

UNIVERSIDAD NACIONAL
“PEDRO RUIZ GALLO”
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS
PROGRAMA DE JUEGOS SIMBÓLICOS, BASADO EN LA
PEDAGOGÍA OPERATORIA DE JEAN PIAGET, PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS
NIÑOS DE 05 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N.º 1639 “ZOILA
HORA DE ROBLES” CHEPÉN, 2016

Para obtener el grado académico de maestra en ciencias de la educación con
mención en psicopedagogía cognitiva

Investigadora:

Mendoza Quiroz, Elsa Julissa

Asesora:

Dra. Miriam Francisca Valladolid Montenegro

LAMBAYEQUE – PERÚ

2019

**PROGRAMA DE JUEGOS SIMBÓLICOS, BASADO EN LA
PEDAGOGÍA OPERATORIA DE JEAN PIAGET, PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS
NIÑOS DE 05 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N.º 1639 “ZOILA
HORA DE ROBLES” CHEPÉN, 2016.**

PRESENTADA POR:



LIC. MENDOZA QUIROZ, ELSA JULISSA
AUTORA



DRA. MIRIAN F. VALLADOLLID MONTENEGRO
ASESORA

APROBADO POR:



DR. MANUEL OYAGUE VARGAS
PRESIDENTE DEL JURADO



M.Sc. MIGUEL ALFARO BARRANTES
SECRETARIO DEL JURADO



DR. MANUEL BANCES ACOSTA
VOCAL DEL JURADO



Nº 000278



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS



Siendo las 13.00 horas del día 29 de Marzo del año dos mil 19, en la Sala de Sustentaciones de la Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de Lambayeque, se reunieron los miembros del jurado, designados mediante Resolución N° 2019 UP-D-FACHSE, de fecha 103 12019 conformado por:

Manuel Dyague Vargas PRESIDENTE(A)
Miguel Alfaro Barrante SECRETARIO(A)
Manuel Bancos Acosta VOCAL

con la finalidad de evaluar la tesis titulada Programa de Juegos simbólicos basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 5 años de edad de la Inst. Ed. N° 1639 "ZHR" Chupen 2016

presentado por el (la) / los (las) tesista(s) Elsa Julissa Mendoza Quintero

Y asesorado por Renem Valladolid M.

sustentación que es autorizada mediante Resolución N° 908-2019 UP-D-FACHSE, de fecha 12 103 119

El Presidente del jurado autorizó el inicio del acto académico; producido y concluido el acto de sustentación de tesis, de conformidad con el Reglamento de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Artículos 97°, 97° 99°, 100°, 101°, 102°, y 103°; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo una serie de preguntas y recomendaciones a la sustentante(s), quien(es) procedió (ieron) a dar respuesta a las interrogantes y observaciones, quien(es) obtuvo (obtuvieron) 72 puntos que equivale al calificativo de Bueno

En consecuencia el (la) / los (las) sustentante(s) queda(n) apto (s) para obtener el Grado Académico de

Maestría en Ciencias de la Educación con mención en
Psicopedagogía cognitiva

Siendo las 2.00 horas del mismo día, se da por concluido el acto académico, firmando la presente acta.

[Firma]
PRESIDENTE

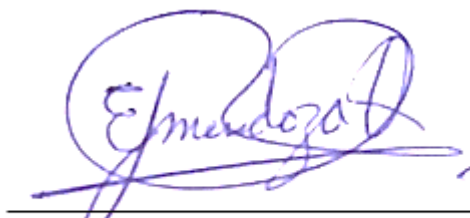
[Firma]
SECRETARIO

Observaciones:

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, **Mendoza Quiroz, Elsa Julissa** investigadora principal y **Dra. Mirian F. Valladolid Montenegro** Asesor del trabajo de Programa **de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. n.º 1639 “zoila hora de robles”** **Chepén, 2016**, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 10 de marzo 2019



LIC. MENDOZA QUIROZ, ELSA JULISSA
AUTOR



DRA. MIRIAN F. VALLADOLLID MONTENEGRO
ASESOR

DEDICATORIA

A Dios:

Nuestro padre celestial, quien nos dio la vida y una misión que, como educadoras y seguidores de Jesucristo, tenemos que cumplir con dignidad y profesionalismo.

A mis padres y familiares:

Quienes constituyen la razón de ser de mi existencia, y sin cuyo apoyo no sería posible seguir adelante forjándonos un mejor futuro y cualificándonos profesionalmente.

La Autora

AGRADECIMIENTO

A Dios, por mostrarnos día a día que con humildad, paciencia y sabiduría todo es posible.

A los docentes de la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, en especial a los docentes de la Facultad de Educación, por ser artífices y formarnos integralmente a nivel académico, profesional y personal; lo cual se verá reflejado en nuestro ejercicio profesional en el día a día.

ÍNDICE

Pág.

Contenido

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	viii
ABSTRAC.....	x
INTRODUCCION	12
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	17
1.1. Las Habilidades Sociales.....	20
1.2. El juego simbólico como estrategia didáctica basada en la pedagogía operatoria de Jean Piaget.....	26
1.3. El juego simbólico como estrategia didáctica	29
1.4. Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales	36
CAPITULO II: METODOS Y MATERIALES	40
2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	40
CAPITULO III: RESULTADOS Y PROPUESTA.....	45
3.1. Análisis e interpretación de los resultados	45
3.2. Propuesta teórica	51
CAPITULO IV: CONCLUSIONES.....	88
CAPITULO V: RECOMENDACIONES	89
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90
ANEXOS	92

RESUMEN

En la presente Tesis Titulada: “PROGRAMA DE JUEGOS SIMBÓLICOS, BASADO EN LA PEDAGOGÍA OPERATORIA DE JEAN PIAGET, PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N.º 1639 “ZOILA HORA DE ROBLES” CHEPÉN, 2016.”; surge como respuesta al deficiente desarrollo de habilidades sociales que se aprecia niños de 05 años de educación inicial de esta institución educativa.

Luego de realizar el diagnóstico de la problemática de la presente investigación; el objetivo General planteado fue: Diseñar el Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016. Y los objetivos específicos: Analizar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, Chepén, 2016; Analizar teóricamente las variables de estudio para elaborar el Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016; Identificar la estructura la propuesta del Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016 y Describir las características del programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad, a través de la técnica de juicio de experto.

Esta propuesta se basa en la utilización de actividades lúdicas simbólicas para promover el desarrollo de las habilidades sociales en el nivel de educación inicial, lo que ha sido verificado a través de la contratación de la hipótesis prevista.

Tomando en cuenta los resultados obtenidos se presenta una propuesta de mejora de las habilidades sociales, a través de la estrategia del Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget. Para fundamentar la propuesta realizada se ha tomado en cuenta las teorías de Piaget y Howard Gardner.

La propuesta en mención permite desarrollar las Habilidades sociales en los niños del nivel inicial, contribuyendo a mejorar su capacidad de relacionar con sus compañeros y amigos y contribuir en el desarrollo integral de los estudiantes.

Palabras Claves: juegos simbólicos, habilidades sociales, pedagogía operatoria y programa educativo.

ABSTRAC

In this thesis titled: "PROGRAM OF SYMBOLIC GAMES, BASED ON THE OPERATIVE PEDAGOGY OF JEAN PIAGET, TO DEVELOP THE SOCIAL SKILLS OF THE CHILDREN OF 05 YEARS OF AGE OF THE I.E.I. No. 1639" ZOILA TIME OF OAKS "CHEPÉN, 2016."; arises as Response to the poor development of social skills that can be seen children of 05 years of initial education of this educational institution.

After diagnosing the problem of this research; The General objective posed was: to design the program of symbolic games, based on the operative pedagogy of Jean Piaget, to develop the social skills of the children of 05 years of age of the I.E.I. N° 1639 "Zoila Hour of Oaks" Chepén, 2016. And specific objectives: analyze the level of development of the social skills of children of 05 years of age of I.E.I. N° 1639 "Zoila Time of Oaks" Chepén, 2016.

Analyze theoretically the variables of study to elaborate the program of symbolic games, based on the operative pedagogy of Jean Piaget, to develop the social skills of the children of 05 years of age of the I.E.I. N° 1639 "Zoila Hour of Oaks" Chepén, 2016; To identify the structure the proposal of the program of symbolic games, based on the operative pedagogy of Jean Piaget, to develop the social skills of the children of 05 years of age of the I.E.I. N° 1639 ""Zoila Time of Oaks" Chepén, 2016. To describe the characteristics of the program of symbolic games, based on the operative pedagogy of Jean Piaget, to develop the social skills of the children of 05 years of age, through the technique of expert judgement.

This proposal is based on the use of symbolic recreational activities to promote the development of social skills at the level of initial education, which has been verified through the contrast of the hypothesis envisaged.

Taking into account the results obtained is presented a proposal to improve social skills, through the strategy of the program of symbolic games, based on the operative pedagogy of Jean Piaget. To substantiate the proposal, the theories of Piaget and Howard Gardner have been taken into account.

The mentioned proposal allows to develop the Social Skills in children of the initial level, contributing to improve their ability to relate with their peers and friends and contribute to the integral development of students.

Keywords: symbolic games, social skills, operative pedagogy and educational program.

INTRODUCCION

Actualmente, las personas en el transcurso de la vida cotidiana requieren de interacción y comunicación para realizar intercambios de ideas, sentimientos y para dar a conocer lo que piensan sobre diversos temas. Si una persona no sabe comunicarse con los demás no podrá dar el mensaje correcto, ni recibir la retroalimentación adecuada.

Para UNICEF, expuesto por Altamirano y Tinajero, (2013, sp) define lo siguiente: “El juego es una actividad propia del niño y su forma de conocer al mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño o niña. Es su actividad necesaria para su desarrollo.”

Es por ello que UNICEF indica que el juego es una estrategia lúdica para desarrollar distintas habilidades en los niños pequeños en diversos ámbitos (Altamirano y Tinajero, 2013, sp).

En el Perú se está impulsando un cambio a todo lo relacionado con educación, las cuales no se enfocan solamente en el ámbito cognitivo, sino también en la formación integral del educando ya que estas se articulan para así obtener buenos resultados en un futuro. Es por ello que en la educación inicial, los niños, aparte de obtener aprendizajes, aprenden a relacionarse y a interactuar con sus demás compañeros y con personas que están dentro y fuera del hogar, sobre todo con niños de su propia edad a través del juego.

El juego es de vital importancia en el nivel inicial, ya que es una característica importante en el niño, lo cual desarrolla la imaginación y creatividad, pensamiento, personalidad y emociones. Los niños aprenden jugando y jugando aprenden, ya que la acción lúdica es parte del principio generador de situaciones didácticas que propician en el educando la construcción de saberes mediante la interacción del niño con sus pares o con algún objeto.

La presente investigación se enfoca en niños de 5 años de la institución educativa N°1639, Chepen – 2016, que está constituida por 4 aulas de 5 años. La investigación tiene como una de sus variables al juego simbólico mediante el cual se obtienen aprendizajes significativos en diferentes contextos y con diversas personas, propiciando diversas situaciones de aprendizaje social, para poder, visualizar que roles asumen y de qué manera interactúan con sus pares, pues a través de éste, el niño puede transmitir sus sentimientos, emociones, temores, entre otros. Es por ello que observaremos si a través del juego simbólico se logrará mejorar las habilidades sociales, ya que de esta manera potenciará la búsqueda de nuevas alternativas a los diferentes problemas que se le pueda presentar con una actitud adecuada que le ayudará para su desarrollo

personal a futuro.

En las aulas de la institución educativa ya mencionada, se observa que, donde según observación directa y entrevistas no estructurada a los niños, manifiestan conductas de bajo desarrollo de habilidades sociales, al no comunicarse correctamente con sus compañeros de aula, y existe poca interacción entre ellos. Es común evidenciar que los niños no son capaces de compartir los materiales del aula, y estas características muchas veces generan actos de conflictos y agresividad, creando de esta manera un clima tenso en el aula.

