, es la herramienta psicológica con la que el individuo se apropia de la riqueza del conocimiento. Además el lenguaje está relacionado al pensamiento, es decir a un proceso mental.

- **LA MEDIACIÓN:**

Cuando nacemos, solamente tenemos funciones mentales inferiores, las funciones mentales superiores todavía no están desarrolladas, a través con la interacción con los demás, vamos aprendiendo, y al ir aprendiendo, vamos desarrollando nuestras funciones mentales superiores, algo completamente diferente de lo que recibimos genéticamente por herencia, ahora bien, lo que aprendemos depende de las herramientas psicológicas que tenemos, y a su vez, las herramientas psicológicas

dependen de la cultura en que vivimos, consiguientemente, nuestros pensamientos, nuestras experiencias, nuestras intenciones y nuestras acciones están culturalmente mediadas.

La cultura proporciona las orientaciones que estructuran el comportamiento de los individuos, lo que los seres humanos percibimos como deseable o no deseable depende del ambiente, de la cultura a la que pertenecemos, de la sociedad de la cual somos parte.

En palabras de Vygotsky, el hecho central de su psicología es el hecho de la mediación. El ser humano, en cuanto sujeto que conoce, no tiene acceso directo a los objetos; el acceso es mediado a través de las herramientas psicológicas, de que dispone, y el conocimiento se adquiere, se construye, a través de la interacción con los demás mediadas por la cultura, desarrolladas histórica y socialmente.

Para Vygotsky, la cultura es el determinante primario del desarrollo individual. Los seres humanos somos los únicos que creamos cultura y es en ella donde nos desarrollamos, y a través de la cultura, los individuos adquieren el contenido de su pensamiento, el conocimiento; más aún, la cultura es la que nos proporciona los medios para adquirir el conocimiento. La cultura nos dice que pensar y cómo pensar; nos da el conocimiento y la forma de construir ese conocimiento, por esta razón, Vygotsky sostiene que el aprendizaje es mediado.

Para Vygotsky, "el aprendizaje es una forma de apropiación de la herencia cultural disponible, no sólo es un proceso individual de asimilación. La interacción social es el origen y el motor del aprendizaje".

El aprendizaje depende de la existencia anterior de estructuras más complejas en las que se integran los nuevos elementos, pero estas estructuras son antes sociales que individuales. Vygotsky cree que el aprendizaje más que un proceso de asimilación-acomodación, es un proceso de apropiación del saber exterior.

- ZONA PROXIMAL DE DESARROLLO (ZPD):

Este es un concepto importante de la teoría de Vigotsky (1978) y se define como: La distancia entre el nivel real de desarrollo -determinado por la solución

independiente de problemas- y el nivel de desarrollo posible, precisado mediante la solución de problemas con la dirección de un adulto o colaboración de otros compañeros más diestros.

El ZDP es el momento del aprendizaje que es posible en unas estudiantes, dadas las condiciones educativas apropiadas. Es una prueba que mide las disposiciones del estudiante o de su nivel intelectual en cierta área y de hecho, se puede ver como una alternativa a la concepción de inteligencia como la puntuación del CI obtenida en una prueba. En la ZDP, maestro y alumno (adulto y niño, tutor y pupilo, modelo y observador, experto y novato) trabajan juntos en las tareas que el estudiante no podría realizar solo, dada la dificultad del nivel. La ZDP, incorpora la idea marxista de actividad colectiva, en la que quienes saben más o son más diestros comparten sus conocimientos y habilidades con los que saben menos para completar una empresa.

En segundo lugar, tenemos ya los aportes y aplicaciones a la educación. El campo de la autorregulación ha sido muy influido por la teoría.

Una aplicación fundamental atañe al concepto de andamiaje educativo, que se refiere al proceso de controlar los elementos de la tarea que están lejos de las capacidades del estudiante, de manera que pueda concentrarse en dominar los que puede captar con rapidez. Se trata de una analogía con los andamios empleados en la construcción, pues, al igual que estos tiene cinco funciones esenciales: brindar apoyo, servir como herramienta, ampliar el alcance del sujeto que de otro modo serían imposible, y usarse selectivamente cuando sea necesario.

En las situaciones de aprendizaje, al principio el maestro (o el tutor) hace la mayor parte del trabajo, pero después, comparte la responsabilidad con el alumno. Conforme el estudiante se vuelve más diestro, el profesor va retirando el andamiaje para que se desenvuelva independientemente. La clave es asegurarse que el andamiaje mantiene al discípulo en la ZDP, que se modifica en tanto que este desarrolla sus capacidades. Se incita al estudiante a que aprenda dentro de los límites de la ZDP.

Otro aporte y aplicación es la enseñanza recíproca, que consiste en el diálogo del maestro y un pequeño grupo de alumnos. Al principio el maestro modela las

actividades; después, él y los estudiantes se turnan el puesto de profesor. Así, estos aprenden a formular preguntas en clase de comprensión de la lectura, la secuencia educativa podría consistir en el modelamiento del maestro de una estrategia para plantear preguntas que incluya verificar el nivel personal de comprensión. Desde el punto de vista de las doctrinas de Vigotsky, la enseñanza recíproca insiste en los intercambios sociales y el andamiaje, mientras los estudiantes adquieren las habilidades.

La colaboración entre compañeros que refleja la idea de la actividad colectiva. Cuando los compañeros trabajan juntos es posible utilizar en forma pedagógica las interacciones sociales compartidas. La investigación muestra que los grupos cooperativos son más eficaces cuando cada estudiante tiene asignadas sus responsabilidades y todos deben hacerse competentes antes de que cualquiera puede avanzar. El énfasis de nuestros días en el uso de grupos de compañeros para aprender matemáticas, ciencias o lengua y literatura atestigua el reconocido impacto del medio social durante el aprendizaje.

Por último, una aplicación relacionada con la teoría de Vigotsky y el tema de la cognición situada es la de la conducción social del aprendiz, que se desenvuelve al lado de los expertos en las actividades laborales. Los aprendices se mueven en una ZDP puesto que, a menudo se ocupan de tareas que rebasan sus capacidades, al trabajar con los versados estos novatos adquieren un conocimiento compartido de procesos importantes y lo integra al o que ya saben. Así, ésta pasantía es una forma de constructivismo dialéctico que depende en gran medida de los intercambios sociales.

Para Vigotsky ofrece una gran importancia al rechazar la noción de que “el aprendizaje debe adecuarse al nivel evolutivo real del niño”, pues afirma que es necesario delimitar como mínimo dos niveles de desarrollo: el real y potencial. El nivel evolutivo real, o nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, se establece como resultado de ciertos ciclos evolutivos llevados a cabo al determinar la edad de un niño utilizando un test.

Respecto al segundo nivel, como se demostró que la capacidad de aprender de los niños de idéntico nivel de desarrollo real variaba en gran medida bajo la guía de un maestro, se hizo evidente que el curso de su aprendizaje sería distinto. Esta

diferencia entre el nivel de lo que puede hacer un niño solo y lo que puede hacer con ayuda, es la zona del desarrollo próximo, que Vigotsky definía como:

- **APORTES A LA EDUCACIÓN:**

Los aportes que se dan en el área sociocultural La cultura ayuda en el desarrollo cognitivo según el aprendizaje que se da y quien lo da, Sin dejar lado la interacción con los demás y lo que le rodea, además de la utilización de diferentes símbolos que nos ayudan en la comunicación.

La mediación es una herramienta importante ya que nos ayuda en la comunicación no solo con las personas que nos rodean, sino también por otros medios. Como ser la radio, la televisión el internet, a través de diferentes símbolos que nos ayudan a mediar con diferentes personas y de la misma manera poder investigar.

El aprendizaje cooperativo ayuda a interactuar con los demás, el poder escuchar y ser escuchados, poder compartir y seguir en apoyo a otra persona que va guiándonos.

Andamiaje: Este tipo de proceso se lleva a cabo cuando el aprendiz interactúa con personas de su entorno y en cooperación con sus compañeros, bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz, (Interacción entre un sujeto de mayor experiencia y otro de menor experiencia, en la que el objetivo es pasar a un nivel de desarrollo).

- **PAPEL DEL DOCENTE:**

Un mediador del aprendizaje, un mediador de la cultura social e institucional y un arquitecto del conocimiento. El docente ha de considerar que no solo, deberá promover la colaboración y el trabajo grupal, para establecer mejores relaciones con los demás, para aprender más, tener alumnos más motivados, con un aumento de su autoestima y que aprenden habilidades sociales más efectivas como es el saber convivir, la enseñanza debe individualizarse, permitiendo a cada alumno estudiar o trabajar con independencia y a su propio ritmo.

Un buen docente, tratará de acortar el camino del alumno, pero no lo recorrerá por él, sabrá dar las pautas necesarias y los elementos para que sepan lo que les

hace falta aprender, teniendo siempre en cuenta el nivel de desarrollo e inclinaciones personales.

- **PAPEL DEL ALUMNO**

En un papel más participativo, dinámico, y práctico, para la obtención del aprendizaje, habilidades y aptitudes; para esto, en un papel más participativo, dinámico, y práctico, para la obtención del aprendizaje, habilidades y aptitudes del alumno, con su contexto social, histórico y cultural, apoyado de los conocimientos que ya había adquirido con anterioridad.

Una vez que el alumno reconoce ser el constructor de su propio conocimiento, surgirá el aprendizaje significativo, construyendo nuevos conocimientos, partiendo de los conocimientos que había adquirido con anterioridad. Para que realmente sea aprendizaje significativo, el alumno, construye su conocimiento porque está interesado en ello, hay congruencia y decide aprender.

- **APORTES:**

- Vigotsky trabaja con sujetos con necesidades especiales, fue otra fuente teórica, metodológica y práctica para sustentar su teoría científica.
- Vigotsky propone una nueva educación social especial para integrar a toda la comunidad educativa.
- El docente ya no tiene que ser tradicionalista, sino que tiene que ayudar al niño a ser sociable y de esa manera poder tener diferentes estrategias de enseñanza y aprendizaje.
- El contexto social, la interacción y la participación son muy importantes para la educación para un mejor desempeño en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Tomar diferentes estrategias para la construcción de un conocimiento social en el niño.
- Plantear la comunicación y la interacción social en el niño.

PIAGET – VIGOTSKY

	PIAGET	VIGOTSKY
TIPO DE CONSTRUCTIVISMO:	Constructivista cognitivo.	Constructivista social (relación del niño con el medio); social – cultural.
ETAPAS:	<p>- Sensoriomotor: - Desarrollo los sentidos y movimientos.</p> <p>- Preoperacional: Desarrolla el significado de las cosas.</p> <p>- Operacional: El niño puede hacer operaciones concretas del desarrollo lógico – matemático.</p> <p>- Operacional formal: Puedes hacer operaciones abstractas.</p>	<p>No hay etapas definidas sino que este se basa en la proximidad del niño con los adultos, el entorno, etc.</p>
CLAVES PROCESO DESARROLLO:	<p>- Asimilación.</p> <p>- Formación.</p> <p>- Ve al niño como un “científico”, pero que NO investiga.</p>	<p>- Zona de desarrollo próximo (andamiaje).</p> <p>- Ve al niño como “científico” que SI investiga, es decir, va descubriendo el mundo en función de su relación con el medio.</p>

INTERACCIÓN SOCIAL

PIAGET	VIGOTSKY
La interacción social permite a los niños revisar sus propios conceptos y superar las tendencias egocéntricas.	Ley de doble formación: toda función primero aparece a nivel social (interpersonal) y luego a nivel intrapersonal.
La interacción entre pares propicia el pensamiento autónomo. Mientras que la interacción niño – adulto auspicia la heteronomía.	Zona de desarrollo próximo: sistema de interacción en donde uno más capaz colabora con otro para que éste alcance la autonomía.
El paralelismo entre procesos cognitivos y sociales se explica porque ambos derivan del mismo proceso intrapsicológico.	Los procesos cognitivos y sociales se generan a partir de los procesos sociales en común.
Descentralización	Intersubjetividad

2.3. ENFOQUES TEÓRICOS:

2.3.1. JUEGO COOPERATIVO

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formula su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología. Schiller” (2002: 21), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

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

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

Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

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

2.3.2. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Según Moreno (2002) el juego puede clasificarse en 5 tipos si se toma en cuenta los siguientes criterios:

a) Juego funcional o de acción:

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

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

Los 9 primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado. Deval (1994) indica que el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta:

montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta.

b) Juego de construcción:

Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Cuando Moreno (2002: 45) hace referencia al juego de construcción, entiende que toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

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

c) Juego simbólico:

El juego simbólico para Huizinga (1972: 7-8) es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir.

A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o sociodramático (Moreno 2002: 57).

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

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

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

El juego, en su esencia, proporciona placer. Es una fuente de placer y un medio de expresión, experimentación y creatividad. Se habla de juego simbólico como necesidad biológica.

d) Juego de reglas:

A partir de los 7 años el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otro grupo de niños. Los niños comparten un mismo espacio de juego, mismos materiales e instrumentos y las reglas y normas aparecen con el fin de que cada participante conozca, asuma y respete los parámetros y limitaciones del juego.

En todos los tipos de juego mencionados en esta tesis, se exigen un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas, acatan mutuamente las reglas que guiarán la actividad de juego del niño. Como señala Ortega (1992: 34), los juegos de reglas pueden representar variaciones en cuanto a su componente físico o social.

Entre los 2 y 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con el resto de participantes, no hay ganadores ni perdedores, se trabaja con la frase “todos ganan”.

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

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

El niño ya está más enfocado con la realidad, es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que en el juego van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos

y con menos libertades. Entonces, es ahí donde surgen las reglas y ciertas obligaciones que deben cumplir.

Parte de su adaptación social es estar sujeto a ciertas reglas para así compartir el mundo con los demás, dejando los juegos de la infancia un poco atrás. Cambia el concepto del juego en sí, para comenzar a socializar con sus compañeros y de esta manera crecer jugando. Sus juegos se convierten en pequeñas organizaciones en conjunto, basadas en reglas para facilitar el orden y convivencia, como viene siendo desde la antigüedad. A su vez comprende un deseo de desarrollar un objetivo específico que el niño tiene que cumplir y hasta para sentir placer y alegría.

Según Piaget (1973), estos juegos dan inicio con las pautas que cada niño se propone, como hábitos o responsabilidades. Por lo general, estas en un comienzo son imitadas o aprendidas de los adultos, sin embargo, poco a poco irán surgiendo normas de convivencia del mismo grupo, que más adelante serán predisposiciones para la identidad. Por medio de estas reglas establecidas, el niño aprende a socializar y a respetar ciertas pautas para lograr un fin o interés.

e) Juego cooperativo:

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

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

Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Dada las peculiaridades de los distintos tipos de juego, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital y que cada niño hace uso

de los distintos juegos en distintas etapas y estas varían de acuerdo al ritmo de madurez de cada niño.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no solo a sí mismo, sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos. Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

Juegos que no plantean “ganar” o “perder”: la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos “aptos”, los menos inteligentes, los menos “vivos”, etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

Una característica propia del juego cooperativo es que su juego es organizado en el cual el grupo de participantes se reparten funciones y roles para así lograr los objetivos a conseguir.

Ruiz (2005: 57) Señala que el juego cooperativo emerge una creatividad desbordante en los niños, haciendo de este un instrumento útil para poder encontrar herramientas para la solución de conflictos, para el movimiento corporal y disfrute del programa de juegos.

2.3.3. TIPOS DE JUEGOS COOPERATIVOS

- Para nuestra investigación utilizaremos la división de juegos cooperativos que recopiló Arranz Beltrán Emilio (1997) en su autoedición: Juegos cooperativos para la educación infantil.

A. Juegos de Presentación

Son actividades dinámicas y lúdicas utilizadas para conocer los nombres de las personas del grupo.

Al realizar la programación las colocamos en las primeras sesiones o al principio de las sesiones.

Aun cuando ya conocen los nombres, pueden servir para divertirse e integrarse.

B. Juegos para conocerse

Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas.

De esta manera se les invita a reflexionar y a tener en cuenta a las compañeras.

Colocamos estas actividades en la programación después de los juegos de nombres en los primeros momentos del trabajo en grupo.

C. Juegos de distensión

Estos juegos sirven para pasarlo bien sin un objetivo concreto y sin competir.

Todas participamos y eliminamos tensiones.

D. Juegos energizantes

Son actividades lúdicas que sirven para desprender energías.

No son juegos cooperativos en el más estricto sentido de la palabra, pero al no ser competitivos, resultan importantes como alternativa a la violencia que producen algunos juegos de la calle.

E. Juegos de confianza

Son actividades lúdicas que nos habitúan a confiar en nuestros compañeros.

F. Juegos de contacto

Son actividades lúdicas que nos ofrecen confianza y seguridad en relación con nuestro propio cuerpo y el cuerpo de las personas que están a nuestro lado. Nos habitúan a no ponernos nerviosas cuando alguien toca nuestro cuerpo.

G. Juegos de estima

Son actividades lúdicas que nos habitúan a manifestar afectos positivos hacia otras personas.

H. Juegos cooperativos

Son actividades mediante las cuales nos ayudamos mutuamente para divertirnos. No hay una ganadora y varias perdedoras sino que ganamos todas las personas que participamos siempre que se consiga el objetivo operativo planteado en la actividad.

I. Juegos de relajación

Intentaremos con estas actividades poner en reposo nuestra energía a la vez que nos concentramos en la percepción del propio cuerpo.

Buscaremos la forma de relajarnos de vez en cuando para tener un mayor control de nuestros actos.

J. Juegos de masajes

Son actividades encaminadas a ofrecer una relajación muscular.

Implican una conciencia del propio cuerpo y del cuerpo de las demás personas así como mecanismos de confianza y seguridad en el grupo.

2.3.4. HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL:

Caballo (1993) considera a la conducta socialmente habilidosa como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, respetándolo para que pueda solucionar los problemas de manera inmediata y evitar problemas futuros.

En esta investigación definimos por habilidades sociales, como aquel conjunto destrezas y conductas las cuales el individuo las va desarrollando y adquiriendo a lo largo de su vida a medida que va interactuando con el medio y que le permite relacionarse adecuadamente con los demás, para que logre ser un individuo respetado y aceptado socialmente.

La adquisición de esas conductas depende de la influencia del medio social, la cultura, religión, condición social y la manera efectiva en la cual cada niño en su primera etapa infantil está expuesto a conocerlas y utilizarlas.

2.3.5. Habilidades de Interacción Social según el enfoque de Inés Monjas

María Inés Monjas Casares (1999) en su Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) nos describe 6 tipos de habilidades sociales:

1. Habilidades básicas de interacción social.
2. Habilidades para hacer amigos.
3. Habilidades conversacionales.
4. Habilidades relacionadas con el área afectiva.
5. Habilidades de solución de problemas interpersonales.
6. Habilidades para relacionarse con los adultos.

De las cuales en nuestra investigación estudiaremos las habilidades sociales de interacción social, ya que es importante dada la relevancia de las relaciones a esta edad y, también a fin de evitar dificultades en la convivencia o problemas de adaptación social que puedan incrementarse paulatinamente y se agraven en el futuro.

1. Habilidades básicas de interacción social:

Las básicas de interacción social son un conjunto de habilidades y comportamientos básicos que les pueden apoyar para relacionarse con cualquier persona, tanto en interacciones afectivas y de amigos, como en otro tipo de contactos personales.

En la etapa preescolar, las habilidades básicas de interacción social son necesarias para jugar y trabajar con los iguales. A medida que los niños crecen van adquiriendo otras, así como requiriendo de otro tipo de habilidades sociales más complejas.

Para que las habilidades se desarrollen, se fortalezcan o enriquezcan requieren de práctica para dominarlas bien, y es justamente en la interacción social donde se podrá llevar a cabo esta práctica.

Las habilidades básicas de interacción social:

- Son fundamentales para el desarrollo integral del niño.
- Son requisito necesario para una buena interacción del niño con sus iguales.
- Se aprende.
- Como todo proceso de desarrollo, son susceptibles de mejora en condiciones favorables de aprendizaje.
- Son un aspecto importante para conseguir la aceptación de los compañeros y formar parte activa en la dinámica de su grupo. De modo que la manifestación de un comportamiento social negativo, provoca el rechazo

de los compañeros, aislándole de la posibilidad de relacionarse con sus iguales.

Según Inés Monjasen 1999, las principales habilidades básicas de interacción social son las siguientes:

- Sonreír o reír.
- Saludar.
- Presentación.
- Favores.
- Cortesía y amabilidad.

a) Sonreír o reír:

Están consideradas como un indicador de habilidad social y que está considerada como un gesto de pacificación.

Los niños socialmente habilidosos sonríen, ríen y disfrutan cuando se relacionan con otra persona (saludan, se despiden, se presentan) todo esto lo hacen con cortesía y amabilidad (pidiendo por favor, disculpas, agradecimiento)

Importancia:

Los niños que sonríen a otras personas en situaciones adecuadas se hacen agradables a esas personas. La sonrisa se indica aceptación y agrado, aquel que expresa una sonrisa se siente bien consigo mismo y los demás.

b) Saludar:

Son conductas verbales y no verbales que generalmente proceden de las interacciones del niño, reconocen, aceptan y muestra aptitud positiva a la persona que lo saluda. Dentro de esta habilidad se incluyen las despedidas.

Importancia:

Para nosotros es de suma importancia saber saludar a los demás; los niños y niñas que saludan amablemente, se hacen gratos y agradables a los demás. El niño que no sabe saludar, o que sabiendo no lo aplica se hace antipático, y los otros no quieren estar con él.

La profesora, intenta mediante el dialogo que el alumnado llegue a captar la importancia de poner en juego esta habilidad.

c) Presentaciones:

Son conductos que se utilizan frecuentemente cuando nos relacionamos con otras personas entre sí. Existen distintos modos de presentación, entre las principales tenemos:

- ✓ Presentarnos asimismo ante otras personas.
- ✓ Responder cuando eres presentado por otra persona.
- ✓ Presentan a otras personas que no se conocen entre sí.
- ✓ Estas conductas son importantes porque propician la iniciación de nuevas relaciones.

Las presentaciones son importantes ya que suelen ser conductas previas para iniciar relaciones con otras personas por eso conviene saber hacerlo muy bien por ejemplo, si un niño se presenta adecuadamente el primer día de clase seguramente los compañeros y compañeras querrán conocerlo y saber más de ella o él.

d) Favores:

Se contemplan en una doble vertiente de pedir y hacer un favor. Pedir un favor significa solicitar a una persona que haga algo por ti o para ti. Hacer un favor, implica hacer a otra persona algo que nos ha pedido. Los niños que piden y sobre todo hacen favores de modo correcto, son queridos y aceptados por sus iguales.

Las personas que piden y hacen favores correctamente, que formulan su petición claramente y de modo cordial, resultan agradables y positivos para los demás.

Si nosotros agradecemos y reconocemos a esa persona el favor que nos ha hecho, se sentirá recompensada y hay más probabilidad de que la próxima vez que le pidamos algo, nos lo haga.

e) Cortesía y amabilidad:

Conjunto de conductas muy diversas que las personas utilizamos cuando nos relacionamos con otros, con el fin de que la relación sea cordial, agradable y amable. Entre ellos están decir gracias, decir lo siento, pedir perdón, pedir disculpas, decir por favor y pedir permiso.

Es muy importante ser cortés y adecuado cuando nos relacionamos con otras personas porque nos hacemos agradables y la gente nos quiere más.

2. Habilidades para hacer amigos:

Se abordan las habilidades que son cruciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales. La amistad, entendida como relaciones marcadas por afecto positivo recíproco y compartido, implica satisfacción mutua, placer y contexto de apoyo altamente estimulante entre los implicados. La amistad es una experiencia personal muy satisfactoria que contribuye al adecuado desarrollo social y afectivo. Los niños que tienen amigos (aunque sean pocos/ ya que es más importante la calidad de las relaciones que el número de ellas) y mantienen relaciones positivas con ellos, presentan una mayor adaptación personal y social.

- a) Alabar y reforzar a las y los otros
- b) Iniciaciones sociales
- c) Unirse al juego con otros/as
- d) Ayuda
- e) Cooperar y compartir

3. Habilidades conversacionales:

La importancia de estas habilidades se pone de manifiesto al comprobar que se ponen en juego en cualquier situación interpersonal y, en cierto modo, son el soporte fundamental de las interacciones con otras personas. Para que las interacciones con los iguales sean efectivas, es imprescindible que el niño se comunique adecuadamente con los otros y que converse con los demás. Por medio de la expresión verbal alabamos a los otros, expresamos nuestros sentimientos, negociamos en un conflicto o saludamos.

- a) Iniciar conversaciones
- b) Mantener conversaciones
- c) Terminar conversaciones
- d) Unirse a la conversación de otros
- e) Conversaciones de grupo

4. Habilidades relacionadas con el área afectiva:

Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones y opiniones, podría llamarse también de Autoexpresión o Asertividad ya que, dentro de ella, se trabajan contenidos que tradicionalmente se han incluido en el concepto de

Asertividad. Entendemos por Asertividad la conducta interpersonal que implica la expresión directa de los propios sentimientos y la defensa de los propios derechos personales, sin negar los derechos de los otros. Como este tema parece estar bastante divulgado merced a publicaciones muy famosas (Fensterhein y Baer, 1976 y Smith, 1975, 1978), vamos a limitarlos a analizar los aspectos que ayuden a la comprensión del PEHIS y faciliten su aplicación.

- a) Auto informaciones positivas
- b) Expresar emociones
- c) Recibir emociones
- d) Defender los propios derechos
- e) Defender las propias opiniones

5. Habilidades de solución de problemas interpersonales:

Estas habilidades en opinión de autores que han trabajado este tema en profundidad (entre otros Butler y Miechenbaum, 1981; Shure, 1982, ShureSpivack, 1982; Traines, Rivas y Muñoz 1990) no son una faceta de la inteligencia aparecen a distintas edades dependiendo de la capacidad del individuo, se aprendan a través de la experiencia con otros significativos especialmente los iguales, y son un antecedente de, y no solamente un resultado del ajuste social. Según los citados autores, la capacidad de un niño para resolver problemas interpersonales cognitivos, es importante mediador de su ajuste comportamental y social. Parece ser que el Pensamiento Alternativo es el predictor más consistente del ajuste en niños de cuatro o cinco años, y éste junto con el Pensamiento Medios-Fin lo es desde la infancia media hasta la adolescencia.

- a) Identificar problemas interpersonales
- b) Buscar soluciones
- c) Anticipar consecuencias
- d) Elegir una solución
- e) Probar la solución

6. Habilidades para relacionarse con los adultos:

Las relaciones del niño con los adultos son distintas de las interacciones que se establecen con los iguales. En las relaciones niño-adulto, éste tiene la tendencia a iniciar la mayoría de las interacciones de forma que el adulto ejerce el control. En las relaciones adulto-niño, generalmente éste se adapta al punto de vista del adulto. En las relaciones niño-niño sin embargo el control suele ser más recíproco entre los interactuantes.

Es necesario que los niños tengan claro que la relación que mantienen con los adultos es distinta de la que mantienen con chicos y chicas de su edad ya que se espera que les traten con respeto, cortesía y amabilidad.

- a) Cortesía con el adulto
- b) Refuerzo al adulto
- c) Conversar con el adulto
- d) Peticiones al adulto
- e) Solucionar problemas con adultos.

María Inés Monjas Casares (1999) en su Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) concluye:

El comportamiento interpersonal de un niño juega un papel vital en la adquisición de refuerzos sociales, culturales y económicos.

Un niño con habilidades sociales presenta una conducta normalmente asertiva (afirmativa) en el contexto interpersonal de manera que sabe expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos propios de manera directa, firme y sincera y todo eso respetando los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos del otro. Además sabe mostrar empatía que significa comprender con respeto los sentimientos de los demás y saber ponerse en su lugar. Lo cual significa saber captar los mensajes no verbales de los demás.

Los niños que carecen de los comportamientos sociales apropiados experimentan aislamiento social o rechazo, lo que redundará en su menor felicidad.

Las Habilidades Sociales se adquieren principalmente a través del aprendizaje: observación, imitación, ensayo o información. Incluyen comportamientos verbales y no verbales que acrecientan el refuerzo social (respuestas positivas del propio medio social).

Nosotros como educadores que somos, tenemos que tomar conciencia de que somos modelos de identificación para nuestros alumnos. Nuestro comportamiento, el ejemplo que damos cuando actuamos, hacemos frente a los conflictos, interactuamos socialmente, es el mejor recurso con que podemos contar.

Un déficit en este tipo de habilidades afecta directamente a la competencia social en dos direcciones opuestas: retraimiento (huida, pasividad) o agresión (lucha).

2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS:

- **Juego cooperativo.**- Cualquier juego organizado entre un grupo de niños en el que las actividades se planean con el propósito de alcanzar algún objetivo.
- **Habilidades de Interacción social.**- Es un vocablo que describe una acción que se desarrolla de modo recíproco entre dos o más organismos, objetos, agentes, unidades, sistemas, fuerzas o funciones.
- **Habilidades Básicas de Interacción Social (HBIS).**- Conjunto de habilidades y comportamientos básicos que les pueden apoyar para relacionarse con cualquier persona, tanto en interacciones afectivas y de amigos, en la etapa preescolar, las HBIS son necesarias para jugar y trabajar con los iguales.
- **Programa de juegos cooperativos.**- el programa es un proyecto o planificación ordenada de las distintas partes o actividades que componen una cosa que se va a realizar: programa de actividades.

El juego cooperativo es cualquier juego organizado entre un grupo de niños en el que las actividades se planean con el propósito de alcanzar algún objetivo.

- **Niños de cinco años.**- Persona que se alla en el periodo de la vida humana, que se extiende desde el nacimiento hasta la adolescencia y que se caracteriza principalmente por la poca experiencia.

Perfil real del niño y niña de 5 años:

- Lograr que los niños y niñas utilicen el lenguaje oral para manifestar sus deseos, sentimientos y experiencias y lograr la construcción de significados.
- Lograr que el niño y niña tome conciencia que es una persona que forma parte de una familia que ésta es parte de una comunidad.
- Lograr que el niño y niña exprese libremente sus opiniones, sus ideas, comunique sus vivencias y sentimientos de su realidad cercana y de su vida familiar.

- Que demuestre actitudes solidarias, cooperativas y de respeto con sus amigos y los adultos.
- Establecer relaciones lógico – matemáticos para usarlos en la vida diaria.
- Produce textos sencillos y valora la lengua escrita.
- Incorpora en su vida el conocimiento de Dios de manera que se forme base a la práctica del amor, alegría y confianza a los demás.

CAPÍTULO III

RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente capítulo se presenta el programa de juego cooperativo así como el análisis comparativo entre los resultados obtenidos en la lista de cotejo de entrada (pre test) y de salida (post test).

3.1. Programa de juegos cooperativos

El programa de juegos cooperativos tiene como finalidad desarrollar las habilidades básicas de interacción social en los niños y niñas de 5 años de la I.E.P “Horacio Zevallos Games” del distrito de José Leonardo Ortiz, el proyecto se aplicó a 24 niños de la sección “B” en un periodo de 3 meses (agosto – octubre).

Aplicamos una lista de cotejo (pre – test) en el mes de agosto para saber si los niños desarrollaban las habilidades básicas de interacción social, obteniendo resultados deficientes. Siendo necesario la aplicación del programa de juegos cooperativos que contiene 20 actividades en base a las 5 dimensiones: sonreír o reír, saludar, presentación, favores y cortesía.

Las actividades fueron aplicadas 2 veces por semana con una duración aproximada de 30 minutos cada una, en ellas desarrollamos un juego cooperativo haciendo uso de diversos materiales y del propio cuerpo.

Al finalizar la aplicación del programa, aplicamos nuevamente la lista de cotejo (post – test) para comparar los resultados de inicio con los finales, obteniendo resultados satisfactorios.

La habilidad básica de interacción social que alcanzó el porcentaje de logro más alto después de aplicado el programa de juegos cooperativos fue saludar, niños y niñas lograron saludar educadamente y despedirse cortésmente de sus compañeros y adultos de la Institución Educativa”, con el 87.5% y 83.3% de logro respectivamente.

El 83.3% de logro también fueron alcanzados por las habilidades de sonreír y pedir favores siendo capaces de sonreír con libertad al compartir momentos gratos con sus compañeros y logrando utilizar las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.

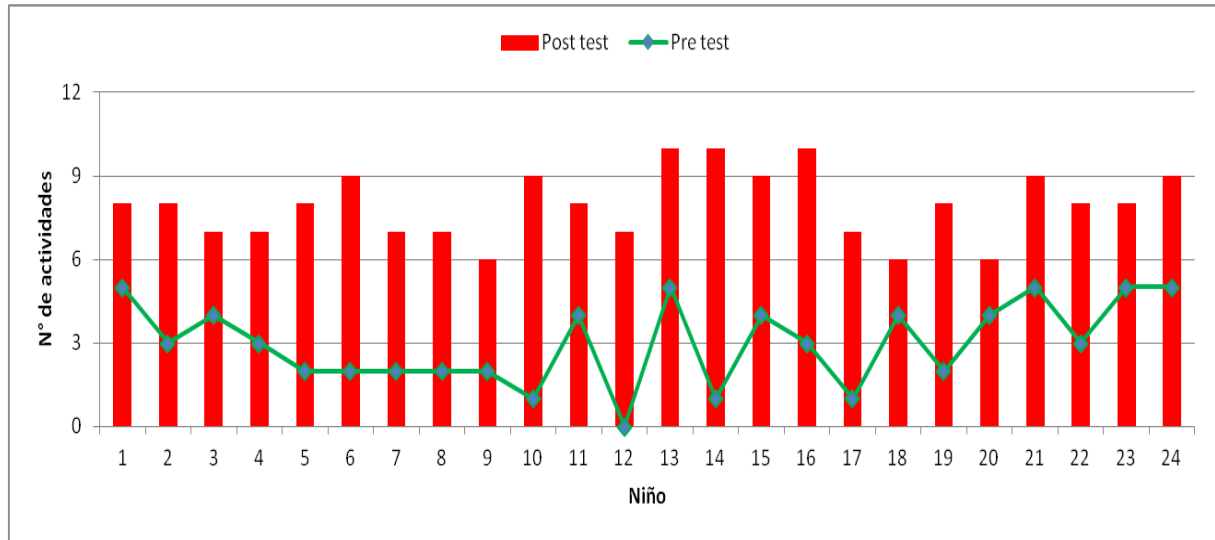
Después de la aplicación del programa de juegos cooperativos con un nivel de confianza del 95% podemos afirmar que el programa de juegos cooperativos logró desarrollar las habilidades de interacción social de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “Horacio Zevallos”.

3.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS DE LOS DATOS

Tabla N° 1: Número de habilidades desarrolladas por los niños antes y después de ejecutado el programa.

Niño	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Pre test	5	3	4	3	2	2	2	2	2	1	4	0	5	1	4	3	1	4	2	4	5	3	5	5
Post test	8	8	7	7	8	9	7	7	6	9	8	7	0	0	9	0	7	6	8	6	9	8	8	9

Grafico N° 1: Número de habilidades desarrolladas por los niños antes y después de ejecutado el programa de juegos cooperativos.



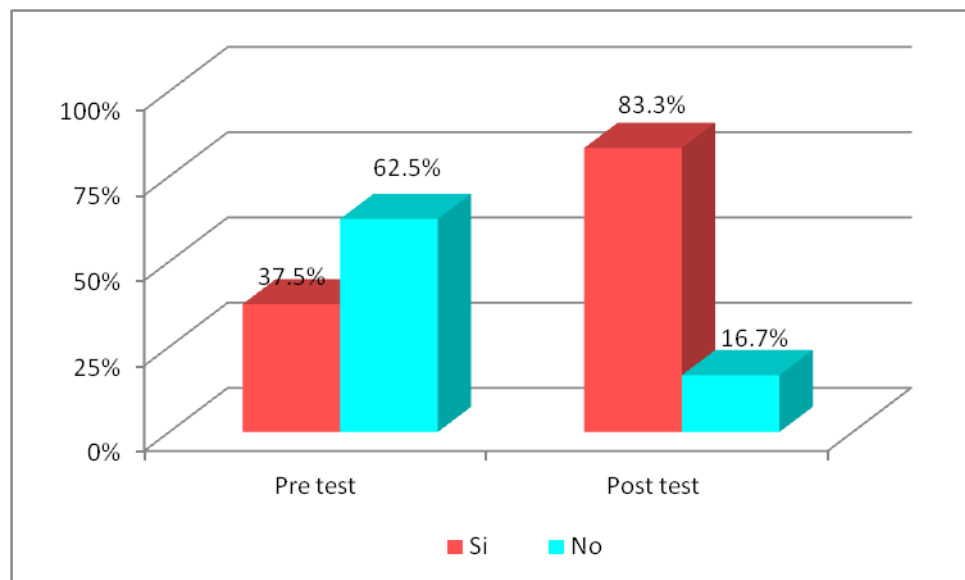
En el gráfico n°1 se observa la distribución del número de habilidades desarrolladas por los 24 niños antes y después programa. Antes del programa los niños desarrollaron en promedio 3 habilidades y después del programa lograron desarrollar en promedio 8

actividades; por lo tanto podemos afirmar que el programa de juegos cooperativos logro desarrollar las habilidades de interacción social ($p=0.0000$).

Tabla N° 2: Distribución de los niños que sonríen con seguridad para demostrar aceptación, agrado o gusto.

Sonríe con agrado	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Si	9	37.5%	20	83.3%
No	15	62.5%	4	16.7%
Total	24	100.0%	24	100.0%

Gráfico N° 2: Distribución de los niños que sonríen con seguridad para demostrar aceptación, agrado o gusto.

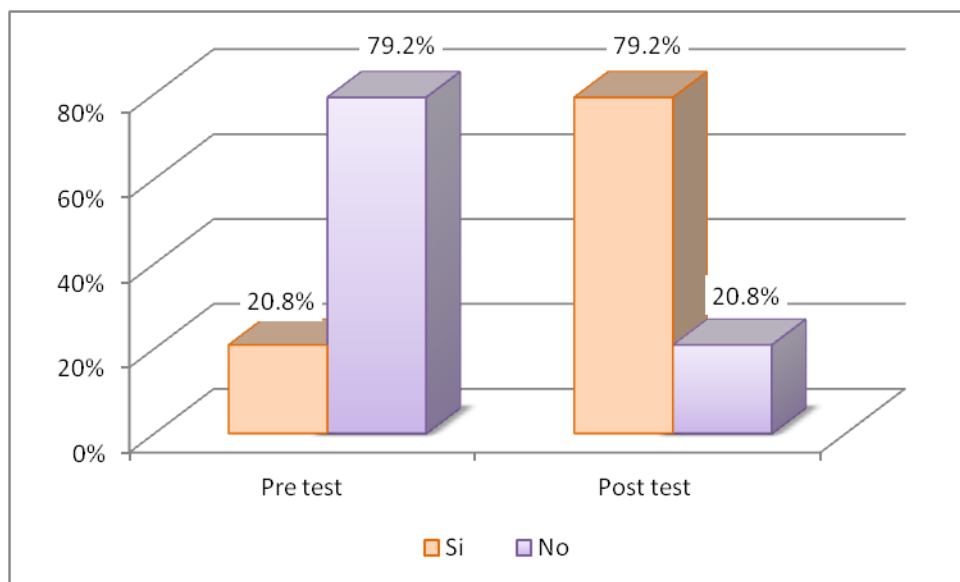


Se observa que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 37.5% de los niños participantes sonreían con seguridad demostrando aceptación, agrado o gusto. Después de la aplicación del programa hubo un aumento significativo ($p=0.0012$) ya que el 83.3% de los niños logro sonreír con seguridad.

Tabla N° 3: Distribución de los niños que sonríen con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos

Sonríe con libertad	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Si	5	20.8%	19	79.2%
No	19	79.2%	5	20.8%
Total	24	100.0%	24	100.0%

Gráfico N° 3: Distribución de los niños que sonríen con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos.



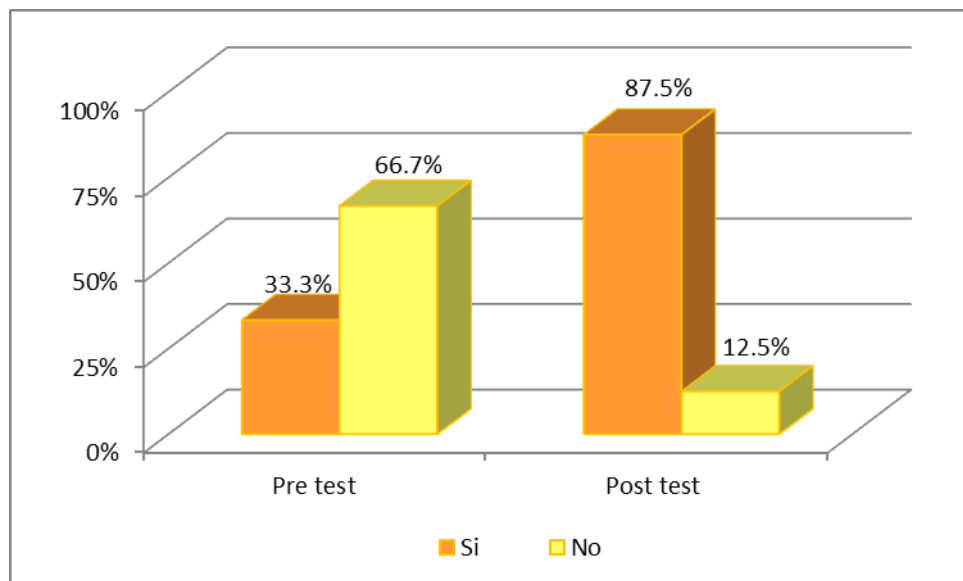
El gráfico nos muestra que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 20.8% de los niños participantes sonreían con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos. Después de la aplicación del programa hubo un aumento significativo ($p=0.0001$) ya que el 79.2% de los niños logro sonreír con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos.

Solo el 20.8 de los niños participantes no logro desarrollar esta habilidad.

Tabla N° 4: Distribución de los niños que saludan educadamente a sus compañeros y adultos.

Saluda educadamente	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Si	8	33.3%	21	87.5%
No	16	66.7%	3	12.5%
Total	24	100.0%	24	100.0%

Gráfico N° 4: Distribución de los niños que saludan educadamente a sus compañeros y adultos.