Lamentablemente existen maestras que le restan importancia al juego, ya que en algunos casos se enojan cuando los niños están inquietos y prefieren mantenerlos sentados, ignorando que, durante el nivel inicial, los niños sienten la necesidad de moverse, saltar, correr o gritar. El juego es una estrategia primordial que la docente debe tener siempre presente para el aprendizaje significativo de los niños, ya que, a través del juego, los niños aprenden de manera lúdica y a la vez ayuda a que puedan relacionarse con sus demás compañeros y llegar a una correcta socialización acompañada de valores.

Ante esta necesidad se propone desarrollar una investigación que permita fortalecer los conocimientos acerca del juego simbólico y su relación que existe con las 16

habilidades sociales.

En la educación actual se está transitando desde un enfoque constructivista a un socio constructivista, donde el desarrollo de habilidades sociales es un aspecto importante que todo docente debe tener presente.

En este marco, en la I.E. “Zoila Hora de Robles”, se pudo observar que algunos estudiantes prefieren jugar solos, porque quieren acaparar todos los materiales o juguetes, e inclusive cuando se encuentran en algún sector jugando y otro niño se acerca, ellos abandonan el juego y se dirigen hacia otro sector, pues no les agrada compartir sus materiales.

Generalmente, los y las estudiantes prefieren resolver sus conflictos, con dos comportamientos totalmente extremos, por un lado, algunos acusan a sus compañeros constantemente, y por otro están aquellos que tratan de resolver sus problemas con golpes o gritos, esto demuestra una incapacidad para manejar conflictos y para negociar soluciones.

Eran muy pocos los estudiantes que se interesaban por el bienestar de sus compañeros, que están ofreciendo siempre su ayuda. La mayoría prefiere trabajar solo y se interesa solo porque su trabajo sea el mejor, e inclusive hay casos de niños que rayan o rompen el trabajo

de sus compañeros.

Existe un mal manejo de las capacidades de liderazgo de los y las estudiantes; pues, en el aula, casi siempre son los mismos niños los seleccionados por la profesora para asumir responsabilidades dentro y fuera del aula, como repartir materiales de trabajo, presentarse en actuaciones, etc.

Es importante tener en cuenta que es necesario hacer frente a este problema, porque de lo contrario los estudiantes tendrán problemas con el desarrollo de sus habilidades sociales, generando de esta manera que esta dificultad se agudice y en el futuro los estudiantes pueden mostrar una mayor profundización de su conducta agresiva, llegando inclusive a realizar bullying a sus compañeros y contribuyendo al deterioro del clima de aula.

Las razones de nuestro trabajo de investigación son las siguientes:

Razón social: Porque permite la identificación de los factores más importantes que originan un deficiente control y expresión de las emociones, que favorecen el Desarrollo de las Habilidades Sociales, así como su tratamiento en el aula y el hogar

Razón teórica: Nos permitirá profundizar el conocimiento de las Habilidades Sociales en el nivel de educación inicial y contribuir de esta manera con su comprensión y desarrollo.

Razón Práctica: La validación del empleo de los Juegos Simbólicos, como estrategia didáctica, como estímulo para desarrollar las Habilidades Sociales de los niños de 05 años de educación inicial.

La importancia de esta investigación radica en que:

Promueve la toma de conciencia de los docentes y padres de familia sobre la necesidad de desarrollar las habilidades sociales desde la niñez. Busca fomentar la reflexión de directivos y docentes sobre la necesidad de incluir el desarrollo de habilidades sociales en el currículo de Educación inicial.

Busca propiciar que el alumno se apropie de normas de convivencia humana basadas en las relaciones de comunicación, amistad, colaboración y ayuda mutua de una manera agradable, que el alumno en su comunidad exprese sus experiencias y vivencias y las encauce, a fin de tratar de superar cada día sus dificultades de integración grupal para que fortalezca de esta manera sus relaciones con los demás compañeros, esto siempre a favor de una integración

grupal más justa. Permitirá mejorar las estrategias de trabajo con los niños atendiendo no solo sus necesidades de aprendizaje sino también sociales, para asegurar un normal desenvolvimiento colectivo del niño en el aula, favoreciendo el trabajo en equipo lo que finalmente redundará en aprendizajes más significativos para los niños y en relaciones interpersonales positivas. Permite validar un conjunto de estrategias que, aplicadas como taller, nos permite desarrollar las habilidades sociales en el nivel de Educación Primaria.

Así mismo busca impulsar el desarrollo de las habilidades sociales básicas para un desarrollo social e integral del educando, lo cual permitirá no solamente la construcción de un ambiente armónico en el interior del aula, sino que además fomenta la construcción de una sociedad democrática en el marco de la práctica de la justicia, solidaridad y paz social.

El problema de la investigación quedó formulado con la interrogante siguiente: ¿Qué características debería tener el Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016?

El objeto de estudio es el Proceso formativo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016.

El Campo de acción, del presente estudio está determinado por los Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, como estrategia didáctica, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de educación inicial de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” de la ciudad de Chepén, 2016.

Esta investigación se trazó como Objetivo General: Diseñar un Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, Chepén, 2016.

Así mismo se formularon como objetivos específicos: Analizar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016; Analizar teóricamente las variables de estudio para elaborar el Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016; Identificar la estructura la propuesta del Programa de juegos

simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016 y Describir las características del programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad, a través de la técnica de juicio de experto.

Se define como Hipótesis lo siguiente: Si diseñamos un Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, entonces es posible que se desarrollen las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016.

Para fundamentar las variables se ha considerado la pedagogía operatoria de Jean Piaget, quien expone la importancia de la interacción de los estudiantes con su entorno social y natural; además se ha tenido en cuenta la teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner.

La investigación está estructurada en tres capítulos:

En el Capítulo I, Análisis de la Problemática El deficiente desarrollo de las habilidades sociales en niños de 05 años de educación inicial de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” de la ciudad de Chepén, a partir de la ubicación y contextualización del problema, el origen y evolución histórica del problema, las características y manifestaciones de dicha problemática y metodología aplicada.

En el Capítulo II: Marco Teórico, se fundamenta teórica y conceptualmente el presente estudio, mediante las teorías científicas y la base conceptual de las variables estudiadas.

El Capítulo III: Resultados y propuestas, se parte del análisis e interpretación de los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos diseñados y la elaboración de la propuesta, con su debida descripción.

Esta investigación contribuirá al trabajo de las maestras de educación inicial, pues les permitirá actualizar sus conocimientos y de esta manera utilicen el juego simbólico como una estrategia lúdica para reforzar habilidades sociales con sus estudiantes.

Finalmente está redactado el significado de la investigación, que son las conclusiones y las sugerencias, terminando con las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

Entre los antecedentes encontrados:

La tesis de Ponce (2000), titulada: Influencia del Juego en el Desarrollo Intelectual y Socioafectivo en el Niño Pre Escolar, quien concluye que el juego es una actividad indispensable para el desarrollo integral del niño que tiene como finalidad educativa el desarrollo de la afectividad es la autonomía. Así mismo que el juego es el elemento que va a estimular el desarrollo social en el niño.

La tesis de Ramírez y Ramírez (2004), denominada: Estrategias para desarrollar competencias de interacción social en los niños de cuarto grado de educación primaria, arriba a la conclusión de que con esta alternativa se logró el objetivo de integrar a los alumnos, viéndose reflejado en su aprendizaje, confirmando que para ello se requiere de tiempo, ambiente familiar agradable, ser creativo a la hora de llevar a cabo actividades, además de contar con la suficiente voluntad y conciencia por parte del docente dentro de su práctica para poder superar el problema de la inadecuada integración grupal.

Larraín y otros (2008), titulada: “Aplicación del Programa: “Aprendemos a relacionarnos con los demás” para mejorar las Habilidades Sociales en los y las estudiantes del 2° grado del nivel primario de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 11151 “Monseñor Augusto Vargas Alzamora” del distrito de Chiclayo” (2008), quienes arriban a las conclusiones siguientes:- El grupo control evaluado con el instrumento Escala de Observación tanto en el Pre test como en el Post test obtuvieron 51,4 % en categoría deficiente; 45,9 % en regular, mientras que en el Post test 48,6 % deficiente y 43,2 % en regular.

El grupo experimental evaluado con el instrumento Escala de Observación obtuvieron el Pre test 56,8 % en categoría deficiente y 40,5 % regular, antes de la aplicación del programa, mientras que en el Post test, el grupo experimental obtuvo 10,8 % en categoría deficiente, 27 % regular y 56,8 % buena, lo que muestra un progreso significativo como resultado de la aplicación del programa “Aprendemos a relacionarnos con los demás”.

López, y Hernández (2008), en su tesis titulada: Taller de Habilidades Sociales para reforzar las Relaciones Interpersonales de los/las estudiantes de 5 años del nivel inicial de la IE. N° 1564 Urbanización Chimú-Trujillo – 2005, arriban a la conclusión que la aplicación de un taller de habilidades sociales refuerza significativamente las relaciones interpersonales de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Nro. 1564 – Urb. Chimú, tal como se demuestra en los resultados estadísticos consignados en cuadro nro. 13, en el cual se encontró una diferencia altamente significativa entre los puntajes obtenidos por el grupo de estudio en el pre test y post test, siendo Tc mayor que Tt y p menor que 0,01.

Todas las dimensiones de las relaciones interpersonales, consideradas para el presente estudio, mejoraron como efecto de la aplicación del taller, pues los puntajes del pos test superaron a los del pre test, en los aspectos de asertividad, autocontrol, empatía, amistad y trabajo en equipo.

Los antecedentes citados, nos han permitido tener una idea mucho más clara de la problemática materia de investigación.

La tesis de Asmat y Narváez (2004), titulada “Taller de Dinámicas de Grupo como estrategia metodológica para promover el Desarrollo Social de los Niños de 5 años de la Cuna Josefina Pinillos – Trujillo”, que se realizó con una muestra de 20 niños, utilizando el diseño pre- experimental y como instrumento la lista de cotejo, llegando a la conclusión principal que Un taller de dinámicas de grupo mejoran el aprendizaje y la formación personal de los niños porque los ayuda a desenvolverse en su medio y adoptar comportamientos sociales positivos que les permite establecer buenas relaciones con los demás.

La tesis de López y Zavaleta (2004), “Influencia de los juegos cooperativos en el Desarrollo de las Habilidades Sociales de los niños de 3 años del Jardín de Niños de la residencial San Felipe nro. 098. distrito Jesús María – Lima”, que se desarrolló utilizando una muestra de 15 niños, empleando el diseño pre experimental y como instrumento una lista de cotejo, cuyas conclusiones fueron: La comparación de resultados de las evaluaciones antes y después de la realización del programa demuestran que los Juegos Cooperativos promueven el Desarrollo de las Habilidades Sociales, ya que según las pruebas estadísticas arrojan un puntaje promedio de 42.27

en el pre test y después del desarrollo de las actividades los puntajes se elevaron a un promedio a 71.87. Y que Tal como se demuestra en la evaluación de proceso, el programa se desarrolló en un ambiente de colectividad y ayuda mutua, donde los alumnos se esforzaron por aprender y mejorar sus relaciones con sus compañeros.

La tesis de Pretell y Vera (2004) titulada “Modelo Metodológico sustentado en el pensamiento de Daniel Goleman para desarrollar la conciencia emocional de los niños del primer grado de Educación Primaria del CEAC “San Martín de Porres” aplicaron su tesis a una población de 34 niños de tipo cuasi experimental llegando, entre otras, a la siguiente conclusión: Se ha diseñado un programa experimental que establece una secuencia de estrategias metodológicas planificados en talleres permitiendo a los niños desarrollar sus capacidades referentes a la conciencia emocional controlando sus emociones y sentimientos para interactuar adecuadamente en diferentes grupos sociales.

La tesis de Carmona y León (2008), titulada: Análisis correlacional entre las Inteligencias Múltiples Interpersonal e Intrapersonal y los valores interpersonales, en estudiantes del primer ciclo de la escuela de psicología de la Universidad César Vallejo de Trujillo" (2007), arriban a la conclusión principal, que el análisis Correlacional entre la Inteligencia Intrapersonal y los Valores Interpersonales se encontró una correlación baja en Soporte, Conformidad, Reconocimiento, Independencia, Benevolencia puntajes que permiten afirmar se trata de variables independientes que no guardan relación entre ellas.

La tesis de Carranza (2006) titulada: “Programa de educación Emocional para mejorar el nivel de las inteligencias intrapersonal e interpersonal en los alumnos del Primer Grado de Educación Primaria de la I.E. “San Juan” de Trujillo”, concluyendo que el Programa de Educación Emocional aplicado en forma sistemática y dosificada a las características de los estudiantes, mejora los niveles de las inteligencias intrapersonal e interpersonal en los alumnos del Primer Grado de Educación Primaria de la I.E. “San Juan” de la ciudad de Trujillo.

Como fundamento teórico y conceptual del presente estudio, tenemos:

1.1.Las Habilidades Sociales

1.1.1. Fundamento de las habilidades sociales

1.1.1.1. Teoría de las inteligencias múltiples

Gardner (1999; p. 85) señala que desde los inicios del siglo XX se invirtió mucha energía en encontrar la forma de medir con exactitud el nivel intelectual de una persona y así poder predecir su éxito en el aprendizaje y en el trabajo. Esos esfuerzos permitieron acuñar el concepto de “Coeficiente Intelectual”, que podría ser calculado luego de aplicar una batería de pruebas y correlacionar sus resultados con la edad de la persona.

Desde los años 60, Jean Piaget empezó a cuestionar estos intentos, por considerarlos demasiado sesgados e incompletos. La psicología y la ciencia cognitivas fueron paulatinamente redefiniendo y abandonando el concepto. Howard Gardner, después de innumerables estudios e investigaciones sostuvo: "...inteligencia es esa palabra; la empleamos tan a menudo que hemos llegado a creer que existe, como cosa tangible, genuina y medible más que como una forma conveniente de nombrar algunos fenómenos que pueden existir (pero que también pueden no existir)" (Gardner; 1999; p. 87).

Gardner (1999; p. 58) afirma que la inteligencia no es privilegio solamente de los hombres, pues “muchos estudios con animales vivos han confirmado que un ambiente enriquecido de estímulos permite un comportamiento más refinado, lo mismo que cambios palpables en el tamaño del cerebro. Los efectos pueden ser específicos en medida sorprendente. El equipo de Rosenzweig demostró que, si se provee una experiencia más rica a sólo una mitad del cerebro, solamente esa mitad mostrará cambios en la estructura celular”

El estudio de la inteligencia tiene numerosas vertientes; una de ellas es la que persigue describir la estructura de este atributo psicológico, que es el principal responsable de las diferencias individuales en el rendimiento cognitivo. Desde los trabajos de los pioneros F.J. Galton, A. Binet, Ch. Spearman o L. L.

Thurstone, se han desarrollado una serie de modelos y teorías que han girado en torno a una dicotomía: se consideraba que la inteligencia tenía una estructura unitaria o bien se proponía una estructura múltiple. Durante todo el siglo este debate ha estado abierto, y sólo recientemente parece que hay un acercamiento entre ambas posturas. Este acercamiento propone combinar la idea de una inteligencia compleja, organizada jerárquicamente, diversificada en los niveles primarios de la misma y con una única capacidad en el nivel superior conocida como inteligencia general o factor “g”. Esta propuesta, sistematizada por J. B. Carroll en 1993, parece haber satisfecho a la mayoría de investigadores modernos y ha recibido el apoyo casi unánime de los especialistas. Pero a pesar de este acuerdo siguen existiendo modelos alternativos; uno de estos modelos que sigue defendiendo una estructura múltiple de la inteligencia es el de Howard Gardner y se denomina Teoría de las Inteligencias Múltiples (I.M.). Este autor no está de acuerdo con un modelo que considera la inteligencia de forma jerárquica y unitaria, ni tampoco con las implicaciones de este modelo en el ámbito de la medida de la inteligencia, especialmente con los test de C.I. La Teoría Inteligencias Múltiples fue propuesta en 1983 y en los últimos años ha ido adquiriendo relevancia, sobre todo en el ámbito educativo y escolar.

Goleman (2002, p. 85), señala que la Teoría de Inteligencia Múltiples de Howard Gardner, que se inició con el proyecto Cero (que culminó el año 1992) y se ha retomado con el proyecto Spectrum (desde el año 1996), en la actualidad ha identificado diez tipos de inteligencias: lingüística, lógico- matemática, cinestésica, musical, espacial, intra personal, Inter. - personal, naturalista, espiritual y existencial.

Gardner (1999, p. 423), recomienda: “La teoría de la I.M. puede permitir un análisis más diferenciado y preciso de cómo podrían considerarse y perseguirse diversas metas educativas. Nuevamente debiera señalarse que incluso aunque los mecanismos cognoscitivos de uno estén en orden, no forzosamente se tendrá como resultado el progreso educativo. La mayoría de los análisis psicológicos contemporáneos suponen que el individuo está ansioso por aprender; pero, de hecho, en el proceso de educación son indispensables (aunque a menudo elusivos) los factores como la motivación apropiada, un

estado afectivo que conduzca al aprendizaje, un conjunto de valores que favorezca una clase particular de aprendizaje, y un contexto cultural de apoyo”.

La inteligencia interpersonal, como parte de las inteligencias descritas por Gardner, “comprende la capacidad de las personas para discriminar entre los individuos a su alrededor y para descubrir sus distintos estados de ánimo. En forma avanzada el conocimiento interpersonal permite, al adulto hábil, leer las intenciones y deseos, incluso aunque se han escondido de muchos otros individuos y potencialmente de actuar con base en este conocimiento, por ejemplo: influyendo en un grupo de individuos dispares para que se comporten según un lineamiento deseado. En dirigentes políticos y religiosos (como mahatma Gandhi o Lindon Johson), en padres y profesores habilidades y en individuos enrolados en las profesiones asistencia, sean terapeutas, consejeros, vemos formas altamente desarrolladas de inteligencia interpersonal”

Para desarrollar la inteligencia interpersonal es necesario tener presente:

- Formación de grupos de estudio y aprendizaje.
- Búsqueda de explicaciones y prácticas de enseñanzas.
- Organización de reuniones sociales y participación activa en ellas.
- Participación en organizaciones del barrio, colegio o comunidad.
- Práctica de juegos o deportes colectivos. En especial aquellos que requieran ponerse de acuerdo y colaborar, más que aquellos en los que sólo se compite o rivaliza.
- Juega "charada" (Adivinando títulos de películas, series de TV, etc., a partir de los gestos y movimientos corporales del otro).
- Observación de las personas cercanas y tratar, a partir de sus gestos y tono de voz, de descubrir cómo se sienten.

En la Enciclopedia Cultural S.A. Pedagogía y Psicología infantil. El período escolar, Tomo II (1998, p. 152), se sostiene que en el caso de los niños de 10 y 11 años, ellos experimentan cambios en la estructura del pensamiento, que no

son consecuencia directa de su crecimiento fisiológico, sino de su evolución psicoafectiva.

La Enciclopedia Cultural S.A. Pedagogía y Psicología infantil. El período escolar, Tomo II, (1998, P. 154), considera que a pesar que el niño vasuperando el comportamiento infantil que tenían en la etapa anterior, para ingresar a la pubertad; él necesita de juegos de construcción, modelismos y programas de preparación artística, musical, desarrollo social y moral, que son adecuados para ello (Hawkins, 1992, p. 346), sostiene que la elaboración de un programa en Habilidades Sociales debe tener:

- Componentes No Verbales: comunicarse a través del contacto visual, de la expresividad facial, del tono de voz, de los gestos, etc.
- Componentes Verbales: hacer pedidos claros, responder eficazmente a la crítica, resistirse a las influencias negativas, escuchar a los demás, participar en grupos positivos de pares.

1.1.1.2. Concepto de habilidades sociales

Kelly (1998; p. 78) considera que las habilidades sociales “Son aquellas conductas aprendidas que ponen en juego las personas en situaciones interpersonales para obtener o mantener recompensa social del ambiente. Las habilidades sociales pueden considerarse como vías o rutas hacia los objetivos de un individuo”.

Por otra parte, tomando en cuenta varias opiniones de autores, según Harry Stack Sullivan citado por Kelly (1998; p. 96) dice que en la medida en que un individuo interactúe satisfactoriamente con otros recibirá cada vez más feedback social positivo y llegará a calificar de forma positiva su propio yo.

De esta manera podemos concluir que las habilidades sociales son un conjunto de hábitos (a nivel de conductas, pero también de pensamiento y emociones) que nos permiten mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, obtener lo que queremos y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos.

1.1.1.3. Tipos de habilidades sociales

Según Goldstein, (1989; p. 79), existen diferentes tipos de habilidades sociales, a saber:

1.1.1.3.1. Habilidades simples: Ejemplo: Los Cumplidos, los elogios.

1.1.1.3.2. Habilidades complejas: Ejemplo: Asertividad, Empatía.

Otros ejemplos de habilidades sociales, a saber:

Expresar quejas, rebatir peticiones irracionales, comunicar sentimientos, defender los propios derechos, pedir favores, solicitar cambios, resolver conflictos, relacionarse con el sexo opuesto, tratar con los niños ó las niñas, tratar con adultos, etc.

A continuación, se describen las principales habilidades complejas:

a) Asertividad

Es la forma de actuar que permite a una persona se movilice en base a sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales, sin negar los de los demás.

Estos derechos comprenden: Derecho a juzgar nuestras propias aptitudes, a cometer errores, a decir "no" sin sentirnos culpables, a tener creencias políticas, a no justificarnos ante los demás, a decidir qué hacer con nuestro cuerpo, tiempo y propiedad, a ser independientes, a ser quien queramos y no quien los demás esperan, a ser tratados con dignidad y a decir "no lo entiendo".

b) Empatía

Es una habilidad, propia del ser humano, que nos permite comprender y experimentar el punto de vista de otros sin por ello tener que estar de acuerdo. Es la capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona para desde ahí comprenderle. No basta con entender al otro, hay que demostrarlo. Una persona puede tener motivos para actuar o pensar de esa forma.

c) Saber escuchar

Escuchar con comprensión y cuidado, saber lo que la otra persona trata de comunicarnos y transmitir que hemos recibido su mensaje.

d) Definir un problema

Analizar la situación, teniendo en cuenta los elementos objetivos, así como los sentimientos y necesidades puestos en juego.

e) Evaluación de soluciones

Analizar las consecuencias que cada solución tendrá a corto y largo plazo para las personas implicadas.

f) Negociación

Comunicación dirigida a encontrar una alternativa de solución que resulte aceptable para ambas partes. Dicha respuesta tendrá en cuenta los sentimientos, motivaciones e intereses de ambos.

g) Expresión justificada de la ira, desagrado o disgusto

Manifestación de forma adecuada y respetuosa con los demás, de sentimientos negativos.

h) Disculparse o admitir ignorancia

Capacidad de darse cuenta de los propios errores cometidos.

1.1.1.4. Características

Monjas (1995; p. 102) menciona las siguientes características:

- Se adquieren principalmente a través del aprendizaje; éste último juega un papel importante ya que ningún niño nace “socialmente hábil”.
- Suponen iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas.
- Acrecientan el reforzamiento social.