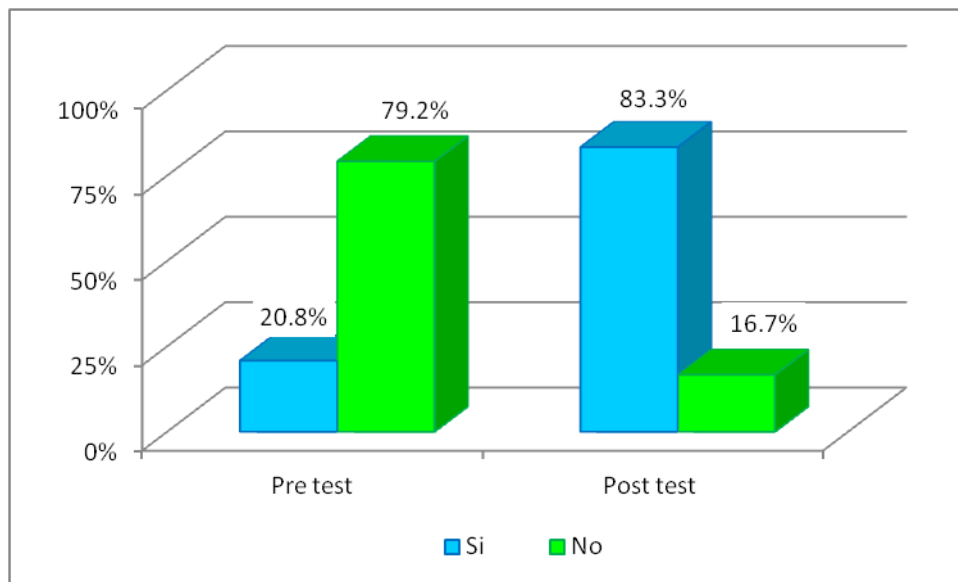


El gráfico nos muestra que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 33.3% de los niños participantes saludaban educadamente a sus compañeros y adultos. Después de la aplicación del programa esta proporción de niños aumento significativamente ($p=0.0001$) logrando que el 87.5% de los niños participantes saluden educadamente a sus compañeros y adultos. Solo el 12.5% de los niños no lograron desarrollar esta habilidad

Tabla N° 5: Distribución de los niños se despiden cortésmente de sus compañeros y adultos.

Se despiden cortésmente	Pre test		Post test	
	n	%	N	%
Si	5	20.8%	20	83.3%
No	19	79.2%	4	16.7%
Total	24	100.0%	24	100.0%

Gráfico N° 5: Distribución de los niños que se despiden cortésmente de sus compañeros y adultos.

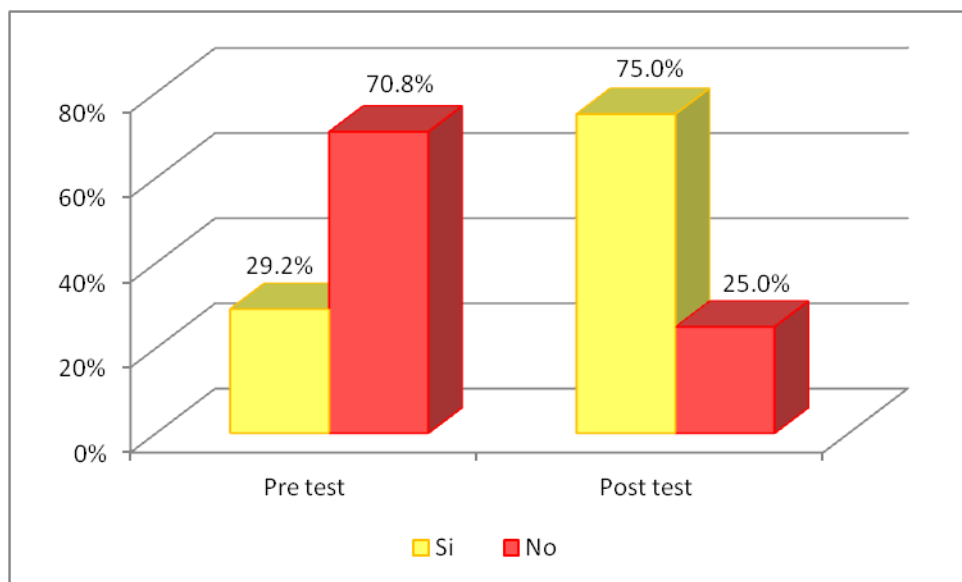


Se puede observar en el gráfico n°5, que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 20.8% de los niños participantes se despedían de sus compañeros y adultos de una manera cortés. Después de la aplicación del programa esta proporción de niños aumento significativamente ($p=0.0000$) logrando que el 83.3% de los niños participantes despidiera de sus compañeros y adultos de una manera cortés. Solo el 16.7% de los niños no lograron desarrollar esta habilidad

Tabla N°6: Distribución de los niños que presentan a sus amigos de su aula con soltura.

Presenta a sus amigos	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Si	7	29.2%	18	75.0%
No	17	70.8%	6	25.0%
Total	24	100.0%	24	100.0%

Gráfico N° 6: Distribución de los niños que presentan a sus amigos de su aula con soltura.

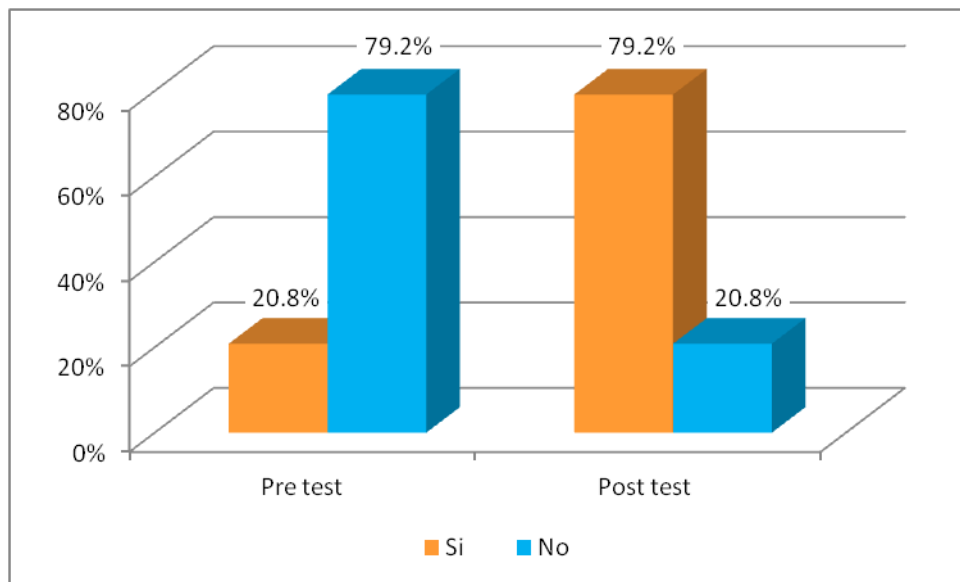


Se puede observar en el gráfico n°6, que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 29.2% de los niños participantes presentaban a sus amigos del aula con soltura. Después de la aplicación del programa esta proporción de niños aumento significativamente ($p=0.0015$) logrando que el 75.0% de los niños participantes presentaran a sus amigos del aula con soltura. Solo el 25.0% de los niños no lograron desarrollar esta habilidad

Tabla N°7: Distribución de los niños que se presentan asimismo ante sus amigos y profesores.

Se presenta asimismo	Pre test		Post test	
	N	%	n	%
Si	5	20.8%	19	79.2%
No	19	79.2%	5	20.8%
Total	24	100.0%	24	100.0%

Gráfico N°7: Distribución de los niños que se presentan asimismo ante sus amigos y profesores.

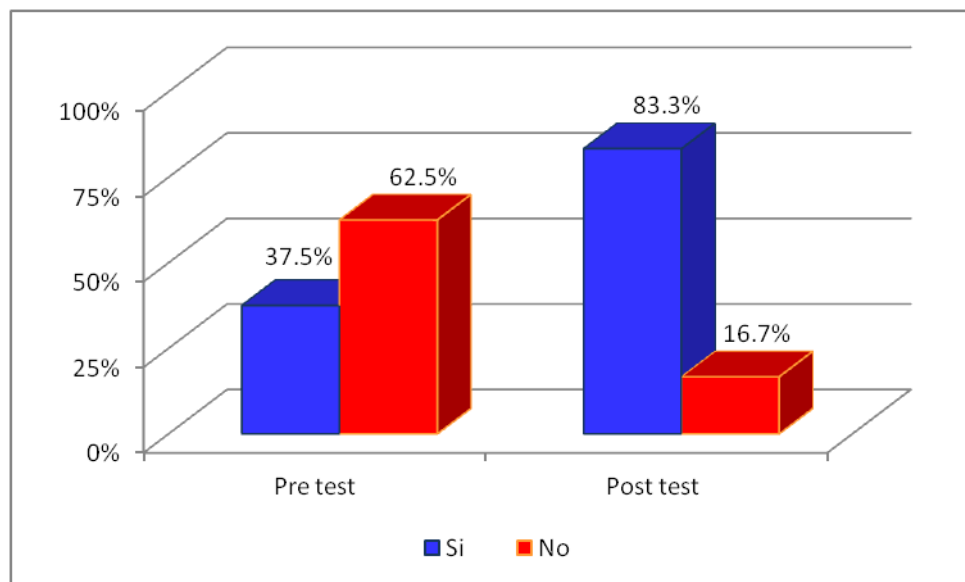


Se puede observar en el gráfico n°7, que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 20.8% de los niños participantes se presentaba asimismo ante sus amigos y profesores. Después de la aplicación del programa esta proporción de niños aumento significativamente ($p=0.0001$) logrando que el 79.2% de los niños participantes se presentara asimismo ante sus amigos y profesores. Solo el 20.8% de los niños no lograron desarrollar esta habilidad.

Tabla N°8: Distribución de los niños que utilizan las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.

Utiliza palabras adecuadas	Pre test		Post test	
	N	%	n	%
Si	9	37.5%	20	83.3%
No	15	62.5%	4	16.7%
Total	24	100.0%	24	100.0%

Gráfico N°8: Distribución de los niños que utilizan las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.

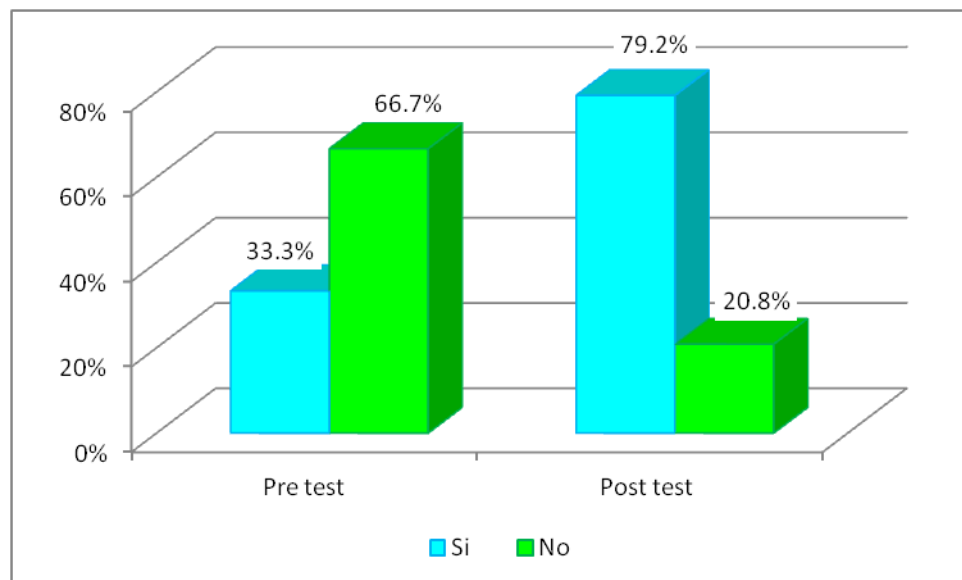


Se puede observar en el gráfico n°8, que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 37.5% de los niños participantes utilizaban palabras adecuadas para obtener y recibir algo. Después de la aplicación del programa esta proporción de niños aumento significativamente ($p=0.0012$) logrando que el 83.3% de los niños participantes usara las palabras adecuadas para obtener y recibir algo.

Tabla N° 9: Distribución de los niños que ayudan con iniciativa propia a sus amigos en las actividades diarias.

Ayuda con iniciativa propia	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
Si	8	33.3%	19	79.2%
No	16	66.7%	5	20.8%
Total	24	100.0%	24	100.0%

Gráfico N° 9: Distribución de los niños que ayudan con iniciativa propia a sus amigos en las actividades diarias.

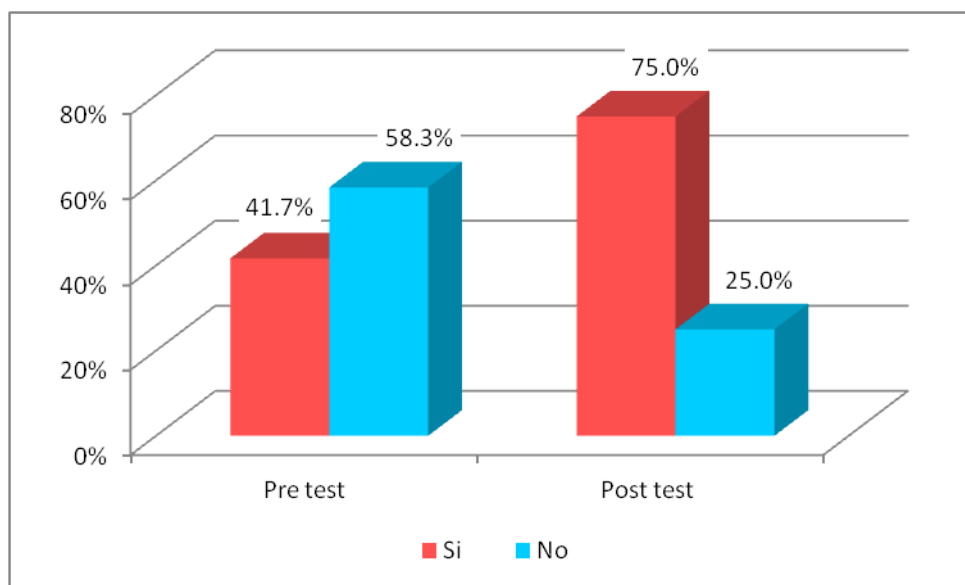


Se puede observar en el gráfico n°9, que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 33.3% de los niños participantes ayudaban con iniciativa propia a sus amigos en las actividades diarias. Después de la aplicación del programa esta proporción de niños aumento significativamente ($p=0.0014$) logrando que el 79.2% de los niños participantes ayudara con iniciativa propia a sus amigos en las actividades diarias.

Tabla N° 10: Distribución de los niños que son amables con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa.

Es amable	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Si	10	41.7%	18	75.0%
No	14	58.3%	6	25.0%
Total	24	100.0%	24	100.0%

Gráfico N° 10: Distribución de los niños que son amables con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa.

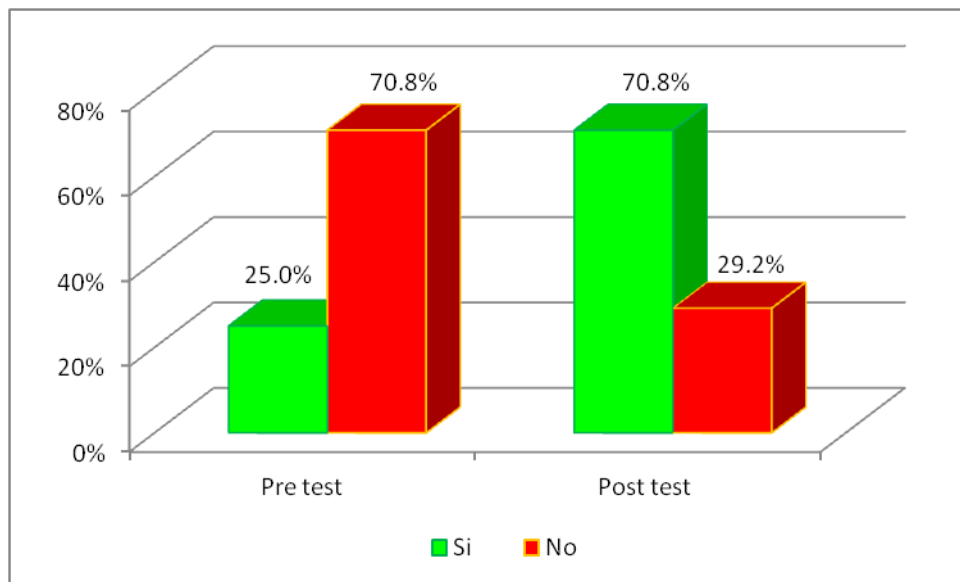


Se puede observar en el gráfico n°10, que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 41.7% de los niños eran amables con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa. Después de la aplicación del programa esta proporción de niños aumento significativamente ($p=0.0192$) logrando que el 75.0% de los niños participantes fueran amables con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa. El 25% de los niños no logro desarrollara esta habilidad

Tabla N° 11: Distribución de los niños que hacen cumplidos, cuando dialogan con sus amigos y profesores.

Hace cumplidos	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
Si	6	25.0%	17	70.8%
No	17	70.8%	7	29.2%
Total	23	95.8%	24	100.0%

Gráfico N° 11: Distribución de los niños que hacen cumplidos, cuando dialogan con sus amigos y profesores.



Se puede observar en el gráfico n°11, que antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos solo el 25.0% de los niños hacían cumplidos, cuando dialogan con sus amigos y profesores. Después de la aplicación del programa esta proporción de niños aumento significativamente ($p=0.0015$) logrando que el 70.8% de los niños participantes hacen cumplidos, cuando dialogan con sus amigos y profesores. El 29.2% de los niños no logro desarrollara esta habilidad

3.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

- PRUEBA DE HIPOTESIS DE NORMALIDAD

Hipótesis

H₀: Los datos muestreados siguen una distribución normal

H₁: Los datos muestreados no siguen una distribución normal

Nivel de significancia: 0.05

Estadístico de prueba:

Se aplicó la prueba de ShapiroWilks ya que nuestra muestra es menor a 50 personas.

$$W = \frac{D^2}{nS^2}$$

Dónde:

D: Suma de las diferencias

S²: Varianza de las diferencias

n: Tamaño de muestra

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VAR00003	,157	24	,128	,962	24	,478

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Decisión: Como sig. es mayor a 0.05 no se rechaza H₀

Conclusión: La población muestreada sigue una distribución normal

- PRUEBA DE HIPÓTESIS PARA MUESTRAS DEPENDIENTES

Hipótesis:

H₀: El programa de juegos cooperativos no logró desarrollar las habilidades de interacción social en los niños de 5 años de la I.E Horacio Zevallos.

H₁: El programa de juegos cooperativos logró desarrollar las habilidades de interacción social en los niños de 5 años de la I.E Horacio Zevallos.

Nivel de significancia:0.05

Estadístico de prueba:

Como los datos muestreados siguen una distribución normal, se utilizó una prueba T para muestras dependientes o relacionadas.

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Dónde:

\bar{d} = La media de las diferencias entre las observaciones relacionadas

S = La desviación estándar de las diferencias entre las observaciones relacionadas.

n =Tamaño de muestra.

Cálculo del estadístico de prueba.

Prueba de muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas					T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre – Post	- 4,95833	1,80529	,36850	- 5,72064	- 4,19603	- 13,455	23	,000

Decisión: Como sig. es menor a 0.05 se rechaza H₀.

Conclusión: Con un nivel de confianza del 95% podemos afirmar que el programa de juegos cooperativos logró desarrollar las habilidades de interacción social en los niños de 5 años de la I.E Horacio Zevallos.

- **PRUEBA DE HIPOTESIS PARA DIFERENCIA DE PROPORCIONES**

Hipótesis:

H_0 : No existe diferencia significativa entre las proporciones de niños que desarrollaron la habilidad antes y después del programa de juegos cooperativos.

H_1 : Existe diferencia significativa entre las proporciones de niños que desarrollaron la habilidad antes y después del programa de juegos cooperativos.

Nivel de significancia: 0.05

Estadístico de prueba:

$$z = \frac{\frac{x_1}{n_1} - \frac{x_2}{n_2}}{\sqrt{p(1-p)\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$p = \frac{x_1 + x_2}{n_1 + n_2}$$

Dónde:

X_1 = Número de aciertos en la muestra 1 (pre test).

X_2 = Número de aciertos en la muestra 2 (post test).

p = Proporción muestral.

n_1 =Tamaño de muestra 1.

n_2 =Tamaño de muestra 2.

Cálculo del estadístico de prueba.