- Son recíprocos por naturaleza.
- La práctica de las habilidades sociales está influenciada por las características del medio.
- Son respuestas específicas ante situaciones específicas. Las habilidades sociales se ponen en juego siempre en contextos interpersonales, son conductas que se dan con relación a otras personas.
- Contienen componentes motores y manifiestos emocionales, afectivos y cognitivos.

1.1.1.5. Importancia de las Habilidades Sociales

Según Hawkins (1992; p. 52) las habilidades sociales son importantes para poder ampliar nuestra posibilidad de convivencia con otros.

Como seres sociales al nacer ya tienen una inteligencia que llamamos interpersonal. Este no permite identificar y establecer distinciones entre estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones de las personas que se encuentran alrededor, así podemos evaluar adecuadamente las emociones intenciones y capacidades de los demás, comprenderlos y actuar correctamente.

La inteligencia interpersonal nos hace aptos para el trato social, pero necesitamos de un conjunto de habilidades sociales para movernos cada vez mejor en los grupos dentro de los que actuamos para vivir.

1.2. El juego simbólico como estrategia didáctica basada en la pedagogía operatoria de Jean Piaget

1.2.1. Fundamentación teórica de la pedagogía operatoria y el juego simbólico

A. La Pedagogía operatoria

Esta propuesta pedagógica parte de la concepción de que el conocimiento es una construcción que realiza el individuo a través de su actividad con el medio. Sin embargo, el conocimiento de la realidad será más o menos comprensible

para el sujeto en dependencia de los instrumentos intelectuales que posea, es decir, de las estructuras operatorias de su pensamiento, por lo que el objeto de la pedagogía operatoria es favorecer el desarrollo de estas estructuras, ayudar al niño para que construya sus propios sistemas de pensamiento. Para esto, se debe propiciar el desarrollo de la lógica de los actos del niño, de forma tal que sea el propio sujeto el que infiera el conocimiento de los objetos y fenómenos de la realidad, sin ofrecerlo como algo acabado, terminado

En este proceso de construcción del conocimiento, la pedagogía operatoria le asigna un papel esencial al error que el niño comete en su interpretación de la realidad. No son considerados como falta, sino pasos necesarios en el proceso constructivo, por lo que se contribuirá a desarrollar el conocimiento en la medida en que se tenga conciencia de que los errores del niño forman parte de su interpretación del mundo.

En esta tendencia, el alumno desempeña un papel activo en el proceso de aprendizaje, ya que se entiende este como un proceso de reconstrucción en el cual, el sujeto organiza lo que se le proporciona de acuerdo con los instrumentos intelectuales que posee y de sus conocimientos anteriores.

En consecuencia, el educador asume la función de orientador o facilitador del aprendizaje, ya que, a partir del conocimiento de las características psicológicas del individuo en cada periodo del desarrollo, debe crear las condiciones óptimas para que se produzca una interacción constructiva entre el alumno y el objeto de conocimiento. Esto lo logra observando cual es la forma de pensar del niño, y creando situaciones de contraste que originen contradicciones que el sujeto sienta como tales y que lo estimulen a dar una solución mejor. Debe de evitar, siempre que sea posible, ofrecer la solución a un problema o transmitir directamente un conocimiento, ya que esto impediría que el estudiante lo descubra por sí mismo.

Por último, la formación de estas estructuras son un efecto de la maduración natural y espontánea, con poco o ningún efecto de los factores sociales, incluida la educación. El complemento de una estructura primitiva a partir de las acciones externas constituye la causa necesaria de la formación de estructuras

superiores, que se producirán de manera inevitable como expresión de la maduración intelectual similar a la biológica. Por lo tanto, el aprendizaje es construido por el niño.

Sin lugar a dudas un sistema educativo que logre consistir en no entorpecer, más bien, facilitar el proceso natural de enseñanza-aprendizaje, de adquisición-consolidación de las operaciones intelectuales es el sistema educativo por excelencia.

B. Teoría de Jean Piaget acerca del Juego Simbólico

Si el niño jugando con su cuerpo y con los objetos desarrolla sus habilidades físicas y, él logra formar con la práctica las huellas mentales de su experiencia, pronto hará de estos conocimientos su propio motivo de juego.

Recordemos como alrededor del año repite acciones en momentos que no son los habituales, por ejemplo, acostarse para hacer como si fuera a dormir, usar la cuchara como si fuera a comer, las cuales pueden ser consideradas el nacimiento de conductas simbólicas, es decir son la representación de un hacer algo como se da en la vida cotidiana, pero jugando.

Estas son conductas que hablan de una transición del Juego de Ejercicio al Juego Simbólico.

En el Juego Simbólico Piaget distingue también varios estadios y tipos que evolucionan y que es común que se superpongan unos a otros, pero en los que puede percibirse la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño.

- Después de las conductas en que el niño “juega a hacer”, empieza a proyectar estas acciones a objetos nuevos, les atribuye sus propias conductas y generaliza la acción, por ejemplo, si en la etapa anterior hacía como que dormía, ahora hace como que su gato duerme o hace como que la muñeca camina o llora, situaciones que identifica en sí mismo, pero que ahora juega a que otros las hacen.

- En esta época Piaget menciona un tipo de juego que es complementario al anterior y que consiste en la imitación de conductas que el niño ve en los otros. Estas acciones las observa y las copia, todos recordamos al niño que imita al gato, usa los zapatos de mamá, se pinta como mamá, lee el periódico como papá, etcétera.

Ambos tipos de juego consisten en aplicar su experiencia propia o imitada a objetos nuevos y viceversa. Este ir de la conducta concreta a la conducta “como si”, es el inicio de la simbolización, determinante como la característica humana por excelencia, el lenguaje. Porque realizar una conducta que “significa algo” en otro momento, lo prepara para poner una palabra (símbolo), en el lugar de un objeto, una persona y una acción.

La simbolización es la relación entre un objeto, persona o acción tangible en un plano imaginado. La simbolización se da cuando un niño logra tener una representación mental de los objetos, aun cuando se hallan ausentes, punto culminante y determinante de lo que es pensar.

La función simbólica del juego enriquece el placer del ejercicio y la imitación de conductas le ayuda a la realización de deseos, la compensación ante las frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias que le deja la vida.

1.3. El juego simbólico como estrategia didáctica

1.3.1. Concepto de juego

Etimológicamente la palabra juego deriva del latín Jous y significa diversión o ejercicios recreativos.

Con la modernidad del tiempo, muchos pedagogos, sociólogos, estudiosos, han dado múltiples respuestas, de los diversos puntos de vista se ha pretendido sintetizar en una definición completa, así tenemos:

Queyrat (1981, 46) dice: El juego es una actividad libre, pero esta actividad está acompañada en el individuo que juega, de estado psíquico que estimulan su ejercicio que le dan carácter alegre y agradable.

Según el Tineo (2000, p. 11), el juego es un tipo de actividad que desarrolla el niño, para su proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no como un elemento del que se puede valerse la pedagogía. Siendo así el juego debe ser aprovechado y desarrollado en las escuelas.

Calero (1998, 16) dice: el juego es fuente de goce, ya que en el encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu.

En consecuencia, el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

1.3.2. Características

Según el Tineo (2000, 24), la actividad del niño pone de manifiesto en una serie de movimientos de diferentes clases, según parecen estar desprovistos de toda finalidad, otros están perfectamente adaptados, a un objeto como ocurre en el acto de manifiesto particular, del niño que no se caracterizan inicialmente.

El juego se caracteriza porque:

- Es libre.
- Produce placer.
- Implica actividad.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Se puede practicar durante toda la vida, si bien algunas personas lo consideran una actividad propia de la infancia.
- Es algo innato.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.

- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan
- Transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- Es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

1.3.3. Tipos de juegos infantiles

Piaget investigando sobre el desarrollo de la inteligencia y teniendo como base la evolución de las estructuras mentales, plantea que existen cuatro tipos de juegos infantiles que se van sucediendo:

- Juego ejercicio
- Juego simbólico/dramáticos
- Juego construcción
- Juego de reglas

Juego Ejercicio: Aparece entre los 0 y 1 años de edad, es el período llamado sensorio-motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano.

Juego Simbólico: Aparece aproximadamente entre los 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule el uso de vocabulario cuando los niños y niñas juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

Juego Construcción: Aparece entre los 4 y 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive.

Juego de Reglas: Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a dissociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.).

1.3.4. El juego desde el punto de vista didáctico

En la actualidad el juego está considerado como elemento educativo de máxima importancia.

El juego es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño proyecta su mundo. En él reproduce sus vivencias y relaciones con su entorno, e intenta imitar al adulto.

No se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje, pedagogos como Rousseau han afirmado que el juego es el método más eficaz de aprendizaje. El niño a través del juego va conociendo y perfeccionando sus capacidades y aprende a modificar su entorno de forma activa. Es parte importante del desarrollo armónico infantil y lo es de tal manera que para el docente es imprescindible el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución y observación sistemática; por eso, es importante conocer las características del juego.

1.3.5. Características del Juego Infantil

Se puede asegurar que la actividad fundamental del niño es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficientes para la misma.

El niño juega por el placer de hacerlo, no busca otro objetivo, para él, el juego es una fuente de alegría y diversión. Otro aspecto que caracteriza al juego infantil es el hecho de producirse de forma espontánea, es decir, no requiere una motivación y preparación; el niño siempre está preparado para iniciar otro tipo de juego.

Aunque muchos juegos se lleven a cabo con juguetes, no es imprescindible un material de apoyo, ni la compañía de otros niños o adultos.

El niño elige libremente su actividad lúdica, no se siente obligado a jugar, y si así lo fuera dejaría de hacerlo.

En algunas ocasiones tiene una función catártica ya que puede servir para liberar tensiones.

En el juego encontramos un medio para el aprendizaje, pudiendo ejercitar en él muchas facultades del conocimiento del entorno y relaciones sociales.

Importancia del Juego en el Desarrollo del Educando

Por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo.

Desarrollo físico: En algunos juegos se ejercitan funciones motrices, como la sincronización de movimientos, la coordinación motriz o el desarrollo muscular.

Desarrollo social: El niño necesita de sus iguales para jugar y aprender a jugar. Mediante el juego se estimula la expresión y se favorece la comunicación de otros niños entre sí o con el adulto. El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.

Desarrollo emocional: Como el juego infantil es expresión, a través de él el niño manifestará alegría, emociones, agresión, tristeza, etc.

Desarrollo mental: El niño mediante el juego agudiza su inventiva; se pone

en alerta y, ante los problemas que se le presenten, intentará resolverlos en brevedad. Además, en el juego el infante desarrolla su fantasía y realidad.

Es indudable el valor que el juego aporta al niño en la edad escolar. Cuando el juego es un fin en sí mismo, el niño logra su autocomplacencia. El juego representa en el niño normal una autoestima y observa las posibilidades que tiene de lograr ciertos objetivos.

Cuando es un objetivo didáctico, si el profesor utiliza el juego con ciertas características, logrará que el niño aprenda, logrará que se divierta y al mismo tiempo, logrará que aprenda ciertas conductas motrices, sociales, afectivas que van implícitas en el propio juego.

El juego simbólico

El juego durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. Los juegos que realizan los niños dependen de su nivel de desarrollo intelectual. Jugares necesario para la maduración del niño y ésta no se alcanza hasta el final de la infancia.

La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que serán de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura.

Juego Pre-Simbólico

En los dos primeros años de vida el juego consiste en repetir y variar sus movimientos, mediante los cuales el niño obtiene placer. Se denomina juego funcional o motor porque se basa en el descubrimiento y dominio de las capacidades motoras. En esta etapa los juguetes deben producir sorpresa, avivar los sentidos, llamar la atención y provocar movimiento.

Juego Simbólico

A partir de los dos años comienza una nueva etapa para el niño que se refleja claramente en sus actividades lúdicas. Es el juego simbólico. Representa el

pensamiento egocéntrico del niño que, mediante el juego, deforma la realidad para satisfacer sus necesidades (Galego, Vanesa, 2006: 2).

Conforme el niño se va desarrollando se puede observar claramente como este tipo de juego se va haciendo cada vez más complejo. El adulto puede ver este progreso en la representación que hace el pequeño de la realidad, que es cada vez más exacta. Luego el juego pasa de ser individual a realizarse en grupo y se reproducen situaciones de la vida cotidiana.

Potencialidades educativas

El juego simbólico tiene una gran trascendencia en el desarrollo intelectual del niño porque a través de él el niño desarrolla la capacidad de simbolizar, lo que contribuye a la comprensión, asimilación y desenvolvimiento con éxito de cualquier tipo de aprendizaje futuro. Por ello, es esencial conocer la esencia de este tipo de juegos para promoverlos y conseguir el máximo provecho de las capacidades intelectuales.

Además, el juego simbólico favorece la comprensión y asimilación del entorno que rodea al niño. En las primeras etapas, la naturaleza de este tipo de juegos se centra en el estilo de vida más cercano al niño (la familia, el colegio, los amigos, etc.) y, posteriormente, en aspectos más alejados a su estilo de vida (jugar a profesiones, a personajes ficticios, etc.).

Imitar a los adultos

Mediante la simulación de acontecimientos imaginarios se aprende y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal. Para ello, se representan roles personales y profesionales que tienen como referencia el mundo adulto. El juego simbólico favorece el desempeño de figuras adultas y las representaciones de sus roles correspondientes.

Desarrollo del lenguaje

Puesto que cualquier escenario lúdico se considera que es un buen espacio para el desarrollo de la comunicación, no se puede ignorar el hecho de que mientras juegan están continuamente verbalizando porque están compartiendo sus

fantasías. Razón por la que la creatividad y la imaginación también se desarrollan.

Este tipo de juego promueve la socialización ya que es una condición básica que el niño comparta este tipo de juegos con niños de edades similares. Compartir esta experiencia lúdica contribuye a compartir sentimientos, a saber escuchar y a resolver en grupo los problemas que surgen espontáneamente del mismo juego.

Los coches, las muñecas, las naves espaciales, los juegos de médicos, son algunos tipos de juguetes que propician el desarrollo de este tipo de juegos. Algunos de los aspectos que se deben tener en cuenta para comprobar que el niño evoluciona de manera saludable se basan en la observación de cómo juega, a qué juega y con quién juega.

1.4. Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales

1.4.1. Fundamentación

Consideramos que el desarrollo de la presente experiencia es importante porque:

- Permite impulsar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años y afianzar su autonomía, autoestima y desarrollo de habilidades sociales.
- Permite corregir problemas de relacionados con el aspecto afectivo y de socialización de los estudiantes.
- Ayuda a enriquecer las estrategias metodológicas en el trabajo docente del nivel de educación inicial.

1.4.2. Objetivos

1.4.2.1. General

Aplicar el Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016.

1.4.2.2. Específicos

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2011, luego de haber aplicado un pre test.
- Identificar las características de desarrollo de las habilidades sociales, de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén.
- Seleccionar los juegos simbólicos que se ejecutarán para impulsar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2011.
- Evaluar la influencia de la ejecución del Juego Simbólico como estrategia didáctica, en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2011.

1.4.3. Materiales

- Papelotes.
- Plumones gruesos.
- Plumones delgados
- Papel bond.
- Crayolas.
- Papel de colores.
- Plumones de pizarra.
- Tijeras.
- Goma
- Papel de colores.
- Rompecabezas.

- Témperas.
- Pinceles.
- Títeres.
- Franelógrafo.
- Siluetas.
- Láminas.
- Fotochek

1.4.4. Competencias, capacidades y desempeños

COMPE- TENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas:	<p>Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.</p> <p>Muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquece de ellas.</p> <p>Actúa frente a las distintas formas de discriminación (por género, fenotipo, origen étnico, lengua, discapacidad, orientación sexual, edad, nivel socioeconómico, entre otras).</p> <p>Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática.</p>
	Construye normas y asume acuerdos y leyes	<p>Participe en la construcción de normas, las respete y evalúe en relación a los principios que las sustentan,</p> <p>Cumple con los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia.</p> <p>Maneja información y conceptos relacionados con la convivencia (como la equidad, el respeto y la libertad).</p> <p>Hace suyo los principios democráticos (la autofundación, la secularidad, la incertidumbre, la ética, la complejidad y lo público).</p>
	Maneja conflictos de manera constructiva: E	<p>Actúa con empatía y asertividad frente a ellos, y ponga en práctica pautas y estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa, contribuyendo a construir comunidades democráticas. Para lo cual parte de</p> <p>Comprender el conflicto como inherente a las relaciones humanas, así como desarrollar criterios para evaluar situaciones en las que estos ocurren</p>

1.4.5. Evaluación

Los logros de los niños se evaluarán a través de la Lista de cotejo antes y después de los juegos simbólicos.

Las actividades de aprendizaje se evaluaron a través de la aplicación de una guía de observación.

CAPITULO II: METODOS Y MATERIALES

2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Tipo de Investigación

En relación al tipo de investigación para el presente trabajo se ubica en la investigación descriptiva propositiva, por las siguientes razones:

Cumple con el objetivo pragmático de la ciencia, en el sentido que se diseña una propuesta, para solucionar un problema.

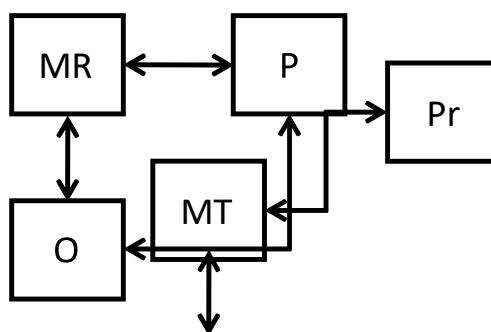
Relaciona una variable independiente, estímulo o solución con una segunda dependiente o problema.

Valida una propuesta, entendida como un conjunto de normas, para resolver un problema.

Se trabaja con diseño descriptivo propositivo la cual nos permitirá la elaboración de un modelo teórico como propuesta para la solución del problema identificado en la realidad.

2.1.2. Diseño de contrastación de la hipótesis

Se empleó un diseño descriptivo, cuyo esquema es el siguiente:



Donde:

MR : Es el mundo real.

P : Es el problema identificado (Deficiente habilidades sociales).

O: Es el estudio del mundo real y del problema (Comprensión lectora).

MT: Es el modelo teórico estructurado (Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget).

Pr: Es la propuesta de la solución al problema (Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget para desarrollar las habilidades sociales).

2.1.3. Población y muestra

A. Población

Estuvo conformada por todos los niños de 05 años del nivel de educación inicial de la IEI. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, matriculado en el año 2016.

El total de la población es de 117 estudiantes y su distribución se presenta a continuación:

CUADRO N° 01: Distribución de la población estudiantil: Niños de 05 años del nivel de educación inicial de la IEI. N° 1639 “Z.H.R”, de Chepén, 2016

Edad	Aula	Sexo		TOTAL
		Masc.	Fem.	
05 años	Niños laboriosos	14	16-	30
	Gotitas de amor	12	16	28
	Niños amorosos	14	15	29
	Niños Honestos	16	14-	30
Total				117

Fuente: Archivo de la Institución Educativa N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, Chepén, 2016.

B. Muestra

La muestra está conformada por el aula Gotita de amor, que funciona en el turno de la mañana.

El total de la muestra es de 28 estudiantes y fue seleccionada en base a un muestreo no probabilístico, con su modalidad “por conveniencia”.

Cuadro N° 02: Distribución de la muestra (Niños de 05 años de edad) de la I.E. N°1639 “Z.H.R.”, Chepén, 2016.

Edad	Aula	Sexo		TOTAL
		Masc.	Fem.	
	Gotitas de amor	12	16	28
	Total			28

Fuente: Archivo de la Institución Educativa N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, Chepén, 2016.

2.1.4. Métodos y procedimientos para el procesamiento de datos

Los datos fueron organizados y procesados a través de:

- C. Cuadros estadísticos: Se utilizaron para presentar la población con la cual se trabajó y los calificativos obtenidos en la medición de la convivencia escolar.
- D. Tabulación. - Ésta fue efectuada, haciendo uso de tablas estadísticas, para presentar los calificativos organizados en frecuencia, así como para organizar los datos que sirvieron de base para el cálculo de las medidas y prueba estadística.
- E. Gráficos estadísticos. - Fueron usados con la finalidad de representar los resultados obtenidos en forma gráfica, haciéndose uso para ello del gráfico de barras.

2.1.5. Análisis estadísticos de los datos

A) Medidas Estadísticas

En el análisis e interpretación se utilizará:

- Media aritmética.
- Moda.
- Medidas de dispersión: Varianza y desviación estándar.

B) Prueba Estadística

- Prueba estadística t de Student.

C) Programa Estadístico.

Se utilizará una computadora, utilizando los programas: Microsoft Office 2013 y SPSS versión 21.

CAPITULO III

RESULTADOS Y

PROPUESTA

CAPITULO III: RESULTADOS Y PROPUESTA

3.1. Análisis e interpretación de los resultados

Resultado de la escala valorativa de habilidades sociales

Aplicada la escala valorativa para evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 05 años del nivel inicial, se obtuvo los resultados siguientes:

CUADRO N° 01

Nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639
“Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2016

N° de Orden	DIMENSIONES						HABILIDADES SOCIALES	
	Asertividad		Empatía		Expresión de sentimientos		Ptje	Nivel
	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel		
01	19	Medio	13	Bajo	12	Medio	44	Medio
02	14	Bajo	10	Bajo	10	Bajo	34	Bajo
03	18	Medio	16	Medio	10	Bajo	44	Medio
04	18	Medio	14	Bajo	14	Medio	46	Medio
05	14	Bajo	16	Medio	8	Bajo	38	Bajo
06	16	Medio	12	Bajo	11	Medio	39	Bajo
07	19	Medio	15	Medio	7	Bajo	41	Medio
08	15	Medio	13	Bajo	12	Medio	40	Bajo
09	14	Bajo	14	Bajo	10	Bajo	38	Bajo
10	15	Medio	16	Medio	15	Medio	46	Medio
11	14	Bajo	13	Bajo	9	Bajo	36	Bajo
12	13	Bajo	17	Medio	12	Medio	42	Medio
13	15	Medio	12	Bajo	10	Bajo	37	Bajo
14	12	Bajo	15	Medio	11	Medio	38	Bajo
15	14	Bajo	16	Medio	10	Bajo	40	Bajo
16	18	Medio	17	Medio	13	Medio	48	Medio
17	12	Bajo	16	Medio	13	Medio	41	Medio
18	18	Medio	15	Medio	8	Bajo	41	Medio
19	13	Bajo	12	Bajo	14	Medio	39	Bajo
20	14	Bajo	13	Bajo	10	Bajo	37	Bajo
21	13	Bajo	15	Medio	17	Medio	45	Medio
22	14	Bajo	14	Bajo	9	Bajo	37	Bajo
23	13	Bajo	16	Medio	8	Bajo	37	Bajo
24	12	Bajo	10	Bajo	8	Bajo	30	Bajo