N°	Indicador	Pre test	Post Test	p- valor	alfa	Significancia
1	Sonríe con seguridad para demostrar aceptación, agrado o gusto.	0.38	0.83	0.0012	0.05	Sig
2	Sonríe con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos	0.21	0.79	0.0001	0.05	Sig
3	Saluda educadamente a sus compañeros y adultos de la I.E.	0.33	0.88	0.0001	0.05	Sig
4	Se despide cortésmente de sus compañeros y adultos de la I.E.	0.21	0.83	0.0000	0.05	Sig
5	Presenta a sus amigos de su aula con soltura.	0.29	0.75	0.0015	0.05	Sig
6	Se presenta asimismo ante sus amigos y profesores de la I.E.	0.21	0.79	0.0001	0.05	Sig
7	Utiliza las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.	0.38	0.83	0.0012	0.05	Sig
8	Ayuda con iniciativa propia a sus amigos y amigas en actividades diarias(recoger materiales, repartir cartucheras,etc.)	0.33	0.79	0.0014	0.05	Sig

9	Es amable con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa, y pide permiso.	0.42	0.75	0.0192	0.05	Sig
10	Hace cumplidos, cuando dialoga con sus amigos y profesores de la I.E.	0.25	0.71	0.0015	0.05	Sig

Decisión: Como sig. es menor a 0.05 se rechaza H_0 .

Conclusión: Con un nivel de confianza del 95% podemos afirmar que existe diferencia significativa entre las proporciones de niños que desarrollaron la habilidad antes y después del programa de juegos cooperativos

3.4. Discusión de resultados:

El presente trabajo de investigación demostró que el programa de juegos cooperativos diseñado y aplicado a los niños y niñas de cinco años de la I.E.P. “Horcio Zevallos Games” tuvo efectos positivos al aumentar significativamente el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en sus seis dimensiones de sonreír o reír, saludar, presentación, favores, cortesía y amabilidad.

Lo cual coincide con Urizar C. (2010) quien llega a la de que conclusión de que por medio del juego cooperativo se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, etc. Analizando que el juego cooperativo posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, etc.

Antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos los niños y niñas obtuvieron en el pre test, niveles bajos en cuanto al desarrollo de sus habilidades básicas de interacción social, encontrándose los porcentajes más bajos en las habilidades de sonreír, saludar, presentación cortesía y amabilidad. De los 24 niños y niñas que formaron la muestra de estudio solo el 20.8% logró sonreír con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos, con el mismo porcentaje, solo el 20.8% se despedían

cortésmente de sus compañeros y adultos de la Institución educativa e igualmente solo el 20.8% se presentaba asimismo ante sus amigos y profesores. Solamente el 25.0% hacía cumplidos, cuando dialogaba con sus amigos y profesores de la I.E.

Esto coincide con el estudio piloto realizado por las investigadoras, con los niños y niñas en la I.E.P. Horacio Zevallos del distrito de José Leonardo Ortiz cuya problemática se evidenció en conductas poco amables y corteses con los demás, actitudes egocéntricas pues no sabían hacer ni pedir favores a los demás, poco comunicativos que no se saludaban ni despedían cuando se relacionaban con los demás, parcos que no sabían sonreír y mucho menos reír, que no dominaban maneras aceptables para integrarse a una actividad o juego.

Conocedoras de esta realidad se aplican los juegos cooperativos como propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. (Moreno 2002).

Lev Vygotsky (1978) fundamenta en su teoría que la socialización es un proceso que no se determina a una edad concreta, aunque se da principalmente en la infancia; la socialización en los niños y niñas es muy importante, es por ello que a través de un programa de juegos cooperativos queremos lograr que se relacionen mejor con las personas de su alrededor. Teniendo en cuenta que el juego es uno de los pilares fundamentales junto con el lenguaje, logrando ambos la socialización.

El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos. Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

Es por ello que los juegos cooperativos incluidos en nuestro programa permitieron desarrollar las habilidades y comportamientos básicos que en este nivel son necesarios para jugar y trabajar con los iguales y que serán la base para ir adquiriendo habilidades sociales más complejas para relacionarse posteriormente con cualquier persona. (Monjas I, 1999)

Después de la aplicación del programa de juegos cooperativos con un nivel de confianza del 95% podemos afirmar que el programa de juegos cooperativos logró desarrollar las habilidades de interacción social de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “Horacio Zevallos”.

De igual forma con un nivel de confianza del 95% podemos afirmar que existe diferencia significativa entre las proporciones de niños que desarrollaron las habilidades antes y después del programa de juegos cooperativos.

La habilidad básica de interacción social que alcanzó el porcentaje de logro más alto después de aplicado el programa de juegos cooperativos fue saludar, niños y niñas lograron saludar educadamente y despedirse cortésmente de sus compañeros y adultos de la Institución Educativa”, con el 87.5% y 83.3% de logro respectivamente.

El 83.3% de logro también fueron alcanzados por las habilidades de sonreír y pedir favores siendo capaces de sonreír con libertad al compartir momentos gratos con sus compañeros y logrando utilizar las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.

Podemos concluir diciendo los niños sometidos al programa de juegos cooperativos son niños con habilidades sociales que presentan una conducta normalmente asertiva (afirmativa) en el contexto interpersonal de manera que saben expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos propios de manera directa, firme y sincera y todo eso respetando los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos del otro. Además saben mostrar empatía que significa comprender con respeto los sentimientos de los demás y saber ponerse en su lugar. Lo cual significa saber captar los mensajes no verbales de los demás. (Monjas, I. 1999).

CONCLUSIONES

- Antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos se identificó un bajo nivel desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños y niñas de cinco años de la I.E.P. “Horacio Zevallos Games” del distrito de José Leonardo Ortiz de la ciudad de Chiclayo, a través del Pre test. Encontrándose los porcentajes más bajos, 20.8%, en las habilidades de Sonreír (“Sonríe con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos”); Saludar (“Se despide cortésmente de sus compañeros y adultos de la I.E.) y presentación (“Se presenta así mismo ante sus amigos y profesores”).
- Se diseñó y aplicó el programa de Juegos cooperativos basado en la Teoría Psicogenética de Jean Piaget, la teoría Sociocultural de Lev Vygotsky y el Enfoque teórico de Inés Monjas, el cual logró desarrollar las habilidades básicas de interacción social en sus cinco dimensiones, siendo estas Sonreír o reír, Saludar, Presentación, Favores, Cortesía y amabilidad.
- Se evaluó el nivel de desarrollo de las habilidades básicas de interacción social en los niños y niñas de la I.E.P. “Horacio Zevallos Games” del distrito de José Leonardo Ortiz de la ciudad de Chiclayo después de la aplicación del programa de Juegos cooperativos a través del post test, observándose un incremento en los porcentajes en todas las habilidades. Encontrándose el porcentaje más alto, en la habilidad “Saludar”, donde de un 33.3% se alcanzó un 87.5%.La proporción aumento significativamente en esta habilidad, logrando que los niños y niñas participantes “Saluden educadamente a sus compañeros y adultos de la I.E.”.
- Al comparar resultados se observó que los niños y niñas de la I.E.P. “Horacio Zevallos Games” - José Leonardo Ortiz - Chiclayo lograron desarrollar las habilidades básicas de interacción social: Sonreír o reír, Saludar, Presentación, Favores, Cortesía y amabilidad. Antes del programa los niños y niñas desarrollaron en promedio 3 habilidades y después del programa lograron desarrollar en promedio 8 habilidades, por lo tanto podemos afirmar que el programa de juegos cooperativos logro desarrollar las habilidades de interacción social ($p=0.0000$).

RECOMENDACIONES

- A la I.E.P. “Horacio Zevallos Games” aplicar el presente programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social de los niños y niñas de 5 años, lo cual permitirá mejorarlo y perfeccionarlo, así como constituirse en una alternativa para el trabajo lúdico en el nivel inicial.
- Teniendo en cuenta los resultados favorables obtenidos al aplicar este programa, recomendamos a todas las instituciones educativas del nivel inicial, incluir en sus estrategias didácticas el uso de los juegos cooperativos con la finalidad de que se convierta en un medio útil para desarrollar las habilidades básicas de interacción social.
- Evaluar periódicamente el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social de los niños y niñas del nivel inicial a través del instrumento propuesto.

BIBLIOGRAFÍA

1. ABAD MOLINA, Javier y Ángeles RUIZ de VELASCO GÁLVEZ (2011) “El juego simbólico” Ed. GRAÓ Madrid.
2. AIZENCANG, Noemí (2005) “Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes”. Ed. Manantial Madrid.
3. ÁLVAREZ, P; ÁLVAREZ MONTESORÍN, M. A.; Cañas, A. Jiménez, S.; Ramírez, S. y Petit, M.J. (1990). Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 -6 años (Guía práctica de padres y profesores). Madrid: Visor libros.
4. ARRANZ BELTRÁN EMILIO (1997), “El juego y el aprendizaje escolar: Concepciones y prácticas docentes”. En: Revista Ensayos y Experiencias. Nº 33, Mayo-Junio.
5. AUSUBEL D. y Otros (1998), Psicología Educativa. Un Punto de vista cognoscitivo. Editorial Trilla. 6ta. Edición. México.
6. BAQUERO, R (2001) “El juego en la psicología de Vigostky” Ed. HomoSapiens. Buenos Aires.
7. CABALLO, Vicente (2007) “Manual de Habilidades Sociales” Ed. Siglo XXI. México.
8. CABALLO, V. E. (1993). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid: Siglo Veintiuno.
9. CAMPO, Juan José, y otros “Fichero de Juegos de Expresión y cooperación” (2007) Ed. Inde.
10. Craig, G. J. (2001). Desarrollo Psicológico. México: Pearson Educación. 8º. Edición.
11. DEVAL, (1994) “Psicología del juego” Ed. Pablo del Rio. Madrid.
12. FERLAND Francine (2005) ¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años. Ed. Narcea. Madrid, España.
13. GARAIGORDOBIL, M. (1990). “Juego y desarrollo infantil”. Madrid: Seco Olea.
14. GARAIGORDOBIL, M. (1992). “Juego cooperativo y socialización en el aula”. Ed. Biblioteca Nueva. Madrid, España.
15. GARVEY, Catherine (1985) “El juego infantil”. Buenos Aires Ed. Morata.
16. GLINZ, E (2005). Un acercamiento al trabajo colaborativo. Revista Iberoamericana de Educación. (ISSN: 1681-5653).
17. GUTIERREZ DELGADO Manuel (2004) “La Bondad del juego. Escuela Abierta”. Madrid, España. Ed. Grao.

18. GUITART ACED, Rosa (2008) "101 Juegos". Juegos no competitivos, Madrid, España .Ed. GRAO.
19. GRADOS, A y MERCADO, Y. (2008; 80), "Influencia de la enseñanza de habilidades sociales en el mejoramiento del desarrollo social de los niños de 5 años, del I.IE.T. Dulce Empezar, de la ciudad de Trujillo".
20. HUIZINGA (1972) "El concepto de aprendizaje cooperativo" y "La puesta en práctica de la clase cooperativa", en: El aprendizaje cooperativo en el aula, Buenos Aires, Paidós.
21. JONSON Y JONSON Y HOLUBEC (1999). Aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos aires. Editorial Piado.
22. JOHNSON & Johnson, y RobertSlavin, (1991) el aprendizaje cooperativo Laia. Barcelona.
23. LAVEGA BURGÚÉS, DR. PERE (2004) "Teoría y Práctica del Juego: La Dimensión Psicológica del juego". México, Ed. Siglo XXI
24. LÓPEZ, J. M. E. (2007). Hijos Felices. Estrategias para desarrollar habilidades sociales en los niños. España: Lexus Editores.
25. MACK, J. (1979). Primera y segunda infancia. Desarrollo y educación. México: Diana.
26. MINERVA TORRES, Carmen (2001) "El juego como estrategia de Aprendizaje en el aula". México, Ed. NURR-ULA.
27. MONJAS, C.M.I. (1999). Programa de enseñanza de habilidades básicas de interacción social (PEHIS). Madrid: Ciencias de la educación preescolar y especial.
28. MORENO MURCIO, José Antonio (2002) "Aprendizaje a través del juego" Madrid, España Ed.Alibes.
29. MORENO MURCIO, Juan Antonio y RODRIGUEZ GARCÍA Pedro Luis. "El Aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil". (2008). Madrid, España. Ed. Alijbes.
30. MONTILLA, G, "Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales". Cocori; Valencia – España, 2009.
31. MUÑOZ CRISTINA (2003) Las habilidades sociales en la escuela España, Ed. Parafino.
32. MUÑOZ C, CRIPI, P, ANGRHES, R (2011) "Las habilidades sociales España, Ed. Parafino".

33. ORLICK, (1998) “Los juegos cooperativos y su influencia en niños de 5 años”.
Barcelona España.
34. OVEJERO, A. (1999). El Aprendizaje Cooperativo: Una alternativa eficaz a la
enseñanza tradicional. Barcelona. PPU.
35. PIAGET, JEAN (1973) “La teoría estructuralista del juego”.
36. RUIZ (2005: 57). “Las habilidades sociales: Educar hacia la auto regulación
“España ED. Horsori.
37. Slavin, R (1996) Aprendizaje cooperativo. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
38. SARLÉ, Patricia (2008) “Enseñar el juego y jugar la enseñanza” España. Ed.
Paidós.
39. SCHILLER (2002): “Terapia de juego centrada en el niño”. Buenos Aires,
Universidad Central.
40. URIZAR, C.: “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades
sociales en niños” Sala Cuna The Garden College – Chile 2010.
41. VIGOTSKY, L (1987): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.
Madrid, Editorial Grijalbo.
42. Educar para relaciones sociales .-
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf> Fecha: 10/09/13
43. Desarrollo de Habilidades en niños .-
<http://www.monografias.com/trabajos93/trabajo-cooperativo-mejorar-desarrollo-habilidades-cognitivas/trabajo-cooperativo-mejorar-desarrollo-habilidades-cognitivas2.shtml> Fecha: 20/09/13
44. Habilidades sociales .-
<http://www.psicologia.unam.mx/contenidoEstatico/archivo/files/Banners/soy-modelo-promocion-de-habilidades-sociales.pdf> Fecha: 22/09/13
45. Juegos Cooperativos .- http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_cooperativo Fecha:
25/09/13
46. Clasificación de Juegos cooperativos .-
http://web.educastur.princast.es/cpr/nalon_caudal/materiales/materiales_efisica/RECURSOS/JUEGOS/JUEGOS%20COOPERATIVOS.htm Fecha: 10/10/13
47. Clasificación de Juegos cooperativos .-<http://juegoscooperativos.lacoctelera.net/>
Fecha: 18/10/13
48. Habilidades sociales .- http://es.wikipedia.org/wiki/Habilidades_sociales Fecha:
21/10/13

49. Habilidades de interacción social .-
<http://www.monografias.com/trabajos12/habilsoc/habilsoc.shtml> Fecha: 21/10/13
50. Habilidades sociales autoestima .- <http://www.monografias.com/trabajos96/las-habilidades-sociales/las-habilidades-sociales.shtml> Fecha: 22/10/13
51. GONZALES, W. (2009). “El juego como técnica de aprendizaje”. 2da Edición. Editorial Paidós. Fecha: 10/11/13

ANEXOS



LISTA DE COTEJO

Pre test y Post test



- Nombre del niño (a):

N°	INDICADOR	SI	NO
1.	Sonríe con seguridad para demostrar aceptación, agrado o gusto.		
2.	Sonríe con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos.		
3.	Saluda educadamente a sus compañeros y adultos de la I.E.		
4.	Se despide cortésmente de sus compañeros y adultos de la I.E.		
5.	Presenta a sus amigos de su aula con soltura.		
6.	Se presenta asimismo ante sus amigos y profesores de la I.E.		
7.	Utiliza las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.		
8.	Ayuda con iniciativa propia a sus amigos y amigas en actividades diarias (recoger materiales, repartir cartucheras, etc.)		
9.	Es amable con sus compañeros y profesores utilizando las palabras: gracias, lo siento, perdón, disculpa, y pide permiso.		
10.	Hace cumplidos, cuando dialoga con sus amigos y profesores de la I.E.		

CRITERIO DE EXPERTOS SEGÚN EL MÉTODO DELPHY



**UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**



JUICIO DE EXPERTOS

Estimada Licenciada /Magister:

Nos dirigimos a Ud. con la finalidad de solicitar su colaboración como experta en la validación del presente instrumento, esta acción permitirá recopilar información a fin de desarrollar una propuesta para tesis titulada:

APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. “HORACIO ZEVALLOS GAMES – JOSÉ LEONARDO ORTÍZ”.

El mismo está constituido por los ítems relacionados a los aspectos que desean investigar.

Es por ello que le agradecemos observar la pertinencia y coherencia de los ítems, en relación con los objetivos propuestos en el trabajo, objeto de estudio, la claridad y objetividad de las preguntas, así como también realizar las observaciones que usted considere pertinente, su opinión constituirá un valioso aporte en esta investigación.

Estamos adjuntando, los siguientes documentos para la validación:

1. Matriz de investigación
2. La operacionalización de las variables de estudio
3. Los instrumentos con su índice (opción de respuestas)

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO Y LA PROPUESTA

Evalúe cada aspecto con las siguientes, categorías:

Totalmente de acuerdo (T.A.)	De acuerdo (A)	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo (I)	En desacuerdo(D)	Totalmente en desacuerdo (TD)
------------------------------	----------------	-------------------------------------	------------------	-------------------------------

ASPECTOS QUE DEBEN SER EVALUADOS	TA	A	I	D	TD
I. REDACCIÓN CIENTÍFICA					
1.1. La redacción empleada es clara, precisa y debidamente organizada.					
1.2. Los términos utilizados son propios de la investigación científica.					
II. LÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN					
2.1. Problema de estudio.					
2.2.1. Describe de forma clara y precisa la realidad problemática tratada.					
2.2.2. Se ha definido según evidencias tangibles.					
2.2. Objetivos de la Investigación.					
2.2.1. Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.					
2.2.2. Guardan coherencia con el título, el problema, objeto de estudio, hipótesis, campo de acción, supuestos teóricos y metodologías e instrumentos utilizados.					
2.3. Hipótesis					
2.3.1. Responde en términos claros y precisos a la solución del problema.					

2.3.2. Expresa las relaciones existentes entre las dos variables.					
2.3.3. Están sustentadas en teorías científicas.					
2.4.Operacionalización de variables.					
2.4.1. Las variables que contiene la hipótesis tienen coherencia con los objetivos y el problema.					
2.4.2. Las variables están operacionalizadas correctamente: (dimensiones, indicadores, sub indicadores, índice, técnica).					
2.4.3. Los ítems del instrumento representan a la variable que se quiere medir.					
2.4.4. El número de ítems es suficiente.					
2.5. Previsiones metodológicas					
2.5.1. Se ha caracterizado la investigación según criterios pertinentes.					
2.5.2. La I.E. y los participantes seleccionados son apropiados para los propósitos de la investigación.					
2.5.3. La población y muestra se enmarca dentro de los cánones de la investigación.					
2.5.4. Presenta instrumentos apropiados para la recolección de datos					
2.5.5. Los métodos y técnicas empleadas en el tratamiento de la información son propios de la investigación cuasi-experimental.					
III. Viabilidad de la solución del problema					
3.1. La solución al problema es factible de aplicarse en instituciones.					

Se le agrade cualquier observación, sugerencia, propósito o recomendación sobre cualquiera de los acápite propuestos. Por favor, refiérala a continuación.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quién suscribe, Lic. ANA ESPERANZA PORRAS UGAZ

- Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL.....
- Responsabilidad: AUXILIAR DE EDUCACIÓN.....
- Tiempo de experiencia en docencia:
5 AÑOS COMO DOCENTE DE AULA - 2 COMO AUXILIAR

Validado con LA CATEGORÍA de.....BUENO.....por la Lic. en
EDUCACIÓN INICIAL Docente: ANA ESPERANZA PORRAS UGAZ

- Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL.....
- Responsabilidad académica: DOCENTE DE AULA.....
- Tiempo de experiencia en Docencia: 5 AÑOS.....
- Tiempo de experiencia en Investigación Científica: 3 AÑOS.....

FECHA: 10 / 07 / 2014.....



Lic. ANA ESPERANZA PORRAS UGAZ

ANEXO N° 06

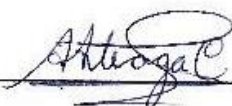
CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quién suscribe, Lic. ADELITH JACKELINE ARTEAGA CERNA

- Especialidad: Educación Inicial
- Responsabilidad: Docente de aula
- Tiempo de experiencia en docencia:
3 años

Validado con LA CATEGORÍA de Bueno por la Lic. en
Educación Docente: ADELITH JACKELINE ARTEAGA
CERNA

- Especialidad: Educación Inicial
 - Responsabilidad académica: Docente de aula
 - Tiempo de experiencia en Docencia: 3 años
 - Tiempo de experiencia en Investigación Científica: 1 año
- FECHA: 28/06/2014



Lic. ADELITH JACKELINE ARTEAGA CERNA

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DEL DESARROLLO DEL PROGRAMA



INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA
"HORACIO ZEVALLOS G"
Inicial – Primaria – Secundaria

C.M. Inicial 1462126 – Primaria 0836601- Secundaria 1367879
R.D.N° 0522 – 92 – ED / R.D.S.R N° 1109 G.R.LAMB / R.D.S.R. N° 0670-GRLAMB



LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA "HORACIO ZEVALLOS GAMES", DEJA:

CONSTANCIA

Que: **Angélica Madeleine Montenegro Cerna**, con código 099085 – D; y **Paola Figueroa Fernández**, con código 090573 – F; **Bachiller en Educación Inicial** de la Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación de la UNPRG, han aplicado de manera satisfactoria en los ambientes de esta Institución Educativa durante los meses de agosto – octubre su proyecto titulado: **"APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS"** de la I.E.P. "HORACIO ZEVALLOS GAMES", de José Leonardo Ortiz – Chiclayo.