25	14	Bajo	15	Medio	12	Medio	41	Medio
26	17	Medio	17	Medio	10	Bajo	44	Medio
27	13	Bajo	17	Medio	13	Medio	43	Medio
28	18	Medio	9	Bajo	10	Bajo	37	Bajo
\bar{x}	14.96	Bajo	14.21	Medio	10.93	Bajo	40	Bajo
S	2.25		2.25		2.39		4.02	
C.V.	15.05%		15.83%		21.84%		10.03%	

N° de Orden	DIMENSIONES						HABILIDADES SOCIALES	
	Asertividad		Empatía		Expresión de sentimientos			
	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel	Ptje	Nivel
01	19	Medio	13	Bajo	12	Medio	44	Medio
02	14	Bajo	10	Bajo	10	Bajo	34	Bajo
03	18	Medio	16	Medio	10	Bajo	44	Medio
04	18	Medio	14	Bajo	14	Medio	46	Medio
05	14	Bajo	16	Medio	8	Bajo	38	Bajo
06	16	Medio	12	Bajo	11	Medio	39	Bajo
07	19	Medio	15	Medio	7	Bajo	41	Medio
08	15	Medio	13	Bajo	12	Medio	40	Bajo
09	14	Bajo	14	Bajo	10	Bajo	38	Bajo
10	15	Medio	16	Medio	15	Medio	46	Medio
11	14	Bajo	13	Bajo	9	Bajo	36	Bajo
12	13	Bajo	17	Medio	12	Medio	42	Medio
13	15	Medio	12	Bajo	10	Bajo	37	Bajo
14	12	Bajo	15	Medio	11	Medio	38	Bajo
15	14	Bajo	16	Medio	10	Bajo	40	Bajo
16	18	Medio	17	Medio	13	Medio	48	Medio
17	12	Bajo	16	Medio	13	Medio	41	Medio
18	18	Medio	15	Medio	8	Bajo	41	Medio
19	13	Bajo	12	Bajo	14	Medio	39	Bajo
20	14	Bajo	13	Bajo	10	Bajo	37	Bajo
21	13	Bajo	15	Medio	17	Medio	45	Medio
22	14	Bajo	14	Bajo	9	Bajo	37	Bajo
23	13	Bajo	16	Medio	8	Bajo	37	Bajo
24	12	Bajo	10	Bajo	8	Bajo	30	Bajo
25	14	Bajo	15	Medio	12	Medio	41	Medio
26	17	Medio	17	Medio	10	Bajo	44	Medio
27	13	Bajo	17	Medio	13	Medio	43	Medio
28	18	Medio	9	Bajo	10	Bajo	37	Bajo
\bar{x}	14.96	Bajo	14.21	Medio	10.93	Bajo	40	Bajo

S	2.25	2.25	2.39	4.02
C.V.	15.05%	15.83%	21.84%	10.03%

Fuente : Escala valorativa de evaluación de las Habilidades sociales.

Elaborado : Las investigadoras.

Para realizar un análisis cualitativo de los resultados, se presentan las tablas y gráficos siguientes:

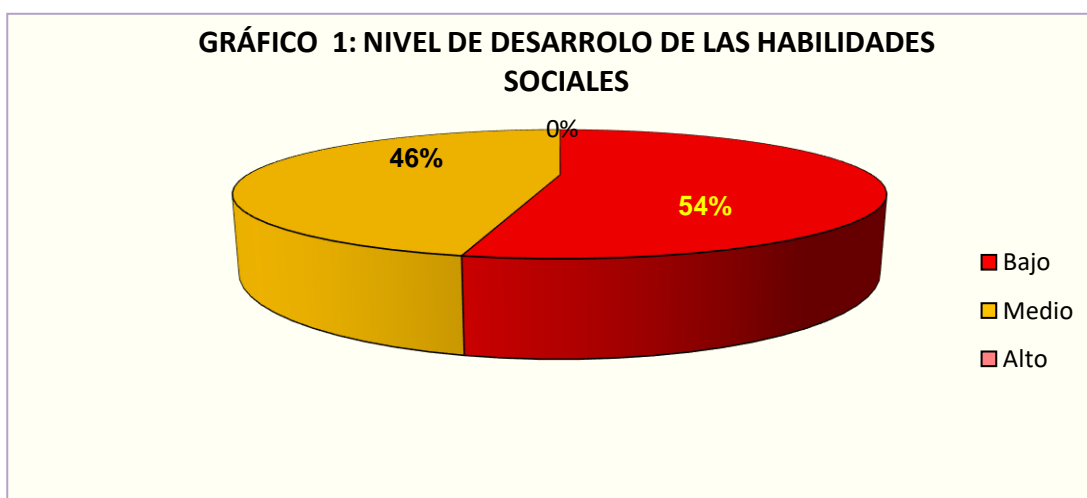
TABLA N° 01

Distribución numérica y porcentual del nivel de desarrollo de Habilidades sociales en los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2017.

HABILIDADES SOCIALES	N°	%
Alto	0	0%
Medio	13	46%
Bajo	15	54%
Total	28	100%

Fuente: Test de Habilidades sociales.

Elaborado: Las investigadoras.



Elaborado: La investigadora.

En la tabla y gráfico N° 01, se observa que el 54% de los niños, que equivale a 15 estudiantes se ubican en el nivel bajo, el 46%, que equivale a 13 estudiantes, se ubica en el nivel medio. Además, se puede apreciar que ningún estudiante ha logrado alcanzar el nivel alto.

Estos resultados nos permiten afirmar que existe un deficiente desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, destacando que el mayor porcentaje de los niños estudiados (54%), se ubican en el nivel bajo.

Ante estos resultados, es necesario desarrollar estrategias que sirvan para mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños que conformaron el grupo de estudio.

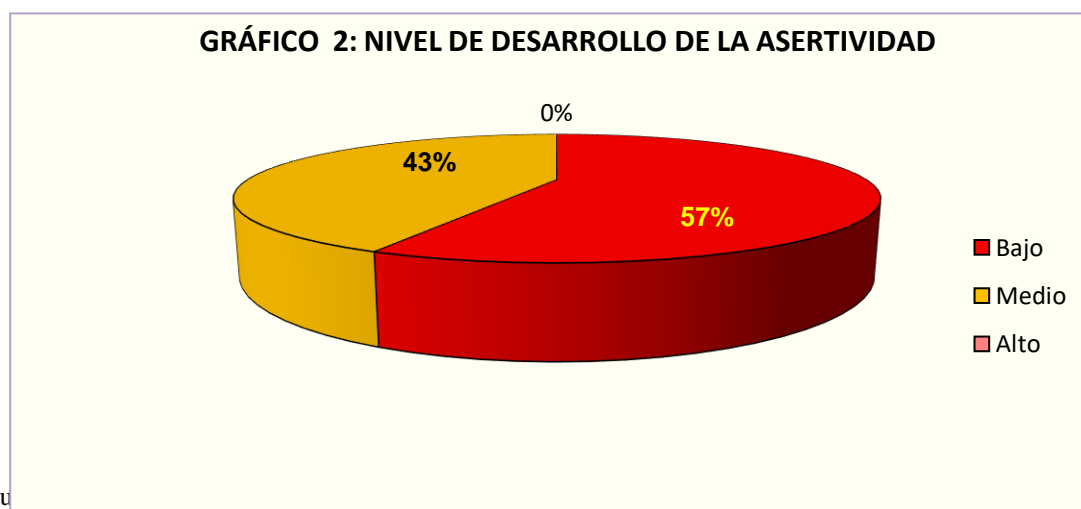
TABLA N° 02

Distribución numérica y porcentual del nivel de desarrollo de la dimensión: Asertividad de las Habilidades sociales en los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2017.

Asertividad	N°	%
Alto	0	0%
Medio	12	43%
Bajo	16	57%
Total	28	100%

Fuente: Escala valorativa de las Habilidades sociales.

Elaborado: Las investigadoras.



Fu

Elaborado: La investigadora.

Se evidencia en la tabla y figura N° 02, que del total de 28 niños que representan el 100%, 16 niños que representan el 57%, se encuentran en el nivel bajo, del desarrollo de la asertividad y 12 niños, que representan el 43%, se ubican en el nivel medio. Además, se observa que ningún estudiante alcanza el nivel alto del desarrollo de esta dimensión.

Los resultados descritos anteriormente, nos permiten aseverar que respecto al desarrollo del asertividad, encontramos mayoritariamente que los niños se encuentran en el nivel bajo, lo cual significa que presentan deficiencias en la expresión de sus sentimientos, pensamiento e ideas, mostrando conductas pasivas y agresivas, principalmente.

Estos resultados, nos permiten reflexionar sobre la necesidad de desarrollar programas de intervención con el propósito de mejorar el nivel de desarrollo de la asertividad en los niños de esta institución educativa.

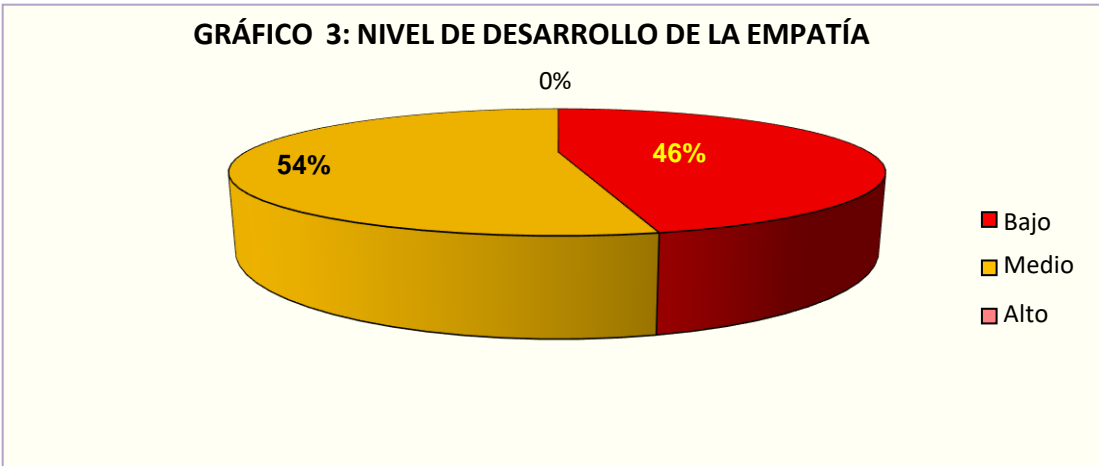
TABLA N° 03

Distribución numérica y porcentual del nivel de desarrollo de dimensión: Empatía de las Habilidades sociales en los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2017.

Empatía	N°	%
Alto	0	0%
Medio	15	54%
Bajo	13	46%
Total	28	100%

Fuente: Escala valorativa de Habilidades sociales.

Elaborado: Las investigadoras.



Fuente: Tabla N° 01.

Elaborado: La investigadora.

En la tabla y gráfico N° 03, se observa que 13 niños, que representa el 46% se encuentran en el nivel bajo, 15 estudiantes que representan el 54%, están en el nivel medio y ningún alumno logra ubicarse en el nivel alto.

En base a estos resultados, podemos deducir que los niños examinados, presentan problemas para comprender las emociones de sus compañeros y ponerse en el lugar de ellos, ubicándose el mayor porcentaje de ellos en el nivel medio (54%), seguido del nivel bajo, en un 46%.

Estos resultados, hacen nacer la necesidad de trabajar con estrategias para mejorar la

capacidad de la empatía en los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2017

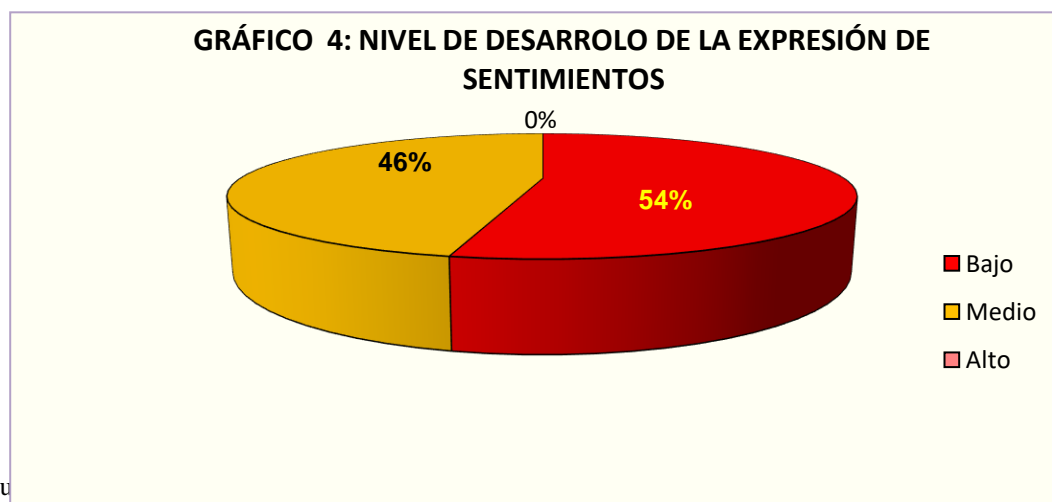
TABLA N° 04

Distribución numérica y porcentual del nivel de desarrollo de la dimensión Expresión de sentimientos de las Habilidades sociales en los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2017.

Expresión de sentimientos	N°	%
Alto	0	0%
Medio	13	46%
Bajo	15	54%
Total	28	100%

Fuente: Escala valorativa de Habilidades sociales.

Elaborado: Las investigadoras.



Fu

Elaborado: Las investigadoras.

En la tabla y gráfico N° 4, encontramos 15 estudiantes, de un total de 28, que representan el 54%, que se ubican en el nivel bajo; así mismo 13 estudiantes, de un total de 28, que representan el 46%, alcanzan el nivel medio y en el nivel alto, no logra ubicarse ningún estudiante.

La distribución descrita, nos permite afirmar que los niños observados, presentan problemas para expresar sus sentimientos, ubicándose el mayor porcentaje de los estudiantes (54%), en el nivel bajo.

Frente a los resultados expuestos, nace la necesidad de utilizar estrategias para impulsar o estimular la expresión y manifestación de los sentimientos de los niños estudiados.

3.2. Propuesta teórica

PROGRAMA DE JUEGOS SIMBÓLICOS, BASADO EN LA PEDAGOGÍA OPERATORIA DE JEAN PIAGET, PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES

3.2.1. Datos generales

I.E. : I.E. N° 1639 “ZOILA HORA DE ROBLES”.

Lugar : Chepén.

Provincia : Chepén.

Edad : 05 años.

Sección : Única.

3.2.2. Fundamentación

Consideramos que el desarrollo de la presente experiencia es importante porque:

- Permite impulsar el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años y afianzar su autonomía, autoestima y desarrollo de habilidades sociales.
- Ayuda a corregir problemas de relacionados con el aspecto afectivo y de socialización de los estudiantes.
- Enriquece las estrategias metodológicas en el trabajo docente del nivel de educación inicial.

3.2.3. Objetivos

A. General

Elaborar la propuesta del Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales

de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”
Chepén, 2016.

B. Específicos

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2016, luego de haber aplicado un pre test.
- Analizar las características de desarrollo de las habilidades sociales, de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén.
- Seleccionar los juegos simbólicos que se ejecutarán para impulsar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2016.
- Evaluar la influencia de la ejecución del Juego Simbólico como estrategia didáctica, en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2016.

3.2.4. Competencias, capacidades y desempeños

COMPE- TENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas:	<p>Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.</p> <p>Muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquece de ellas.</p> <p>Actúa frente a las distintas formas de discriminación (por género, fenotipo, origen étnico, lengua, discapacidad, orientación sexual, edad, nivel socioeconómico, entre otras).</p> <p>Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática.</p>
	Construye normas y asume acuerdos y leyes	<p>Participe en la construcción de normas, las respete y evalúe en relación a los principios que las sustentan,</p> <p>Cumple con los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia.</p> <p>Maneja información y conceptos relacionados con la convivencia (como la equidad, el respeto y la libertad).</p> <p>Hace suyo los principios democráticos (la autofundación, la secularidad, la incertidumbre, la ética, la complejidad y lo público).</p>
	Maneja conflictos de manera constructiva: E	<p>Actúa con empatía y asertividad frente a ellos, y ponga en práctica pautas y estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa, contribuyendo a construir comunidades democráticas. Para lo cual parte de</p> <p>Comprender el conflicto como inherente a las relaciones humanas, así como desarrollar criterios para evaluar situaciones en las que estos ocurren</p>

3.2.5. Presupuesto

Materiales

ASPECTO	DESCRIPCIÓN	CANT.	UNID.	COSTO	
				UNIT. S/.	TOTAL S/.
Material de escritorio	Papel bond. A' 4.	2	Millar	30	60
	Folders Manila. A'4,. Con faster.	1	Ciento	25	25
	Bolígrafos Faber 034.	1	Docena	5	5
	Corrector “Pilot”.	3	Unidad	5	15
	Sobre manila A'4.	1	Docena	5	5
	Papel autoadhesivo	10	Unidad	1	10
	SUB TOTAL				120
Material Fono-técnico	Memoria USB	2	Unidad	30	60
	C.D. en cajita transparente	4	Unidad	5	20
	SUB TOTAL				80
Material de Enseñanza	Papel sábana	0,5	Unidad	25	10
	Plumones N° 45	3	Caja	30	90
	SUB TOTAL				100
	TOTAL,				300

Servicios

ASPECTO	DESCRIPCIÓN	CANT.	UNID.	COSTO	
				UNIT.	TOTAL
				S/.	S/.
Servicios	Digitación	300	Unidad	1	300
	Fotocopiado	2000	Unidad	0,075	150
	Encuadernación	5	Unidad	40	200
	SUB TOTAL				650
Movilidad	Movilidad				200
	SUB TOTAL				200
TOTAL, GENERAL					850

Resumen

Materiales	S/. 300,00
Servicios	<u>S/. 850,00</u>
Total	S/. 1 150,00

3.2.6. Descripción de las sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

¡Todos al barco!

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZOILA HORA DE ROBLES”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula:
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Interactúa con sus amigos y/o compañeros	Demuestra imaginación, creatividad y capacidad de respuesta ante una problemática. Mantiene el equilibrio grupalmente. Ofrece ayuda a sus compañeros. Expresa sentimientos de pertenencia al grupo.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Este juego trata de que todos los participantes sean capaces de aguantar el equilibrio durante un minuto, subido sobre dos bancos, unido uno delante del otro.

La maestra explicará a los alumnos que se encuentran nadando en el mar, cuando de repente empiezan a llegar los tiburones (se les avisa diciendo ¡tiburones!) y tendrán que subirse todo el grupo al barco.

La maestra les explicará que es un barco muy pequeño, pero en el que entran todos, solo que deben pensar qué hacer para poder subir todos sin que ninguno caiga al agua y sin

que ninguna parte de su cuerpo toque el suelo, por lo que deben colaborar unos con otros.

Se salvarán si todo el grupo aguanta 1 minuto sobre los bancos sin que ninguno de los compañeros caiga al agua.

IV. RECURSOS

Una sala grande y espaciosa, dos bancos de madera y colchonetas alrededor de los bancos.

V. HABILIDADES SOCIALES QUE SE TRABAJAN

Expresión corporal, lenguaje gestual, comunicación verbal, escucha activa, participación, cooperación, contacto físico, petición y ofrecimiento de ayuda y sentimiento de pertenencia al grupo.

Lista de cotejo

N.º	Apellidos y Nombres	INDICADORES			
		Demuestra imaginación, creatividad y capacidad de respuesta ante una problemática.	Mantiene el equilibrio grupalmente.	Ofrece ayuda a sus compañeros.	Expresa sentimientos de pertenencia al grupo.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ : Logrado.

X: No logrado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

¿Cómo son mis amigos?

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZOILA HORA DE ROBLES”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula :
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas:	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.	Lista de cotejo
		Respeto las diferencias y se enriquece de ellas.	
		Actúa frente a las distintas formas de discriminación.	
		Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática.	

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Se coloca una caja en el centro de la asamblea y en ella se mete la foto con el nombre de cada alumno.

De uno en uno tendrán que levantarse y sin mirar cogerán una foto de un compañero.

La maestra les explicara que tienen que mirar la foto y decir las cosas que más les gustan de su compañero, tanto físicamente como emocionalmente.

Para que sepan cómo hacerlo, la maestra cogerá una foto de una persona conocida por ellos (por ejemplo, de otro maestro del colegio) y hará con ella lo mismo que deben hacer los alumnos.

Esta actividad será realizada por todos los alumnos de la clase y al finalizar podrán hablar de cómo se ha sentido cada uno con lo que han dicho los demás de él o ella.

IV. RECURSOS

Espacio destinado a la asamblea, una caja en la cual no se vea su contenido y las fotografías de cada alumno.

V. HABILIDADES SOCIALES

Escucha activa, respeto del turno de palabra, expresar y valorar las características positivas de los compañeros, la participación activa de los alumnos, conocer a los compañeros, potenciar la autoestima de los demás y expresar sentimientos.

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos	Respeto las diferencias y se enriquece de ellas	Actúa frente a las distintas formas de discriminación	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

¡Que nadie se quede sin silla!

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZHR”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula :
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Participa en la construcción de normas, las respeta y evalúa. Cumple con los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia.	Lista de cotejo
	Maneja conflictos de manera constructiva	Comprende el conflicto como inherente a las relaciones humanas. Evalúa situaciones en las que ocurren conflictos.	

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Este juego es una variante del tradicional juego de las sillas.

En un principio se colocan en círculo el mismo número de sillas que alumnos haya. La maestra pondrá música y estos deberán bailar alrededor de las sillas.

Cuando la música pare, los alumnos tendrán que subirse a las sillas, pero en cada ronda se irá quitando una de las sillas, pero ninguno de los niños y niñas será eliminado, si no que tendrán que ideárselas para subirse todos en las sillas que vayan quedando.

El juego finalizará cuando sólo queden 5 sillas, siempre pensando en la seguridad de los alumnos, ya que tendrán que ideárselas para subir todos, de esta forma, todos los alumnos habrán ganado el juego.

IV. Recursos

El mismo número de sillas que alumnos, una sala espaciosa y música.

V. HABILIDADES SOCIALES

Escucha activa, cooperación y participación, resolución de problemáticas en forma de grupo, petición de ayuda y respuesta de agradecimiento.

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Participa en la construcción de normas, las respeta y evalúa.	Cumple con los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia	Comprende el conflicto como inherente a las relaciones humanas	Evalúa situaciones en las que ocurren conflictos.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Demuestra imaginación, creatividad y capacidad de respuesta ante una problemática.	Mantiene el equilibrio grupalmente.	Ofrece ayuda a sus compañeros.	Expresa sentimientos de pertenencia al grupo.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

¡Todos al barco!

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZHR”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula :
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Interactúa con sus amigos y/o compañeros	Relaciona los estados de ánimo de cada uno con las imágenes que les corresponden.	Lista de cotejo
		Expresa sentimientos de pertenencia al grupo.	
		Utiliza la comunicación verbal y no verbal, para expresar sus sentimientos.	
		Acepta los sentimientos de forma individual y autónoma.	

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Previamente al juego, se les enseñaran a los alumnos una serie de imágenes con diferentes estados de ánimos y diferentes necesidades emocionales físicas que se pueden necesitar cuando nos enfrentamos a las habilidades sociales.

Se hablará de cada una de las tarjetas y los niños expresaran con palabras el significado individual de cada una de ellas.