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que crean convenientes.

Atentamente

José Leonardo Ortiz, Octubre de 2014



**PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS
HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. “HORACIO ZEVALLOS GAMES – JOSÉ
LEONARDO ORTÍZ”.**

I.- DATOS GENERALES:

- 1. INSTITUCION EDUCATIVA PRIVADA:** “Horacio Zevallos Games”
- 2. DISTRITO:** José Leonardo Ortiz.
- 3. PROVINCIA:** Chiclayo
- 4. DEPARTAMENTO:** Lambayeque
- 5. EDAD DE LOS NIÑOS:** 5 años
- 6. SECCIÓN:** “B”
- 7. TIEMPO DE APLICACIÓN:** 3 meses
- 8. INICIO:** 11 / 08 / 2014 **TÉRMINO:** 31 / 10 / 2014
- 9. DOCENTES:** Bach. Paola Figueroa Fernández
Bach. Angélica Madeleine Montenegro Cerna
- 11. ASESORA:** Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

II.- FUNDAMENTACION

- Las razones que motivan la realización del estudio es que en la actualidad a los niños y niñas se les hace difícil socializar con sus demás compañeros, usualmente no se toma en cuenta las habilidades básicas de interacción social, y cuando estos presentan un comportamiento social anómalo, inmediatamente asumen que se trata de un alumno “que no desea estudiar” y que no se interesa por aprender. Esta visión inadecuada de la realidad problemática denota la ausencia de un conocimiento y de una práctica pedagógica, que deseamos corregir a través de la aplicación del programa de juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades de interacción social. Que le serán útiles para su vida futura.
En tal sentido, la finalidad de la presente investigación es que tengan una buena relación entre amigos, juntos sepan realizar sus actividades, así el niño tendrá la

oportunidad de colaboración como objetivo educativo. A través de la aplicación del programa de juegos cooperativos.

III. OBJETIVOS:

3.1. General:

- Desarrollar las habilidades básicas de interacción social en los niños y niñas de 5 años de la I.E.P “Horacio Zevallos Games” – José Leonardo Ortiz.

3.2. Específicos:

- Sonríe para demostrar aceptación, agrado o gusto con sus compañeros.
- Aprende a saludar y despedirse amablemente de sus compañeros y adultos.
- Se Presenta asimismo y sus compañeros ante otras personas con soltura.
- Utiliza las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias
- Es amable con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa, y pide permiso.

IV. DISEÑO DE ACTIVIDADES:

- El diseño de la estrategia de este programa se basa en 5 dimensiones.
 1. Sonreír o reír.
 2. Saludar.
 3. Presentación.
 4. Favores.
 5. Cortesía y amabilidad.

V. METODOLOGÍA

- ✖ Los juegos cooperativos aplicados en el desarrollo de las actividades son recopilaciones de autores y fuentes: Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, Idea y variante en Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, (traducción de Thecooperativesports and gamesbook, 1978, por Isabel

García del Río & Miguel Martínez López) y otros de tradición oral, haciendo uso de diversos materiales logramos que los niños y niñas aprendan las habilidades básicas de interacción social a través del juego, ya que con la imitación van adquiriendo estas conductas.

VI. MEDIOS Y MATERIALES

- Voz.
- Propio cuerpo.
- Globos.
- Venda.
- Sillas
- Plastilina.
- Instrumentos musicales.
- Títeres.
- Objetos del aula.
- Aro.
- Papel bond.
- Lana.

VII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

N°	ACTIVIDADES	JUEGO COOPERATIVO	FECHA
01	SONRIAMOS TODOS JUNTOS	“EL GLOBO NO TOCA EL SUELO”	11 / 08 / 2014
02	A SONREIR	“EN LA FIESTA DE MI PUEBLO”	14 / 08 / 2014
03	SEGUIMOS SONRIENDO	“”APUESTO ALGO A QUE NO ME HACES REIR”	18 / 08 / 2014
04	CONOCEMOS SITUACIONES ADECUADAS PARA SONREIR LIBREMENTE	“LA SONRISA ES LA MEJOR MEDICINA”	21 / 08 / 2014
05	APRENDEMOS A SALUDAR DE FORMAS DIFERENTES	“SALUDAMOS DE FORMAS DIFERENTES”	25 / 08 / 2014
06	CONOCEMOS SITUACIONES DONDE DEBEMOS SALUDAR	“PAREJAS CONGELADAS”	28 / 08 / 2014
07	NOS DESPEDIMOS	“NOS VAMOS A DESPEDIR”	01 / 09 / 2014
08	APRENDEMOS LAS DIFERENTES SITUACIONES PARA DESPEDIRNOS	“POR ESTE CAMINITO”	04 / 09 / 2014
09	NOS PRESENTAMOS	“ME PICA AQUÍ”	08 / 09 / 2014
10	CONOCEMOS SITUACIONES ADECUADAS PARA PRESENTARNOS	“EL NOMBRE Y EL GESTO”	11 / 09 / 2014
11	APRENDEMOS A PRESENTARNOS	“CAMBIO DE SITIO”	15 / 09 / 2014
12	NOS PRESENTAMOS	“PAJARITA, PIA”	18 / 09 / 2014
13	APRENDEMOS LAS PALABRAS CORRECTAS OARA AYUDAR	“SOMOS CIEGAS”	22 / 09 / 2014

14	REALIZAMOS BUENAS ACCIONES	“ESCUCHAMOS A SIMÓN”	25 / 09 / 2014
15	AYUDAMOS DE LA MEJOR MANERA	“LA GALLETAS SOBRE LA CABEZA”	29 / 09 / 2014
16	APRENDEMOS A REALIZAR BUENAS ACCIONES	“EL LAZARILLO”	02 / 10 / 2014
17	CONOCEMOS LAS PALABRAS MÁGICAS	“GLOBOS MÁGICOS”	06 / 10 / 2014
18	APRENDEMOS A SER AMABLES	“NOS DESPLAZAMOS AGARRADOS DE UN ARO”	09 / 10 / 2014
19	SOMOS AMABLES	“BRAVO, BRAVO”	20 / 10 / 2014
20	APRENDEMOS PALABRAS DE CORTESÍA	“COLORES”	24 10 / 2014

VIII. EVALUACION

- En el programa de juegos cooperativos se evaluó de acuerdo al instrumento de evaluación que utilizamos en el pre - test y post - test, siendo este la lista de cotejo, haciendo una comparación de resultamos al inicio y final de la aplicación del programa.

Teniendo en cuenta que se trata de una evaluación cualitativa lo que evaluamos a los niños y niñas en cada actividad fueron los indicadores actitudinales.

ACTIVIDADES

Actividad N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 11 / 08 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

-“Sonriamos todos juntos”

2.2. JUSTIFICACIÓN:

-La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas sonrían demostrando que se sienten a gusto jugando con sus compañeros y para que así se desarrolle la habilidad básica de interacción social de: sonreír

2.3. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona I Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Comunica sus sentimientos y emociones	Habilidad básica de interacción social: sonreír	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Sonríe con seguridad para demostrar aceptación, agrado o gusto.

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<p>Se realiza un juego para motivar al niño: "El globo no toca el suelo"(ANEXON°01)</p> <p>luego se les pregunta:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Lo han jugado antes?</p> <p>¿Conocen un juego parecido?</p> <p>¿Qué hemos logrado con este juego?</p>	<p>-sala amplia</p> <p>-globos</p>
Proceso	<p>Se descubre el tema y se le explica al niño lo importante que es sonreír, demostrando que aceptamos a nuestros amigos, demostrando que nos agradan y así tener una relación buena en el aula, saldremos al patio y se unirán en parejas para compartir ideas o gustos de cada uno y poner en practica la habilidad de sonreír</p> <p>Se le entrega una hoja a los niños, (ANEXO N° 02) para que dibujen una situación donde sonrían y sientan que aceptan y son aceptados por sus compañeros y luego saldrán a exponer sus dibujos.</p>	<p>-hojas bond</p>
Salida	<p>Se aplica la meta cognición formulando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Será importante lo que aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Se evalúa el logro de los indicadores a través de una ficha de evaluación).(ANEXO N°03)</p>	<p>-Ficha de evaluación</p>

ANEXO N°01

(Juego)

- **Nombre del juego:**

- ✕ “El globo no toca el suelo”

- **Materiales:**

- ✕ sala amplia, globos y cuerpo

- **Desarrollo del juego:**

- ✕ Necesitamos una sala amplia sin obstáculos y tantos globos como un tercio de las personas que participan en la actividad.

Se pone una niña de pie con un globo inflado. Lo golpea sin que el globo se caiga y toque el suelo.

Seguimos el ejercicio con dos niñas. Añadimos un globo más. Añadimos una niña más.

Ahora añadimos otro globo. Son tres y tres niñas. Se pone una cuarta niña y una quinta. Golpean los tres globos y no permiten que se caigan. Ya podemos pedir a todo el grupo que se levante y participe. Añadimos el resto de los globos, un tercio de las participantes.

- **Indicaciones:**

- ✕ Se les puede ir dando ideas: golpear con la mano, con el codo, con la cabeza, sentir el espacio

- **Autor o fuente:**

- ✕ Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 27.

ANEXO 02

HOJA DE TRABAJO

YO SONRÍO CUANDO..

CONSIGNA: Dibuja una situación donde sonrías y sientas eres aceptado por tus
compañeros

ANEXO N° 03

FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 40%;">INDICADOR</div> <div style="width: 60%;">NOMBRES</div> </div> </div>		Sonríe con seguridad para demostrar aceptación, agrado o gusto.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 14 / 08 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “A sonreír”

2.2. JUSTIFICACIÓN

- La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas sonrían demostrando que se sienten a gusto jugando con sus compañeros, la sonrisa de un niño es importante porque no solo nos llena de alegría, es mucho más. Es un fascinante mecanismo de supervivencia, la herramienta que utilizan para establecer sus primeras relaciones y la única forma de decirnos “me siento bien”

2.3.SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona l Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Comunica sus sentimientos y emociones	Habilidad básica de interacción social: sonreír	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Sonríe con seguridad para demostrar aceptación, agrado o gusto.

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<p>Se realiza un juego para motivar al niño: “En la fiesta de mi pueblo” (ANEXO 01)</p> <p>Luego se les pregunta:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Lo han jugado antes?</p> <p>¿De qué nos habla este juego? ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Qué hemos logrado con este juego?</p>	
Proceso	<p>Se presenta el tema, y se les pregunta ¿recuerdan la clase anterior? ¿Por qué es importante sonreír?, de acuerdo a lo que nos respondan los niños les volveremos a explicar que mediante la sonrisa demostramos a nuestros amigos que los aceptamos, que nos agradan y así la relación será mejor en el aula, luego por grupos se le entrega un papel sábana los niños para que elijan un amigo(a), dibujen y escriban su nombre (ANEXO 02) luego expondrán su trabajo demostrando agrado, explicarán porque eligieron esa amigo(a). Se realizan las siguientes preguntas: ¿Que sintieron cuando realizaban el dibujo? ¿Qué sienten por su amigo?</p>	-Papel sábana
Salida	<p>Se aplica la meta cognición formulando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Han tenido alguna dificultad?</p> <p>Evalúa el logro de los indicadores a través de una ficha de evaluación (ANEXO 03)</p>	-Ficha de evaluación

ANEXO 01

(Juego)

- **Nombre del juego:**

- ✕ “En la fiesta de mi pueblo”

- **Materiales:**

- ✕ Cuerpo

- **Desarrollo del juego:**

- ✕ En mi pueblo todas las personas nos conocemos, somos amigas, nos ayudamos cuando lo necesitamos y en las fiestas nos divertimos mucho todas juntas bailando y haciendo cosas divertidas. Separamos las mesas de modo que quede mucho espacio libre en la clase. Nos dispersamos por ese espacio mientras recitamos melódicamente y bailamos.

En la fiesta de mi pueblo todo el mundo va a bailar

En este momento nos paramos y escuchamos a la solista que canta una estrofa: Codo con codo, codo con codo. Todas las personas repiten la estrofa a la vez que tocan con otra persona la parte del cuerpo indicada. Es importante quedarnos quietas como estatuas cada vez que acabamos de cantar el ESTRIBILLO o la ESTROFA para poder controlar mejor el desarrollo de la actividad. Se repite todo desde el principio varias veces. Cada vez cantamos en la estrofa una parte del cuerpo diferente: Rodilla con rodilla, oreja con oreja, cara con cara, hombro con hombro.

- **Indicaciones:**

- ✕ En lugar de cantar “todo el mundo va a bailar” se harán variaciones con: “los abuelos, los primos, los amigos, etc. van a bailar”.

Si somos impares nos tocamos mutuamente de a tres en un grupo.

Podemos sustituir las palabras en cursiva por el nombre del lugar donde estamos. Ej.: “En la fiesta de JLO”.

- **Autor o fuente:**

- ✕ Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 12.

ANEXO 02

Ficha de trabajo grupal



Consigna: Dibuja y escribe el nombre de un amigo

ANEXO 03
FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;"> <div style="transform: rotate(-45deg); display: inline-block;">INDICADOR</div> <div style="display: inline-block;">NOMBRES</div> </div>		Sonríe con seguridad para demostrar aceptación, agrado o gusto.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Anthony Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

“Actividad N° 03”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 18 / 08 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “A sonreír”.

2.2. JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas sonrían libremente demostrando que se sienten bien compartiendo con sus compañeros momentos gratos.

2.3.SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona I Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Comunica sus sentimientos y emociones	Habilidad básica de interacción social: Sonreír	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Sonríe con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<p>Se realiza un juego para motivar al niño: “apuesto algo a que no me haces sonreír”(ANEXO N° 01)</p> <p>Luego se les pregunta:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Lo han jugado antes?</p> <p>¿Les gusta sonreír? ¿Cómo se sienten cuando sonríen?</p> <p>¿Qué creen que hemos logrado con este juego?</p>	
Proceso	<p>Se declara el tema, y se dialoga con los niños sobre lo importante que es sonreír con libertad cuando compartimos momentos gratos con nuestros compañeros. Practican formas de sonreír con ideas propuestas por los niños libremente</p> <p>Luego pegaremos un papel sábana en la pizarra y llamaremos a cada niño para que nos diga cómo se siente cuando sonríe libremente(ANEXO N° 02)</p> <p>Se le entrega una ficha para que coloree a niños sonriendo mientras comparten con sus compañeros(ANEXO N° 03)</p>	- papel sábana
Salida	<p>Se aplica la meta cognición formulando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Han tenido alguna dificultad?</p> <p>Se Evalúa el logro de los indicadores a través de una ficha de evaluación (ANEXO N° 04)</p>	-Ficha de evaluación

(Juego)

- **Nombre del juego:**

- ✖ Apuesto algo a que no me haces reír

- **Materiales:**

- ✖ cuerpo

- **Desarrollo del juego:**

- ✖ Este juego, habitual entre niños, consiste en comprobar si el que hace la apuesta se mantiene firme; hasta el jugador más serio participará con entusiasmo

Un jugador dice:“apuesto algo a que no me haces reír”. Entonces los demás se aproximan a él a la vez que intentan hacerle reír con todo tipo de muecas absurdas.

- **Indicaciones:**

- ✖ Es un buen momento para poner en práctica los mejores gestos y muecas de bobo de nuestro repertorio y mostrarlos unos a otros.

- **Autor o fuente:**

- ✖ Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 24.

ANEXO 02

Ficha de trabajo grupal



ANEXO 03
Hoja de trabajo



➤ COLOREA A LOS NIÑOS QUE ESTÁN SONRIENDO

ANEXO 04
FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;"> <div style="transform: rotate(-45deg); display: inline-block;">INDICADOR</div> <div style="display: inline-block;">NOMBRES</div> </div>		Sonríe con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

“Actividad N° 04”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 21 / 08 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “conocemos situaciones adecuadas para sonreír libremente”

2.2. JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas sonrían libremente porque así demuestran que se sienten bien compartiendo con sus compañeros momentos gratos.

2.3. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona I Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Comunica sus sentimientos y emociones	Habilidad básica de interacción social: sonreír	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Sonríe con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<p>Se realiza un juego para motivar al niño: “la risa es la mejor medicina? (ANEXO 01) , donde realizaremos algunos ejercicios para reír</p> <p>Luego se les pregunta:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Lo han jugado antes?</p> <p>¿Qué hemos logrado con este juego?¿Qué hemos aprendido con este juego?</p>	-juego
Proceso	<p>Se presenta el tema, y se le pregunta ¿recuerdan la clase anterior? ¿ por qué es importante sonreír? ¿Cómo se sienten cuando sonríen? ¿Cuáles son las situaciones adecuadas para sonreír? y les hablaremos sobre la importancia de sonreír cuando compartimos momentos gratos con nuestros compañeros y las situaciones adecuadas para sonreír al compartir momentos gratos con los demás, mediante láminas. Un grupo de niños dramatizará una situación donde sonrían libremente</p> <p>Luego se les da una hoja bond para que se dibujen sonriendo en una situación adecuada mientras comparten con sus compañeros(ANEXO 02)</p>	-papel sabana -laminas
Salida	<p>Se aplica la meta cognición formulando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo se sintieron?¿Han tenido alguna dificultad? ¿Cómo aprendimos?</p> <p>Se realiza la evaluación según el logro de los indicadores(ANEXO 03)</p>	-Ficha de evaluación

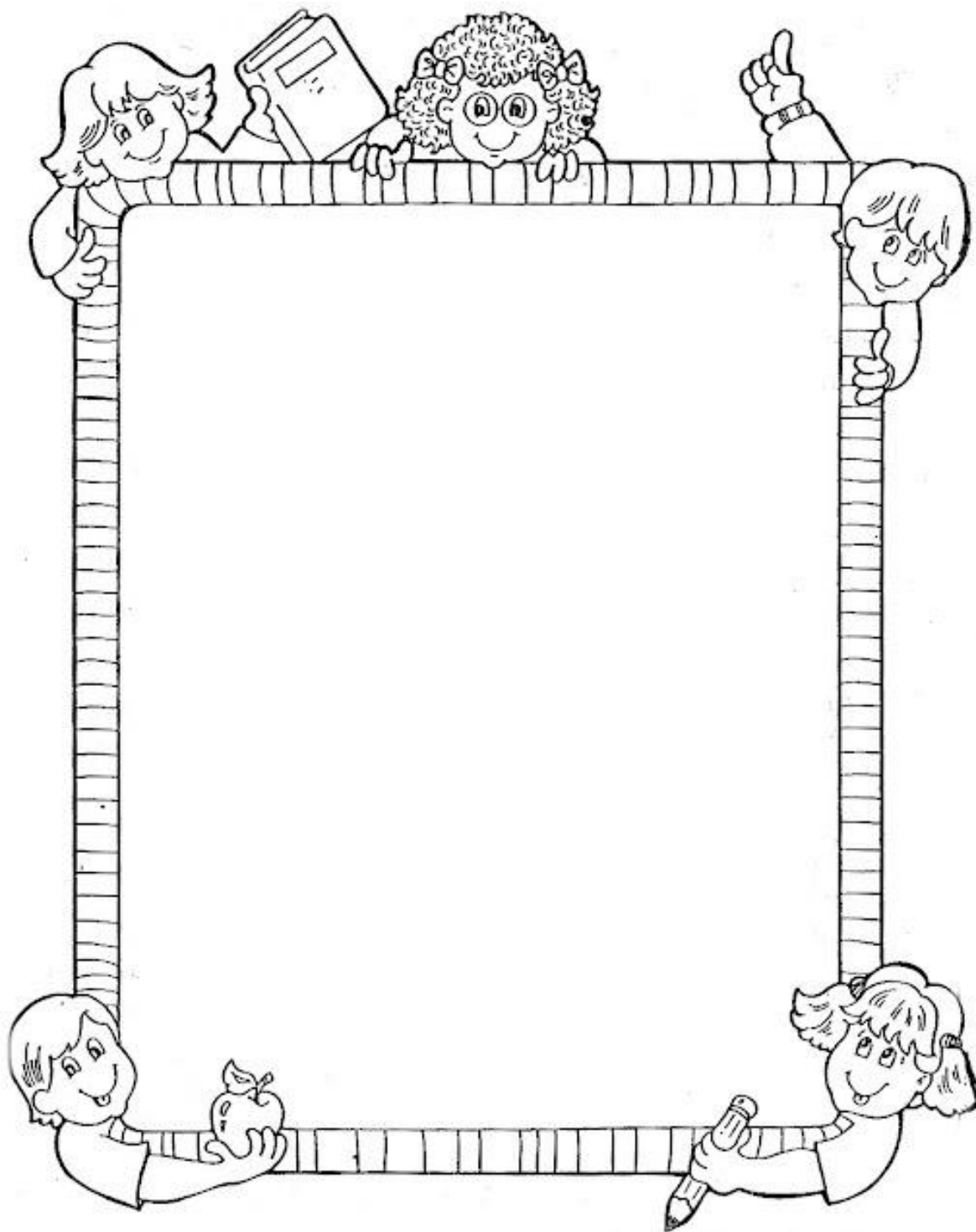
ANEXO 01

(Juego)

- **Nombre del juego:**
 - ✖ “La sonrisa es la mejor medicina”
- **Materiales:**
 - ✖ cuerpo
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ Nos formamos en grupos de 4 integrantes y experimentamos diversas formas de sonreír
- **Indicaciones:**
 - ✖ He aquí algunos ejercicios para reírse. Practica solo uno o todos en orden consecutivo.
 - ✓ Intenta reír sin emitir ningún sonido abriendo la boca.
 - ✓ Ríete como si fueras un león, sacando la lengua y diciendo: ja, ja, ja.
 - ✓ Ríete moviendo la barriga arriba y abajo.
 - ✓ Empieza riéndote bajito y luego ríete cada vez más fuerte hasta soltar una gran carcajada.
 - ✓ Ríete y salta
 - ✓ Ríete y baila
 - ✓ Ríete entre dientes
- **Autor o fuente:**
 - ✖ Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 15.

ANEXO 02

Hoja de trabajo



- Consigna: Dibújate en una situación adecuada, compartiendo con tus amigos

ANEXO 03

FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="transform: rotate(-45deg);">INDICADOR</div> <div style="transform: rotate(45deg);">NOMBRES</div> </div>		Sonríe con libertad al compartir con sus compañeros momentos gratos	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

“Actividad N° 05”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 25 / 08 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Saludamos de formas diferentes”.

2.2. JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas saluden educadamente a sus compañeros y adultos, para nosotros es de suma importancia saber saludar a los demás; los niños y niñas que saludan amablemente, se hacen gratos y agradables a los demás. El niño que no sabe saludar, o que sabiendo no lo aplica se hace antipático, y los otros no quieren estar con él.

La profesora, intenta mediante el dialogo que el alumnado llegue a captar la importancia de poner en juego esta habilidad.

2.3.SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona I Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Comunica sus sentimientos y emociones	Habilidad básica de interacción social: saludar	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Saluda educadamente a sus compañeros y adultos

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<p>Se realiza un juego para motivar al niño: “Saludar de formas diferentes”(ANEXO 01)</p> <p>luego se les pregunta:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Lo han jugado antes?</p> <p>¿Les gusta saludar? ¿Qué hemos aprendido con este juego?</p>	
Proceso	<p>Se presenta el tema, y se dialoga con los niños sobre lo importante que es saludar a nuestros compañeros en situaciones adecuadas. Se explica que saludar es algo normal y que es necesario en nuestra vida diaria. Y se les pregunta cómo se sienten cuando saludan y cuando los saludan. También practicaremos las diferentes formas de saludar, con un gesto, con un beso, con un abrazo, dependiendo de las situaciones en las que se encuentren</p> <p>Luego se les pregunta:</p> <p>¿Qué pasaría si no saludamos?</p> <p>Se entrega una ficha de trabajo para que dibujen una sonrisa en la cara de dos niños que se están saludando (ANEXO 02)</p>	-ficha de trabajo
Salida	<p>Se aplica la meta cognición formulando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Han tenido alguna dificultad?</p> <p>Se realiza la evaluación según logro de los indicadores(ANEXO 03)</p>	-Ficha de evaluación

ANEXO 01

(Juego)

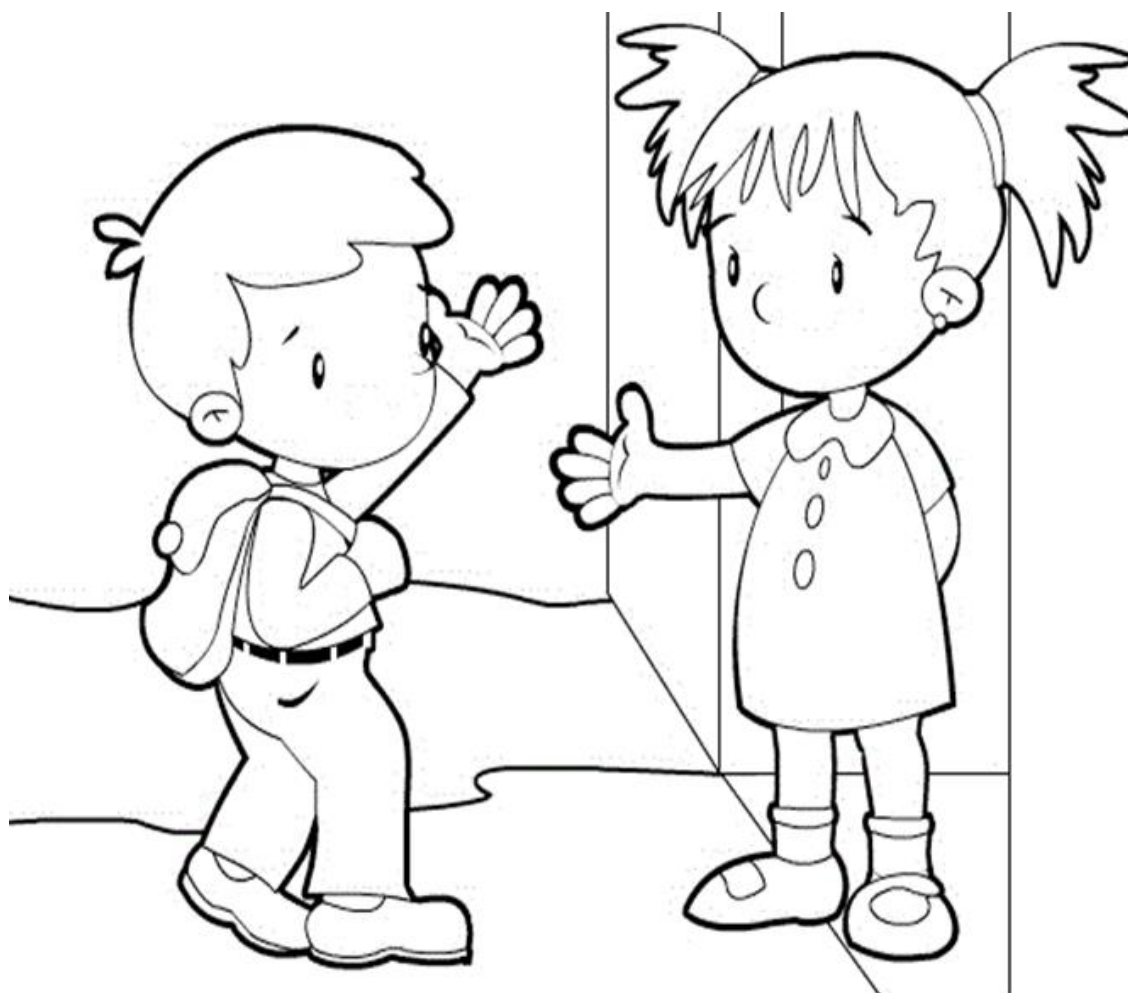
- **Nombre del juego:**
 - “Saludar de formas diferentes”
- **Materiales:**
 - cuerpo
- **Desarrollo del juego:**
 - Todos caminan en el salón o en el patio. El(la) coordinador(a) invita a todo el grupo a saludar a las demás personas de una manera fija. Después de unos momentos se propone otra manera de saludar, y así sucesivamente.
- **Indicaciones:**
 - Posibles maneras de saludar: una palmada, con las rodillas, con los tobillos, con las plantas de los pies, con las frentes, con la espalda, un caderazo, etc.

Es un ejercicio sencillo para romper el hielo y ver el saludo como algo normal y necesario en nuestra vida diaria
- **Autor o fuente:**
 - Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 10

ANEXO 02

Ficha de trabajo

EL SALUDO



Consigna: Dibuja una sonrisa en la carita de los niños

ANEXO 03

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR NOMBRES		Saluda educadamente a sus compañeros y adultos	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Anthony Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

“Actividad N° 06”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 28 / 08 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “conocemos situaciones donde debemos saludar”.

2.2. JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas saluden a sus compañeros y adultos en situaciones adecuadas, tener un saludo demasiado afectuoso con una persona a la que no conocemos puede causar un cierto "rechazo" o aversión por parte de la persona saludada. Es por ello necesario conocer como saludar, cuando y de que manera, para evitar, como ocurre con los regalos, que la finalidad del mismo se vuelva en nuestra contra o al menos no surja el efecto que se deseaba.

2.3.SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona l Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Comunica sus sentimientos y emociones	Habilidad básica de interacción social: saludar	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Saluda educadamente a sus compañeros y adultos de la I.E.

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<p>Se realiza un juego para motivar al niño: “Parejas congeladas”(ANEXO 01)</p> <p>luego se les pregunta:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Lo han jugado antes?</p> <p>¿Les gusta saludar? ¿Qué hemos aprendido con este juego?</p> <p>¿En qué situaciones debemos saludar?</p>	-juego
Proceso	<p>Se declara el tema, y se dialoga sobre las diferentes situaciones donde debemos saludar, haciendo uso de láminas</p> <p>Cada niño se saluda con su compañero que está a su costado y ponemos en práctica lo aprendido</p> <p>Se entrega a cada niño una hoja bond y de acuerdo a lo dialogado tendrá que elegir una situación donde se debe saludar y dibujarla.</p> <p>(ANEXO 02)</p>	-hoja bond -láminas
Salida	<p>Se aplica la meta cognición formulando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Han tenido alguna dificultad?</p> <p>Se realiza la evaluación según logro de los indicadores</p> <p>.(ANEXO 03)</p>	-Ficha de evaluación

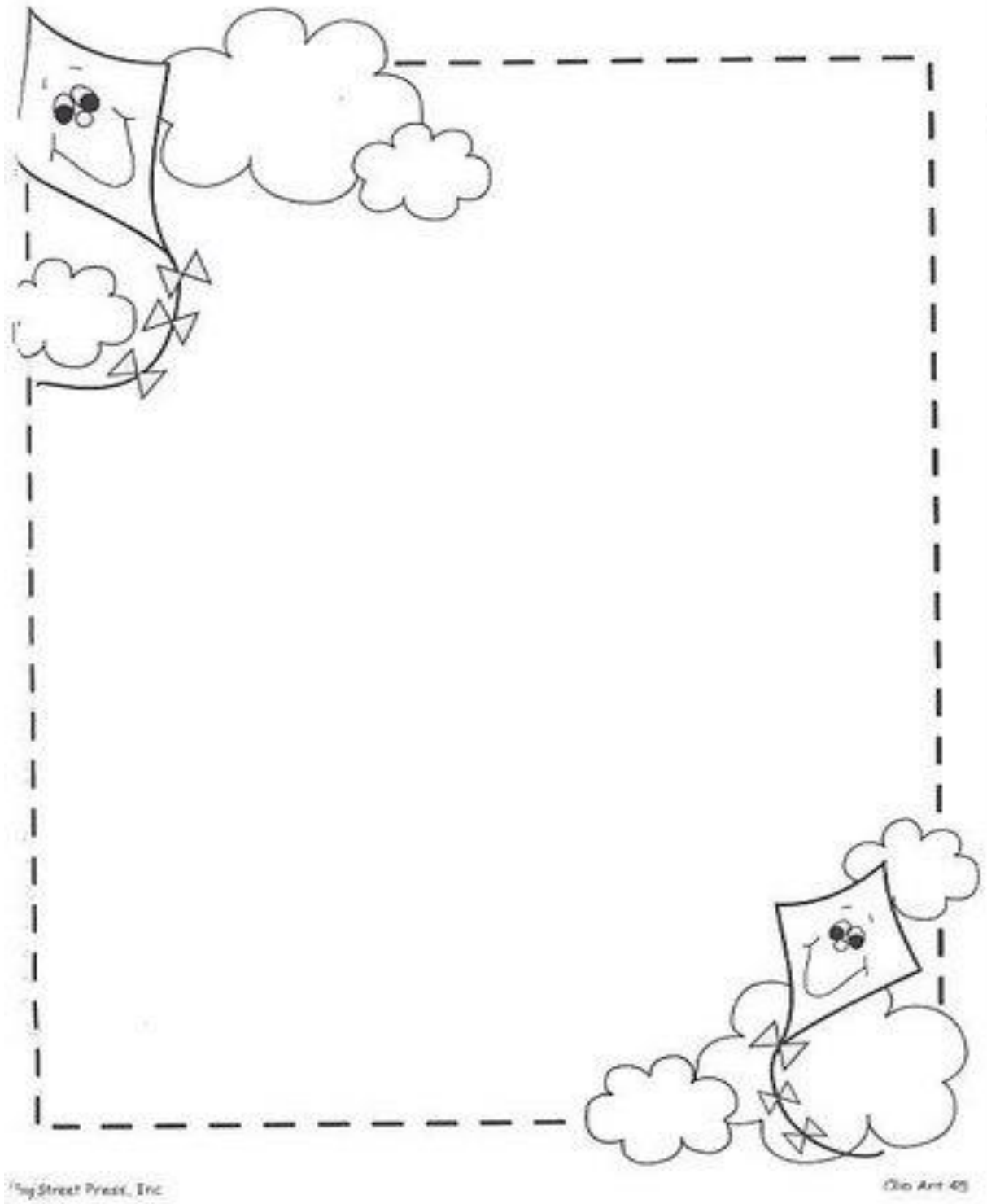
ANEXO 01

(Juego)

- **Nombre del juego:**
 - “Parejas congeladas”
- **Materiales:**
 - cuerpo
- **Desarrollo del juego:**
 - Los pequeños corren, saltan, giran, por el espacio libre (el patio, por ejemplo). Desde los 5 años los niños empiezan corriendo solos y a la señal de “parejas” buscan un(a) compañero, juntan las manos y se “congelan” en el sitio.
- **Indicaciones:**
 - En un siguiente momento (cuando el grupo conoce bien la primera parte del juego) las parejas separan las manos y cada niño se convierte en espejo de su pareja e imita todo lo que hace, empezando por saludarse. Las parejas hacen de espejo por turnos breves. Luego corren de nuevo por el espacio libre hasta la siguiente señal de “parejas”. Cada vez los niños buscan a una pareja diferente.
- **Autor o fuente:**
 - Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 12.

ANEXO 02

Ficha de trabajo



Consigna: Elige una situación donde se debe saludar y dibújala

FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;">INDICADOR</div> <div style="text-align: center;">NOMBRES</div>		Saluda educadamente a sus compañeros y adultos	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Anthony Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

“Actividad N° 07”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 01 / 09 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Nos Despedimos”.

2.2. JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas se despidan de sus compañeros y adultos en situaciones adecuadas. Es de suma importancia saber despedirse de los demás; los niños y niñas que se despiden amablemente, se hacen agradables a los demás. El niño que no sabe saludar y despedirse se hace antipático, y los otros no quieren estar con él.

2.3.SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona I Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Practica normas de convivencia	Habilidad básica de interacción social: despedirse	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Se despide cortésmente de sus compañeros y adultos de la I.E.

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	Se realiza un juego para motivar al niño: “Nos vamos a despedir”(ANEXO 01) luego se les pregunta: ¿Les gustó el juego? ¿Lo han jugado antes? ¿Qué hemos aprendido con este juego?	
Proceso	Se presenta el tema, y se dialoga sobre lo importante que es despedirse de los demás cuando nos retiramos de algún lugar, mediante tarjetas se mostraran imágenes de situaciones en que los niños se despiden correctamente de sus amigos y adultos se elige a un grupo de niños para que dramatizen una situación donde se despiden cortésmente Se entrega una ficha de trabajo(ANEXO 02)	-hoja bond -hoja de trabajo
Salida	Se aplica la meta cognición formulando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Han tenido alguna dificultad? Se realiza la evaluación según logro de los indicadores (ANEXO 03)	-Ficha de evaluación

ANEXO 01

(Juego)

- **Nombre del juego:**
 - ✖ “Nos vamos a despedir”
- **Materiales:**
 - ✖ cuerpo
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ Primero se les enseña la canción y luego todos juntos la entonaremos

Nos vamos a despedir (pupu)

Con esta linda canción, (pu, pu)

sonríe mamá, nos espera papá

hasta mañana amiguitos

pu, puú. (Usamos la melodía de Popeye el marino)

- **Indicaciones:**
 - ✖ Por grupos salen al centro del aula y entonan la canción, luego saldremos al patio a hacerlo como si fuéramos un trencito y al grupo que lo haga mejor se le aplaudirá muy fuerte
- **Autor o fuente:**
 - ✖ Idea y variante en Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 19-22. (traducción de Thecooperativesports and gamesbook, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

NOS DESPEDIMOS



Consigna: Decora la imagen creativamente

ANEXO 03

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR NOMBRES		Se despiden cortésmente de sus compañeros y adultos de la I.E	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

“Actividad N° 08”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 04/ 09 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Aprendemos las diferentes situaciones para despedirnos”.

2.2. JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas se despidan de sus compañeros y adultos en situaciones adecuadas. Es importante que los niños sepan cuáles son las situaciones adecuadas y como deben despedirse así demuestran su educación y amabilidad.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona I Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Practica normas de convivencia	Habilidad básica de interacción social: despedirse	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Se despide cortésmente de sus compañeros y adultos

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<p>Se realiza un juego para motivar al niño: “Por este caminito”(ANEXO 01)</p> <p>Luego se les pregunta:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Lo han jugado antes?</p> <p>¿Qué hemos logrado con este juego?</p>	<p>Juego</p> <p>Canción</p>
Proceso	<p>Se presenta el tema el tema, y se dialoga haciendo uso de títeres sobre las diferentes situaciones para despedirnos de nuestros compañeros y adultos de una manera adecuada</p> <p>se entrega una hoja bond para que dibujen una de las situaciones donde nos despedimos y luego explican su dibujo(ANEXO 02)</p>	<p>-hoja bond</p>
Salida	<p>Se aplica la meta cognición formulando preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Cómo se sintieron? ¿Han tenido alguna dificultad?</p> <p>Se realiza la evaluación según logro de los indicadores.(ANEXO 03)</p>	<p>-Ficha de evaluación</p>

ANEXO 01

(canción)

- **Nombre del juego:**

- ✕ “Por este caminito”

- **Materiales:**

- ✕ cuerpo

- **Desarrollo del juego:**

- ✕ Primero se les enseña la canción

Por este caminito alegre y saltarán

Por este caminito nos vamos del jardín

Adiós mi señorita. adiós lindo jardín

Mañana volveremos, tachín, tachín, tachín.

Taaaaaaachín

- **Indicaciones:**

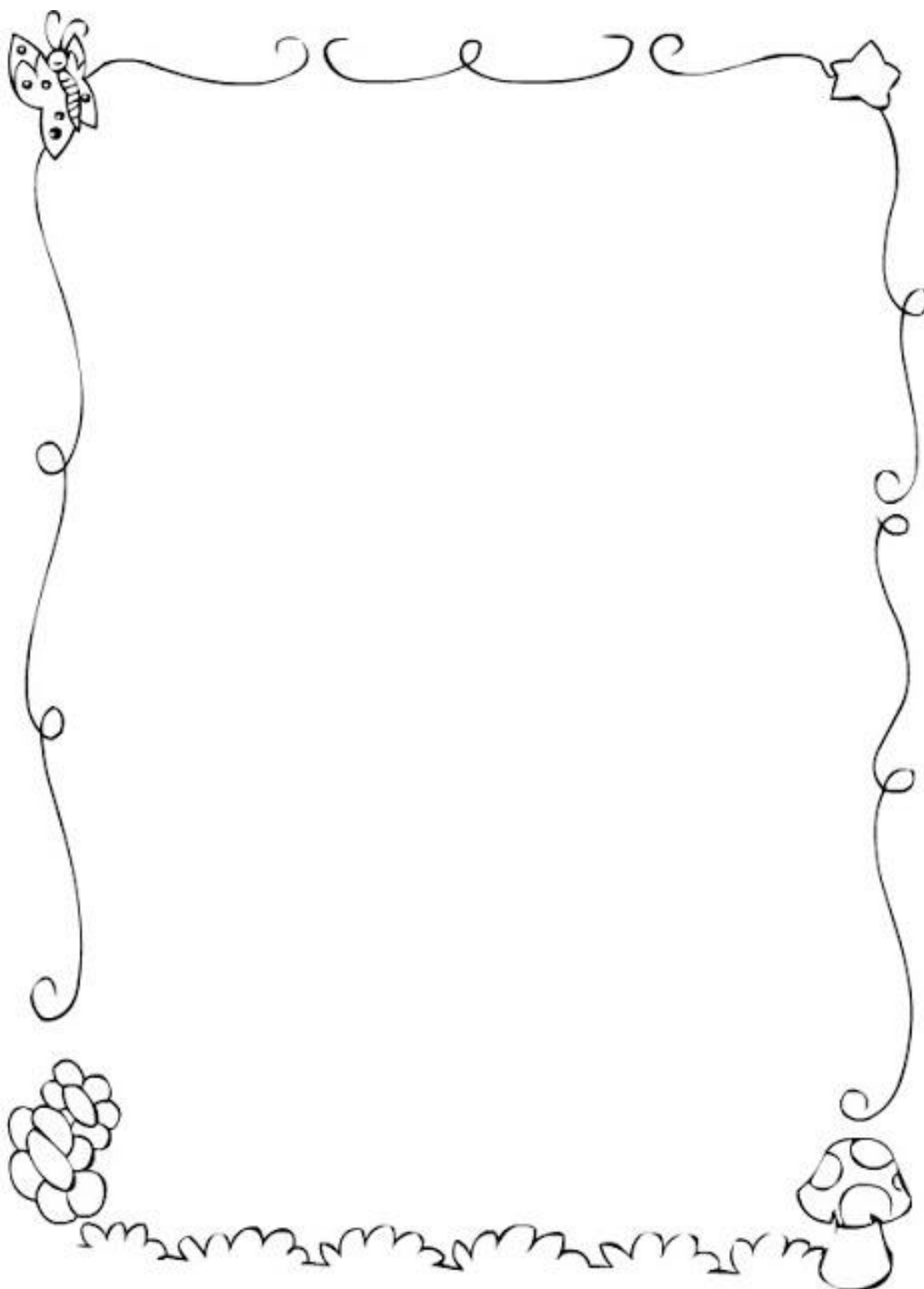
- ✕ Todos juntos saldremos al patio a hacerlo como si fuéramos un bote,
todos remando

- **Autor o fuente:**

- ✕ Idea y variante en Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 11-12. (traducción de Thecooperativesports and gamesbook, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

ANEXO 02

hoja de trabajo



Consigna: Dibuja una de las situaciones donde nos despedimos

ANEXO 03

FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="transform: rotate(-45deg);">INDICADOR</div> <div style="transform: rotate(45deg);">NOMBRES</div> </div>		Se despiden cortésmente de sus compañeros y adultos de la I.E	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

“Actividad N° 09”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 08/ 09 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “nos presentamos”.

2.2. JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas se presenten asimismo ante otras personas. Las presentaciones son importantes ya que suelen ser conductas previas para iniciar relaciones con otras personas por eso conviene saber hacerlo muy bien por ejemplo, si un niño se presenta adecuadamente el primer día de clase seguramente los compañeros y compañeras querrán conocerlo y saber más de ella o él.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona I Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Comunica sus sentimientos y emociones	Habilidad básica de interacción social: presentación	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Se presenta asimismo ante sus amigos y profesores de la I.E.

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	Se realiza un juego para motivar al niño: “me pica aquí”(ANEXO 01) luego se les pregunta: ¿Les gustó el juego? ¿Lo han jugado antes? ¿Qué hemos logrado con este juego?	-Juego -Canción
Proceso	Se presenta el tema, y se dialoga sobre la manera adecuada de presentarse ante los demás, se formaran grupos y cada grupo tendrá que dramatizar una forma adecuada de presentarse, previamente sorteada. se entrega una hoja ficha de trabajo(ANEXO 02)	-hoja de trabajo
Salida	Se aplica la meta cognición formulando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿cómo lo aprendimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Han tenido alguna dificultad? Se realiza la evaluación según logro de indicadores.(ANEXO 03)	-Ficha de evaluación

ANEXO 01

(Juego)

- **Nombre del juego:**
 - ✖ “Me pica aquí”
- **Materiales:**
 - ✖ sala amplia, globos y cuerpo
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ Nos ponemos todas en círculo de forma que no estemos muy separadas. Recordamos las diferentes partes del cuerpo y sus nombres.
Pregunto: ¿A alguien le pica la oreja? ¿A alguien le pica la cara? ¿A alguien le pica la pierna? Después la primera persona dice: "Me llamo Lorena y me pica la cabeza" (se rasca la cabeza). ¿Por favor, me rascas? (Dirigiéndose a quien está a su lado)
La compañera la rasca donde dijo. Y Lorena se lo agradece a la manera como lo hacemos en mi pueblo diciendo: Gracias, cariño.
La compañera dice: "Me llamo Lía y me pica el hombro" (se rasca ahí).
Por favor ¿me ayudas? (Dirigiéndose a la que está al otro lado)
Cuando la compañera del otro lado la rasca le dice: Gracias, amigo
- **Indicaciones:**
 - ✖ Así siguen hasta que han dicho su nombre todas y todos. Si no les pica nada, les decimos que se lo imaginen
- **Fuente:**
 - ✖ Idea y variante en Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 24-25. (traducción de Thecooperativesports and gamesbook, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

ANEXO 02

Hoja de trabajo



Consigna: Con palitos de chupete has un marco para la imagen y comenta la acción que están realizando

ANEXO 03**FICHA DE EVALUACIÓN**

<div>INDICADOR</div> <div>NOMBRES</div>		Se presenta asimismo ante sus amigos y profesores de la I.E.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Anthony Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

Actividad N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. COLEGIO : I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2. NIVEL : Educación Inicial.
- 1.3. EDAD : 5 años.
- 1.4. NÚMERO DE NIÑOS : 24
- 1.5. ÁREA : Personal Social
- 1.6. PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7. FECHA : 11/ 09 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA

2.1. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “conocemos las situaciones adecuadas para presentarnos”.

2.2. JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad se realiza con la finalidad de que los niños y niñas se presenten asimismo ante otras personas. Las presentaciones son importantes ya que por lo general son conductas previas para iniciar relaciones con los demás.

2.3. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Competencia	Capacidad	Capacidad diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Persona I Social	Construcción de la identidad personal y autonomía	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás	Comunica sus sentimientos y emociones	Habilidad básica de interacción social: presentación	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas	Se presenta asimismo ante sus amigos y profesores de la I.E.

2.4. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	Se realiza un juego para motivar al niño: “el nombre y el gesto” (ANEXO 01) luego se les pregunta: ¿Les gustó el juego? ¿Lo han jugado antes? ¿Qué hemos logrado con este juego?	-Juego -Canción
Proceso	Se descubre el tema, y se dialoga sobre las situaciones adecuada para presentarse ante los demás, mediante un video Se forman grupos para que dialoguen sobre cuál es la situación en las que más les gusta presentarse, luego en un papelote escribimos las ideas recogidas por cada grupo (ANEXO 02) Se presentan y comentan el trabajo realizado	-hoja de trabajo -video
Salida	Se aplica la meta cognición formulando preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Han tenido alguna dificultad? Se realiza la evaluación según logro de los indicadores.(ANEXO 03)	-Ficha de evaluación

ANEXO 01

(Juego)

- **Nombre del juego:**

- ✖ “El nombre y el gesto”

- **Materiales:**

- ✖ sala amplia, cuerpo

- **Desarrollo del juego:**

- ✖ Nos ponemos de pié. Cada niña y niño dice su nombre y hace un movimiento original y divertido.

Hacemos un ejemplo primero: Me llamo Marilís y hago así. Después lo van haciendo otras niñas de forma voluntaria hasta que lo hacen todas.

- **Indicaciones:**

- ✖ Podemos pedir al grupo que repita el movimiento que va haciendo cada una de las niñas y niños.

Podemos pedir que cada uno diga su nombre con su gesto y algunos nombres y gestos de personas anteriores.

- **Fuente:**

- ✖ Idea y variante en Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 26-27. (traducción de Thecooperativesports and gamesbook, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

ANEXO 02

Ficha de trabajo grupal

ME GUSTA PRESENTARME CUANDO

Consigna: Menciona en que situación te gusta presentarte

ANEXO 03

FICHA DE EVALUACIÓN

<div>INDICADOR</div> <div>NOMBRES</div>		Se presenta asimismo ante sus amigos y profesores de la I.E.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA LesliClaribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA MaricieloNickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ YerimiYsmael		
12	LLATAS GARCÍA NahomiThays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO DayanaNayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Anthony Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACIVIDAD N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P. “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 15 / 09 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Aprendemos a presentarnos”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad tiene como fin que los alumnos (as) desde temprana edad aprendan a convivir con sus compañeros (as) y que mejor empezando a conocerlos a través de diferentes juegos donde puedan presentarse de manera individual y también entre compañeros.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Presentarse.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	- Presenta a sus amigos con soltura.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando una dinámica con los alumnos (as) denominada “Cambio de sitio” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué hicieron? ✓ ¿Todos se cambiaron de sitio? ✓ ¿Por qué se cambiaron de sitio? ✓ ¿Qué pasó con los alumnos que cambiaron de sitio? 	<ul style="list-style-type: none"> - Sillas.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos (as) el tema a trabajar. - Explicar a los alumnos (as) cuál es la manera correcta, la actitud y la importancia de presentarse y presentar a sus compañeros (as) y así mejorar las relaciones interpersonales. - Proporcionar una hoja de trabajo (Anexo N° 02), indicando que dibujen al compañero que les tocó presentar. - Luego, a través de una técnica museo se expondrán los trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la metacognición formulando las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Les gustó presentarse? ✓ ¿Lograron conocerse más a través de esta actividad? - Se evalúa el logro de los indicadores a través de una ficha de Evaluación (Anexo N° 03). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de Evaluación.

ANEXO N° 01

JUEGO

- **Nombre del juego:**
 - ✖ “CAMBIO DE SILLAS”.
- **Materiales:**
 - ✖ Sillas, propio cuerpo.
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ Todos los alumnos (as) se sientan en círculo en una silla. La docente dice una frase, por ejemplo: Que se pongan de pie y se cambien de silla quienes llevan falda.
Entonces todas las que llevan falda se ponen de pie y se cambian de silla.
Que se cambie de sitio quien tenga sueño, al intercambiar de sitio un niño o niña presentará a su compañero o compañera, y así sucesivamente.
- **Indicaciones:**
 - ✖ Se les puede ir dando otras ideas como: niñas que llevan gancho en el cabello, niños que tienen chompa, niñas que llevan el cabello amarrado.
- **Autor o fuente:**
 - ✖ Tradición oral.

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO

NOS PRESENTAMOS

CONSIGNA:

- ✓ Dibuja a tu compañero (a) que presentaste.

• NOMBRE:.....

FECHA:

ANEXO N° 03

FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;">INDICADOR</div> <div style="text-align: center;">NOMBRES</div>		Presenta a sus amigos con soltura.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 18 / 09 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Nos presentamos”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

- La presente actividad tiene como fin reforzar una de las habilidades básicas, como lo es presentarse y presentar a sus compañeros (as) y así mejorar la interacción social con los demás.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Presentarse.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	-Presenta a sus amigos con soltura.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando una dinámica con los alumnos (as) denominada “Pajarita, pía” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué realizaron? ✓ ¿Qué pasó con el niño (a) que se vendó los ojos? ✓ ¿Pudo reconocer la voz de su compañero (a)? ✓ ¿Y después que realizó? 	- Venda.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos (as) el tema a trabajar. Luego, explicar a los alumnos (as) lo importante que es presentar a las personas que los acompañan y así mejorar las relaciones con las demás personas dentro y fuera del colegio. - Proporcionar una hoja de trabajo (Anexo N° 02), indicando que escriban el nombre de su compañero y los decoren libremente. - Luego, cada alumno (a) de manera breve expondrá su trabajo. 	- Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la meta cognición formulando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juego realizamos? ✓ ¿Les gustó? ¿Por qué? ✓ ¿Les ayudó a presentar a sus compañeros? - Se evalúa el logro de los indicadores a través de una ficha de Evaluación (Anexo N° 03). 	- Ficha de Evaluación.

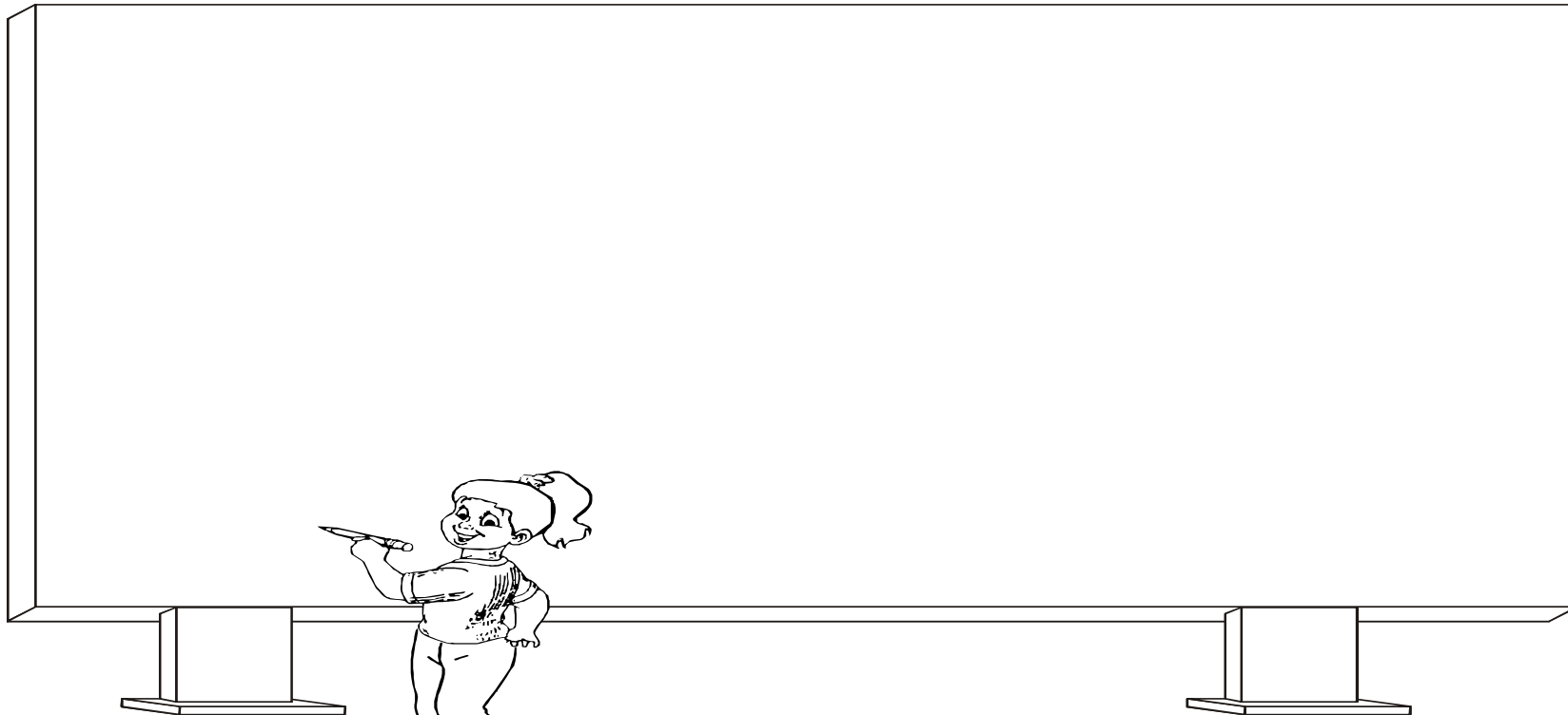
ANEXO N° 01

JUEGO

- **Nombre del juego:**
 - ✖ “PAJARITA, PIA”.
- **Materiales:**
 - ✖ Venda, propio cuerpo.
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ Les pregunto: ¿Qué dicen las pajaritas? Y ¿qué dicen los pollitos? Todos se sientan en círculo menos un niño o niña que se queda en el centro del aula y a quien la docente tapaná los ojos con un pañuelo o bufanda. Ayudamos a quien está en medio para que vaya a ciegas a la orilla y se sienta en las rodillas de una persona de la clase a quien dirán: "Pajarita, pía". Esa persona que está sentada debajo dirá: "Pío, pío" y quien está encima de las rodillas adivinará su nombre: Es Álvaro. - ¿Es Álvaro? – No. Es Carlota. - ¿Es Carlota? – Sí. Si no acierta irá a colocarse encima de otra compañera y repetirá la pregunta. Cuando ha adivinado un nombre se quita la venda y presentará a su compañero al grupo de alumnos (as) del aula, después entrega la venda al niño (a) cuyo nombre adivinó para que recomience el juego desde el centro del círculo.
- **Autor o fuente:**
 - ✖ Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 24.

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO



CONSIGNA

- ✓ Escribe el nombre de tu compañero (a) y decóralo libremente.

• NOMBRE:

FECHA:

ANEXO N° 03

FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;">INDICADOR</div> <div style="text-align: center;">NOMBRES</div>		Presenta a sus amigos con soltura.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Anthony Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 22 / 09 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Utilizamos las palabras correctas para ayudar”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

- La presente sesión los niños y niñas aprenderán más acerca de cómo ayudar a las personas, cómo se sienten después de haber realizado una buena acción.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Favores.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	- Utiliza las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando una dinámica con los alumnos (as) denominada “Somos ciegas” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué sucedió en el juego? ✓ ¿Colaboraron con sus compañeros (as) que participaron? ✓ ¿Cómo lo hicieron? 	<ul style="list-style-type: none"> - Objetos del aula.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos (as) el tema a trabajar. - Explicar a los alumnos (as) lo importante que es ayudar a las personas dentro y fuera del aula, y lo bien que nos sentiremos haciendo lo correcto. - Proporcionar una hoja de trabajo (Anexo N° 02), indicándole que dibujen lo que realizaron en la actividad. - Luego, cada alumno (a) tendrá que exponer sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la metacognición formulando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo se sienten ayudando a sus compañeros (as)? ✓ ¿Les gustó lo que realizaron? ✓ ¿Les gustaría compartir con esta actividad con otras personas? - Se aplica la ficha de evaluación (Anexo N° 03). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de evaluación.

ANEXO N° 01

JUEGO

- **Nombre del juego:**
 - ✕ “SOMOS CIEGOS”.
- **Materiales:**
 - ✕ Objetos del aula.
- **Desarrollo del juego:**
 - ✕ Miramos alrededor de la sala y nos fijamos en la ubicación de diferentes objetos: la papelería, las perchas, la puerta, la mesa de la profesora, las ventanas.

Tapamos los ojos a una persona voluntaria y la decimos: Tráenos un trozo de tiza sin abrir los ojos. Esa persona habrá de encontrar la tiza sin abrir los ojos. Podemos darle alguna indicación si la cuesta mucho encontrarla. Luego decimos a otra persona voluntaria que haya cerrado los ojos: Tráenos el paraguas o Lleva este papel a la papelería. Y seguimos así sucesivamente.

Como no dará tiempo a que todas hagan el ejercicio y les gusta hacerlo, al final les animamos a todas a que se pongan de pie, cierren los ojos y caminen unos segundos por la sala. Si no lo hacemos, algunas se pueden sentir frustradas.
- **Autor o fuente:**
 - ✕ Idea y variante en Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 55-56. (traducción de Thecooperativesports and gamesbook, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO

CO0NSIGNA:

- ✓ Dibuja lo que realizaste en la actividad.
- NOMBRE: FECHA:

ANEXO N° 03

FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;"> <div style="display: inline-block; width: 40%; transform: rotate(-45deg);">INDICADOR</div> <div style="display: inline-block; width: 60%;">NOMBRES</div> </div>		- Utiliza las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 25 / 09 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Realizamos buenas acciones”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

- La presente sesión los niños y niñas aprenderán más acerca de cómo ayudar a las personas, cómo se sienten después de haber realizado una buena acción.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS. ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Favores.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	- Utiliza las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando una dinámica con los alumnos (as) denominada “Simón nos dice” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué pasó en el juego? ✓ ¿Todos cumplían con las órdenes de Simón? ✓ ¿Qué nos decía Simón? 	<ul style="list-style-type: none"> - Títere.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos (as) el tema a trabajar. - Explicar a los alumnos (as) lo importante que es utilizar las palabras adecuadas para pedir y recibir algo. Indicarles lo bien que nos sentimos y se sienten las personas al hacer uso de estas palabras: por favor, gracias, disculpa. - Proporcionar una hoja de trabajo (Anexo N° 02), indicándole que transcriban las palabras. - Luego, cada alumno (a) tendrá que exponer sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la metacognición formulando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo se sienten ayudando a sus compañeros (as)? ✓ ¿Qué palabras aprendieron hoy? ✓ ¿Cómo se sintieron? - Se aplica la ficha de evaluación (Anexo N° 03). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de evaluación.

ANEXO N° 01

JUEGO

- **Nombre del juego:**
 - ✖ “SIMÓN DICE”.
- **Materiales:**
 - ✖ Títere.
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ En este juego se presenta un títere en donde los alumnos (as) tendrán que realizar lo que les ordena, y tendrán que realizarlo utilizando las palabras adecuadas al dirigirse a sus compañeros (as).

Simón explicará la importante que es decir “por favor” y “gracias”, también en que momento debemos usarlas.
- **Autor o fuente:**
 - ✖ Narración oral.

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO



.....

.....

.....

CONSIGNA:

- ✓ Transcribe con plumones de colores la palabra: gracias.

• NOMBRE: FECHA:

ANEXO N° 03**FICHA DE EVALUACIÓN**

<div>INDICADOR</div> <div>NOMBRES</div>		- Utiliza las palabras adecuadas para obtener y recibir algo diciendo por favor y gracias.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Anthony Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 29 / 09 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Ayudamos de la mejor manera”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

- La presente sesión los niños y niñas aprenderán más acerca de cómo ayudar a las personas, cómo se sienten después de haber realizado una buena acción.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Favores.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	- Ayuda a sus amigos.

V. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando un juego con los alumnos (as) denominada “Las galletas sobre la cabeza” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué realizaron? ✓ ¿Qué pasó con la galleta que se cayó de la cabeza de su compañera (o)? ✓ ¿Será correcta la actitud de su compañera (o)? ¿Por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> - Galletas.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos (as) el tema a trabajar. - Explicar a los alumnos (as) lo importante que es ayudar a las personas, lo bien que se siente actuar de la mejor manera y sin pedir nada a cambio. - Proporcionar una hoja de trabajo (Anexo N° 02), indicando que decoren la siguiente palabra: Por favor. - Luego, los trabajos de los alumnos (as) serán colocados en un lado visible del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la meta cognición formulando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Nos gusta ayudar a los demás? ✓ ¿Les hacemos alguna vez? ✓ ¿Qué pasa cuando ayudamos a alguien? - Se evalúa el logro de los indicadores a través de una ficha de evaluación (Anexo N° 03). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de Evaluación.

ANEXO N° 01

JUEGO

- **Nombre del juego:**

- ✕ “LAS GALLETAS SOBRE LA CABEZA”

- **Materiales:**

- ✕ Plastilina, niños y niñas.

- **Desarrollo del juego:**

- ✕ Preparo una serie de “galletas” elaboradas con plastilina (bolas aplastadas).

Mi abuela hacía galletas en el pueblo y cada mañana se las ponía sobre la cabeza e iba donde las vecinas a repartir las galletas.

Todas las vecinas tenían cuidado para que no se le cayeran las galletas de la cabeza y si se le caían la ayudaban a colocarlas en el sitio de nuevo.

Le pongo una galleta sobre la cabeza a una niña y le indico que se pasee por la sala intentando que no se le caiga. Si se le cae se queda quieta como una estatua sin moverse hasta que otra niña recoge la galleta de plastilina del suelo y se la ayuda a colocársela en la cabeza.

Ella sigue caminando realizando el ejercicio mientras sigo colocando más “galletas” sobre las cabezas de otras niñas que caminan intentando que no se caigan las galletas. Si se cae alguna, la niña se queda como estatua hasta que alguien la ayude a colocar la galleta apropiadamente.

- **Autor o fuente:**

- ✕ Idea y variante en Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 12-14. (traducción de Thecooperativesports and gamesbook, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO

- Observo qué está naciendo el niño y descubro qué palabra debe utilizar para que su papá le alcance “las galletas”.

CONSIGNA:

- ✓ Dialoga con tus compañeros sobre las imágenes. Colorea.



- NOMBRE: FECHA:

ANEXO N° 03

FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;">INDICADOR</div> <div style="text-align: center;">NOMBRES</div>		- Ayuda a sus amigos.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 16

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 02 / 10 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

“Aprendemos a realizar buenas acciones”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

La presente sesión los niños y niñas aprenderán más acerca de cómo ayudar a las personas, cómo se sienten después de haber realizado una buena acción.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Favores.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	- Ayuda a sus amigos.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando una dinámica con los alumnos (as) denominada “El lazarillo” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué pasó con algunos alumnos (as)? ✓ ¿Todos hicieron lo mismo? ✓ ¿Se ayudaron entre compañeros (as)? 	<ul style="list-style-type: none"> - Venda. - Bastón.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos (as) el tema a trabajar. - Explicar a los alumnos (as) lo importante que es ayudar a los demás, tanto dentro como fuera del colegio. Lo bien que nos sentimos ayudando y que nos ayuden cuando lo necesitamos. - Proporcionar una hoja de trabajo (Anexo N° 02), indicándole a que decoren la imagen donde se observa la acción correcta. - Luego, de manera individual los alumnos (as) expondrán sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la metacognición formulando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cómo debemos ayudar a las demás personas? ✓ ¿Cómo se sintieron ayudando a sus compañeros (as)? - Se aplica la ficha de evaluación (Anexo N° 03). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de evaluación.

ANEXO N° 01

JUEGO

- **Nombre del juego:**

- ✕ “EL LAZARILLO”.

- **Materiales:**

- ✕ Venda, bastón.

- **Desarrollo del juego:**

- ✕ Hace mucho tiempo había un niño pobre y buscaba trabajo para poder alimentarse con lo que ganaba. Se llamaba lazarillo.

Dos bloques más allá vivía una persona mayor que había perdido la vista. Esa persona le ofreció trabajo para que la llevase al mercado, a la plaza, a visitar a su familia, con la condición que había de llevarla siempre con mucho cuidado para no golpearse. ¿Conoces a alguna persona ciega? Lo pasan muy mal. No ven y necesitan ayuda para ir de un sitio a otro. Por ejemplo, tú haces de ciega, cierras los ojos y yo te llevo por la sala. ¿Vas bien? ¿Quieres tocar esto?

¿Sabes lo que es? Lo repite otra pareja.

Ahora todas se ponen en parejas y hacen el ejercicio procurando que haya silencio para no molestar. La que ve puede conducir a la ciega agarrándola de la mano, del brazo o del hombro. Preguntamos a ver qué le gusta. Después hay un cambio de papeles. Quien hace de ciega, ahora hace de vidente.

El paseo se puede hacer en silencio ofreciendo múltiples experiencias sensoriales, espaciales, olorosas, táctiles.

- **Autor o fuente:**

- ✕ Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 19.

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO

AYUDA A SUS AMIGOS

CONSIGNA:

- ✓ Dibuja al amigo que ayudaste en la actividad.
- NOMBRE: FECHA:

ANEXO N° 03

HOJA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;">INDICADOR</div> <div style="text-align: center;">NOMBRES</div>		- Ayuda a sus amigos.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 17

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 06 / 10 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Realizamos buenas acciones”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

- La actividad tiene como fin que los niños y niñas desarrollen las habilidades de amabilidad y cortesía, ya que son relevantes ponerlas en práctica desde temprana edad, para que así tengan un mejor desarrollo social.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Cortesía y amabilidad.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	Es amable con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa, y pide permiso.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando una actividad con los niños denominada “Globos mágicos” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué realizaron? ✓ ¿Todos dieron los mismos ejemplos? ✓ ¿Cuáles fueron las palabras mágicas? 	<ul style="list-style-type: none"> - Globos de colores. - Palabras mágicas.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Luego de realizar la actividad, dialogamos con los niños acerca de las palabras que utilizaron, indicarles lo importante que son ya que nos ayudan a ser mejores personas y demostrar nuestra educación. - Aplicamos una ficha de trabajo de manera individual (Anexo N° 02). - Los trabajos de los niños serán exhibidos en la pizarra. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la metacognición formulando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Para qué nos sirvió esta actividad? ✓ ¿Todos lograron participar? ✓ ¿Qué palabras utilizaron? ✓ ¿Cómo se sintieron? - Se aplica la ficha de evaluación (Anexo N° 03). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de evaluación.

ANEXO N° 01

JUEGO

- **Nombre del juego:**
 - ✖ “GLOBOS MÁGICOS”.
- **Materiales:**
 - ✖ Globos de colores, plumón indeleble.
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ Los niños y niñas se colocan en el centro y una persona lanza un globo al aire, el niño que lo atrape dará un ejemplo con la palabra que está escrita en el globo, puede ser: gracias, disculpa, por favor, permiso.
Luego, la niña que participó lanzará un globo al aire y uno de sus compañeros lo atrapará y dará un ejemplo con la palabra escrita en el globo y así sucesivamente.
- **Autor o fuente:**
 - ✖ Narración oral.

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO

POR FAVOR

GRACIAS

DISCULPA

PERMISO

CONSIGNA:

- ✓ Encierra la palabra que te tocó en el globo.
- NOMBRE: FECHA:

ANEXO N° 03

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR NOMBRES		Es amable con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa, y pide permiso.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 18

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 09 / 10 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

“Aprendemos a ser amables”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

La actividad tiene como fin que los niños y niñas desarrollen las habilidades de amabilidad y cortesía, ya que son relevantes ponerlas en práctica desde temprana edad, para que así tengan un mejor desarrollo social.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Cortesía y amabilidad.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	Es amable con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa, y pide permiso.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando una dinámica con los alumnos (as) denominada “Agarrados de un aro” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Para qué nos sirvió el aro? ✓ ¿Todos participaron? ✓ ¿Qué podemos rescatar del juego? 	<ul style="list-style-type: none"> - Aro.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos (as) el tema a trabajar. - Explicar a los alumnos (as) lo importante que es ser amable con las personas dentro y fuera del colegio. Lo bien que se siente escuchar y que nos digan palabras de cortesía. - Proporcionar una hoja de trabajo (Anexo N° 02), indicándoles que dibujen lo que más les gustó de la actividad. - Luego, de manera individual los alumnos (as) expondrán sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la metacognición formulando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Para qué nos sirvió esta actividad? ✓ ¿Todos lograron participar? ✓ ¿Qué palabras utilizaron? ✓ ¿Cómo se sintieron? - Se aplica la ficha de evaluación (Anexo N° 03). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de evaluación.

ANEXO N° 01

JUEGO

- **Nombre del juego:**
 - ✖ “NOS DEZPLAZAMOS AGARRADOS DE UN ARO”.
- **Materiales:**
 - ✖ Aro, propio cuerpo.
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ Coloco un aro de gimnasia en el suelo en el centro del aula. Indico a dos niñas que lo cojan y lo lleven a un lugar concreto.
Lo hacemos de nuevo, esta vez con tres niñas o niños.
Luego con cuatro y cinco. Les indico acciones a realizar agarradas al aro:
Elevar los brazos, caminar hacia la ventana, donde se encuentra otro grupo de niños y niñas esperando su turno, quienes tendrán que utilizar palabras de cortesía o amabilidad para que puedan obtener lo que desean y seguir participando de la actividad.
- **Autor o fuente:** Narración oral.

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO

APRENDEMOS A SER AMABLES

CONSIGNA:

✓ Dibuja lo que más te gustó de la actividad.

• NOMBRE:

FECHA:

ANEXO N° 03

FICHA DE EVALUACIÓN

INDICADOR NOMBRES		Es amable con sus compañeros y profesores utilizando las palabras gracias, lo siento, perdón, disculpa, y pide permiso.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Anthony Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 19

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 20 / 10 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Somos amables”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

- La actividad tiene como fin que los niños y niñas desarrollen las habilidades de amabilidad y cortesía, ya que son relevantes ponerlas en práctica desde temprana edad, para que así tengan un mejor desarrollo social.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Cortesía y amabilidad.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	- Hace algún cumplido cuando dialoga con los demás.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando una dinámica con los alumnos (as) denominada “Bravo, bravo” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué realizaron? ✓ ¿Qué utilizaron? ✓ ¿Por qué lo hicieron? ✓ ¿Qué significado tiene la canción? 	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos musicales.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos (as) el tema a trabajar. - Explicar a los alumnos (as) lo todas las personas nos esforzamos por hacer bien las tareas que nos encomiendan y ello merece un cumplido por parte de las demás personas. Preguntarles qué se siente que nos hagan un cumplido y qué sentidos hacer un cumplido a los demás. - Proporcionar una hoja de trabajo (Anexo N° 02), indicando que dibujen los instrumentos que utilizaron. - Luego, se colocan los trabajos en un lugar visible del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la meta cognición formulando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué juego realizamos? ✓ ¿Les gustó? ¿Por qué? ✓ ¿Qué significado tiene la actividad? - Se evalúa el logro de los indicadores a través de una ficha de evaluación (Anexo N° 03). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de evaluación.

ANEXO N° 01

JUEGO

- **Nombre del juego:**
 - ✖ “BRAVO, BRAVO”.
- **Materiales:**
 - ✖ Instrumentos musicales, propio cuerpo.
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ Cuando una niña, niño o el grupo hace bien un trabajo le cantamos: “Bravo”. Que significa, lo has hecho muy bien. Preguntamos a cada niña lo que hace bien y cantamos la canción a cada una.

Podemos cantarlo haciendo gestos como que acompañamos la canción con el teclado de un piano, después con una pandereta, con una guitarra, con un xilófono, con un tambor, una flauta, maracas. Cada vez de una manera diferente.
- **Autor o fuente:**
 - ✖ Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria. Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 17.

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO

SOMOS AMABLES

CONSIGNA

- ✓ DIBUJA EL INSTRUMENTO QUE UTILIZASTE EN LA ACTIVIDAD.
- NOMBRE: FECHA:

ANEXO N° 03

FICHA DE EVALUACIÓN

<div style="text-align: center;">INDICADOR</div> <div style="text-align: center;">NOMBRES</div>		Hace algún cumplido cuando dialoga con los demás.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ACTIVIDAD N° 20

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 COLEGIO: I.E.P “Horacio Zevallos Games”
- 1.2 NIVEL: Educación Inicial
- 1.3 EDAD: 5 años.
- 1.4 NÚMERO DE NIÑOS: 24
- 1.5 ÁREA: Personal social.
- 1.6 PROFESORA DE AULA: Rosa Céspedes de los Santos.
- 1.7 FECHA: 24 / 10 / 2014

II. PARTE DIDÁCTICA:

2.1 DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

- “Aprendemos palabras de cortesía”

2.2 JUSTIFICACIÓN:

- La actividad tiene como fin que los niños y niñas desarrollen las habilidades de amabilidad y cortesía, ya que son relevantes ponerlas en práctica desde temprana edad, para que así tengan un mejor desarrollo social.

III. SELECCIÓN DE ORGANIZADORES, COMPETENCIAS, CAPACIDADES, CONOCIMIENTOS, ACTITUDES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

Área	Organizador	Componente	Capacidad	Capacidad Diversificada	Conocimiento	Actitud	Indicador
Personal Social	Construcción de la identidad personal y autonomía.	Actúa con seguridad y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Comunica sus sentimientos y emociones, preferencias e intereses y el de los demás.	Comunica sus emociones y sentimientos.	Habilidad básica de interacción social: Cortesía y amabilidad.	Demuestra agrado frente a las actividades realizadas.	- Hace algún cumplido cuando dialoga con los demás.

IV. ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ACCIONES	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad realizando una dinámica con los alumnos (as) denominada “Colores” (Anexo N° 01). - Dialogamos con los alumnos (as) a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Quiénes jugaron? ✓ ¿Qué realizaron? ✓ ¿Qué pasó en el juego? ✓ ¿Qué palabras escucharon? 	- Juego.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a los alumnos (as) el tema a trabajar. - Explicar a los alumnos (as) lo importante que es ser amable con las personas dentro y fuera del colegio. Lo bien que se siente escuchar y que nos digan palabras de cortesía. - Proporcionar una hoja de trabajo (Anexo N° 02), indicando que coloreen la mancha del color que les tocó y repasen la palabra que utilizaron. - Luego, de manera individual los alumnos (as) expondrán sus trabajos. 	- Hoja de trabajo.
Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplica la meta cognición formulando las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Les gustó la actividad? ✓ ¿Para qué nos sirvió? ✓ ¿Qué palabras de cortesía aprendieron hoy? - Se evalúa el logro de los indicadores a través de una ficha de evaluación (Anexo N° 03). 	- Ficha de evaluación.

ANEXO N° 01

JUEGO

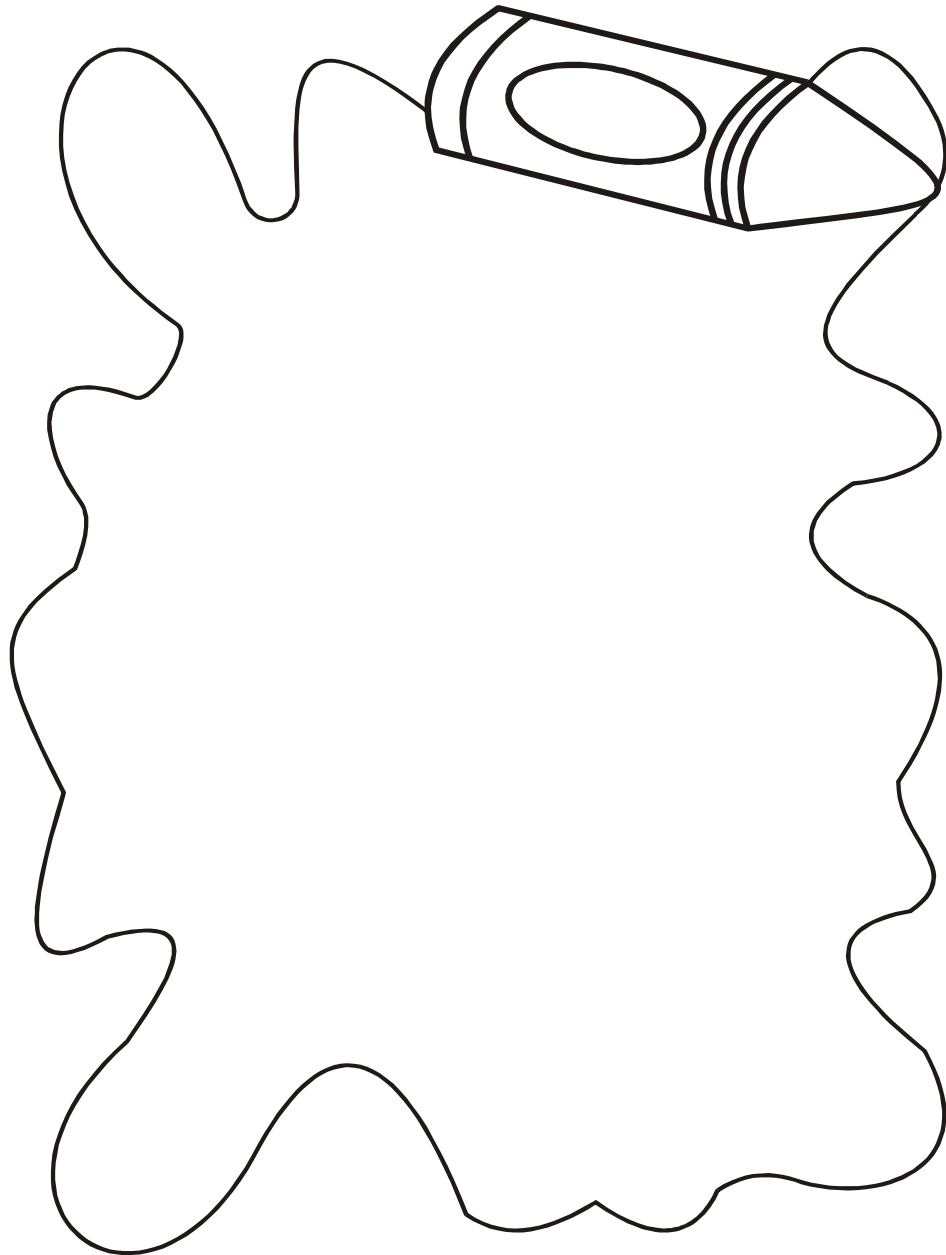
- **Nombre del juego:**
 - ✖ “COLORES”.
- **Materiales:**
 - ✖ Cuerpo.
- **Desarrollo del juego:**
 - ✖ A cada niña se le asigna un color sin repetir ninguno. Después todas se cambian de lugar.
Una sale fuera del grupo y hace como que entra llamando:
Solista: Toc, toc.
Grupo: ¿Quién es?
Solista: Un color.
Grupo: ¿Qué color?
Solista: El color.
Entonces quien tiene ese color se levanta y se da un abrazo con la solista.
Quien se levantó es quien hace de solista al repetir la actividad.
- **Autor o fuente:**
 - ✖ Idea y variante en Orlick, Terry, Juegos y deportes cooperativos.
Desafíos divertidos sin competición. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3),
1986, p. 20-22. (traducción de Thecooperativesports and gamesbook,
1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

ANEXO N° 02

HOJA DE TRABAJO

CONSIGNA:

- ✓ Utilizando la técnica de dactilopintura completa la mancha con el color que te tocó en la actividad.



• NOMBRE: FECHA:

ANEXO N° 03**FICHA DE EVALUACIÓN**

<div>INDICADOR</div> <div>NOMBRES</div>		- Hace algún cumplido cuando dialoga con los demás.	
		Si	No
1	CENTENO VASQUEZ Katherine Yadira.		
2	CIENFUEGOS CABANILLAS Jason Jamir		
3	CUEVA AGUILAR Jean F.		
4	DE LA CRUZ FERNÁNDEZ Allin E.		
5	DIAZ GUERRERO José Antonio		
6	DIAZ GUEVARA Lesli Claribet		
7	FERNÁNDEZ HUAMAN Fernando David		
8	GARCIA GRACIA Maricielo Nickolle		
9	HERNANDEZ MORALES Yhasmin Mayte		
10	IRIGOIN CORONEL Walter Fabricio		
11	JARA GOMEZ Yerimi Ysmael		
12	LLATAS GARCÍA Nahomi Thays		
13	MONZON CARRASCO Piero Darian		
14	PEREZ GONZALES Estefany Anabel		
15	PEREZ RAMIREZ Valeria Priscila		
16	RAMIREZ ALCARAZO Dayana Nayely		
17	SALVADOR CASTRO Jhonathan Alexander		
18	SANCHEZ GRACÍA Anderson Smith		
19	SANCHEZ LLATAS Alizee Romina		
20	SUYON SANDOVAL Antonhy Gabriel		
21	VALQUI CANAYO Rohaldo Mesías		
22	VASQUEZ CHAMAYA Tatiana Nicoll		
23	VASQUEZ FERNANDEZ Dayana de los Ángeles		
24	VELASQUEZ SECLLEN Erick Omar		

ANEXO N° 10**EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS**



Los niños
participando del
juego “Los globos
mágicos”.



Walter saludando a
sus compañeros en
el juego “Saludar de
formas diferentes”.



Angélica con los
niños en el juego:
“En la fiesta de mi
pueblo”

Anthony y Tatiana
participando en el
juego “Nos vamos a
despedir”.





Paola participando
de las actividades
con los niños.

Para finalizar el
proyecto,
entregamos a cada
niño un presente.