La actividad comenzará a trabajarse al día siguiente.

Cuando lleguen a la asamblea verán todas las tarjetas repartidas por el suelo y la maestra les propondrá un juego. Consiste en expresar como nos sentimos, pero sin palabras.

Cada niño o niña, de forma individual y sin decir nada cogerá primero una tarjeta con el estado de ánimo que se encuentra y otra con lo que necesita para sentirse mejor, de tal forma que todo el grupo, intentará en la medida que les sea posible, intentar hacerles sentir mejor según venga expresado en la tarjeta.

Por ejemplo, un alumno se siente triste y coge la tarjeta donde esta dibujado un grupo de personas abrazándose, pues eso será lo que haga el grupo para hacerle sentir mejor.

IV. RECURSOS

Tarjetas con los sentimientos y las necesidades, y la zona de asamblea.

V. HABILIDADES SOCIALES

Comunicación no verbal, expresión de sentimientos y necesidades, participación, contacto y expresión corporal, comprensión de los sentimientos de otro.

Anexo



Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Relaciona los estados de ánimo de cada uno con las imágenes que les corresponden	Expresa sentimientos de pertenencia al grupo	Utiliza la comunicación verbal y no verbal, para expresar sus sentimientos	Acepta los sentimientos de forma individual y autónom.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

¡Los encontré!

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZHR”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula :
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Interactúa con sus amigos y/o compañeros	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos. Muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquece de ellas. Actúa frente a las distintas formas de discriminación. Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Es un sencillo juego que consiste en dividir la clase en cuatro equipos.

Cada equipo representará un animal, un objeto, un personaje, etc., pero entre los miembros del equipo tendrán que inventar o ponerse de acuerdo en hacer un sonido característico que sólo tenga ese grupo.

Cuando ya estén definidos todos los grupos, lo que representan y un sonido empezará el juego.

Se mezclaran los miembros de los equipos unos con otros y se apagaran todas las luces, y sólo mediante en sonido tendrán que volver a formarse los equipos de nuevo.

Para poder encontrarse, los niños y niñas deberán estar muy atentos a los sonidos y encontrar a todos los miembros de su equipo.

Una vez los hayan formado se verbalizara sobre las opiniones, sentimientos y sensaciones que hayan tenido los niños y niñas durante el juego

IV. RECURSOS

Espacio amplio con posibilidad de dejarlo oscuro y sin ningún objeto que pueda provocar daños a los alumnos durante el desarrollo de la actividad.

V. HABILIDADES SOCIALES

Saber escucha, expresión verbal y corporal, participación del grupo y contacto físico.

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos	Muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquecerse de ellas	Actúa frente a las distintas formas de discriminación	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Letras y palabras

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZHR”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula :
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Interactúa con sus amigos y/o compañeros	Interpretar y reproducir palabras y conocer a través de las letras su significado.	Lista de cotejo
		Comprende el concepto de habilidades sociales.	
		Toma de decisiones conjuntas.	
		Escucha activa y participación.	

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Se divide el grupo en pequeños grupos de trabajo, pero no por equipos o mesas, si no mezclando a todos los alumnos.

En la pizarra la maestra escribirá palabras relacionadas con las habilidades sociales como, empatía, cooperación, autoestima, grupo, gracias, ayuda, etc.

Se entregará a cada equipo muchas letras diferentes con las que tendrán que formar estas palabras entre todos.

Una vez las hayan formado, tendrán que formar otras palabras diferentes relacionadas con todo lo que han estado aprendiendo en clase sobre las habilidades sociales.

A continuación un miembro del grupo elegido por sus componentes dibujará la palabra en la pizarra.

IV. RECURSOS

Diferentes letras y la pizarra.

V. HABILIDADES SOCIALES QUE SE TRABAJAN

Expresión verbal, comunicación intergrupar, toma de decisiones conjuntas, escucha activa y participación.

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Interpretar y reproducir palabras y conocer a través de las letras su significado	Comprende el concepto de habilidades sociales	Toma de decisiones conjuntas	Escucha activa y participación
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Hagamos un cuento

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZHR”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula :
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Interactúa con sus amigos y/o compañeros	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.	Lista de cotejo
		Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.	
	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Participa en la construcción de normas, y evalúa en relación a los principios que las sustentan.	
		Espera y respeta el turno de palabra	

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Con todos los alumnos sentados en círculo en la zona de la asamblea, se les propone contar un cuento de forma grupal.

Para que sea de una forma más amena y sencilla para ellos, la maestra les entregara unos dibujos en los que aparecerá una escena y alguna palabra, a partir de las cuales debe surgir este cuento, pero las historias que cuenten cada uno de los niños y niñas tienen que tener sentido entre sí y darle un final.

Para que las historias no sean tan largas y complicadas, se contarán varios cuentos diferentes, por lo que les será más fácil seguir el hilo de la historia, pensarla, entenderla y disfrutarla.

IV. RECURSOS

Zona de asamblea y fichas con imágenes de una escena y palabras.

V. HABILIDADES SOCIALES

Esperar y respetar el turno de palabra, trabajo grupal relacionado, expresión oral, participación, escucha activa



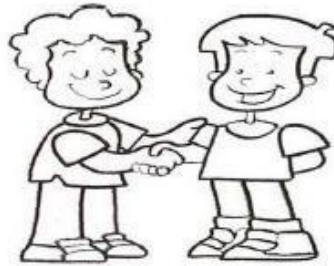
Ayuda



Equipo



Compartir



Perdón

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos	Participa en la construcción de normas, y evalúa en relación a los principios que las sustentan	Espera y respeta el turno de palabra
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

El cuento de Elmer

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZHR”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula :
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.	Lista de cotejo
	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática.	
		Maneja información y conceptos relacionados con la convivencia (como la equidad, el respeto y la libertad).	
		Hace suyo los principios democráticos.	

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

La maestra contará a sus alumnos el cuento de Elmer.

La historia trata sobre un elefante multicolor que vive en una manada de elefantes grises; Elmer se siente diferente y se va con la intención de cambiar sus colores, cuando lo consigue vuelve con su manada y ninguno lo reconoce, todos parecen tristes y echan de menos a Elmer, éste se da cuenta y vuelve a ser como era antes.

La maestra contará el cuento a los niños y niñas e intentará asemejarlo con la vida real con diferentes ejemplos que ellos puedan llegar a entenderle y a comprender los

sentimientos que pudo tener el elefante Elmer, con los sentimientos que pueden tener otras personas.

Les haremos preguntas sobre lo que les ha parecido, si se han sentido alguna vez así, etc.

Este cuento se podrá trabajar también con otras variantes ya que se puede ver en video, hacer una teatralización, un juego, dibujos, etc., con la finalidad de trabajar las habilidades sociales de diferentes formas.

IV. RECURSOS

El cuento de Elmer.

V. HABILIDADES SOCIALES

Saber escuchar, respetar la palabra, concienciación social, expresar los sentimientos, recoger información, participación, aceptación de los problemas, respeto, tolerancia.

Anexo:

El cuento del elefante Elmer

Había una vez una manada de elefantes.

Había elefantes jóvenes, elefantes viejos, elefantes gordos, elefantes altos ó elefantes flacos.

Elefantes así y asá, todos diferentes, pero todos felices y del mismo color.

Todos menos Elmer.

Elmer era distinto. Elmer era multicolor. Elmer era amarillo. Y naranja, y rojo, y rosa, y morado, y azul, y verde, y negro, y blanco. Elmer no era de color elefante.

Y era precisamente Elmer el que hacía reír a los demás elefantes. Unas veces Elmer les gastaba bromas y otras veces ellos se las gastaban a él. Elmer era el responsable de casi todas las sonrisas de sus compañeros de manada.

Una noche Elmer no podía dormir. No hacía más que pensar y pensar. Y lo que le rondaba la cabeza era que estaba cansado de ser diferente. ¿Dónde se ha visto un elefante de colores?, Se decía. No me extraña que se rían de mí.

A la mañana siguiente, antes de que la manada terminara de despertarse, Elmer se marchó sigilosamente, sin que nadie se diera cuenta. Caminando por la selva, Elmer se cruzó con muchos animales. Todos le decían: -Buenos días, Elmer. Y Elmer siempre sonreía y respondía: – Buenos días.

Después de una larga caminata, Elmer encontró lo que buscaba: un gran arbusto. Un arbusto enorme repleto de bayas; bayas de color elefante. Elmer cogió el arbusto con la trompa y lo sacudió una y otra vez para que las bayas se desprendieran de las ramas.

Cuando el suelo estuvo cubierto de bayas, Elmer se tumbó y empezó a rodar una vez y otra vez, para un lado y para el otro, y vuelta a empezar. Luego fue cogiendo racimos de bayas y fue frotándose todo el cuerpo con ellos hasta que no quedó ni rastro de amarillo, de naranja, de rojo, de rosa, de morado, de azul, de verde, de negro o de blanco. Cuando terminó, Elmer tenía el aspecto de cualquier otro elefante.

Entonces, Elmer emprendió el regreso hacia la manada. Por el camino, se volvió a cruzar con los demás animales. Pero esta vez, todos le decían: – Buenos días, señor elefante. Y Elmer sonreía y respondía, contento de que no le reconocieran: – Buenos días –.

Cuando Elmer llegó donde los demás elefantes estaban, todos descansaban tranquilamente. Ninguno de ellos se dio cuenta de que era Elmer quien se abría paso hacia el centro de la manada.

Al cabo de un rato, Elmer se dio cuenta de que algo raro sucedía. ¿Pero qué? Miró a su alrededor: la misma selva de siempre, el mismo cielo azul de siempre, la misma nube de tormenta que iba y venía de siempre, y por último, los mismos elefantes de siempre. Elmer se los quedó mirando.

Los elefantes no se movían en absoluto; Elmer nunca los había visto tan serios. Y cuanto más miraba a aquellos elefantes serios, quietos, y callados, más risa le entraba. Al final, no pudo aguantarse más. Levantó la trompa y gritó con todas sus fuerzas: ¡¡¡ Buuuh!!!

Los elefantes quedaron patidifusos.- ¡Por todas las trompas!-exclamaron mientras Elmer se partía de risa. -¡Elmer! ¿Quién si no?-. Y todos los elefantes rompieron a reír como nunca antes lo habían hecho.

Y mientras se reían, empezó a llover. A medida que las gotas de lluvia caían sobre Elmer, iban dejando al descubierto sus colores. La lluvia ya había limpiado a Elmer por completo, y los elefantes aún seguían riéndose.- Elmer- dijo un viejo elefante, entre carcajadas-, nos has gastado muchas bromas, pero esta ha sido la más divertida.

-Tenemos que conmemorar este día todos los años- sugirió otro. -Será el Día de Elmer. Todos los elefantes se harán dibujos en la piel y Elmer se pintará de color elefante.

Y eso es precisamente lo que hacen. Un día al año, se pintan de colores y desfilan. Ese día, si por casualidad ves un elefante con la piel de color elefante, seguro que es Elmer.



Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la	Maneja información y conceptos relacionados con la convivencia (como	Hace suyo los principios democráticos

			convivencia democrática	la equidad, el respeto, libertad)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

¡Nos vamos al mercado!

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZHR”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula :
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Cumple con los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia. Maneja información y conceptos relacionados con la convivencia (como la equidad, el respeto y la libertad).	Lista de cotejo
	Maneja conflictos de manera constructiva	Comprende el conflicto como inherente a las relaciones humanas. Evalúa situaciones en las que ocurren conflictos.	

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Objetivos: Utilizar la comunicación oral para expresarse, representar y teatralizar diferentes escenas cotidianas, potenciar las relaciones ya no sólo con los miembros del grupo si no con la sociedad y lo que nos rodea fuera del colegio, desarrollar la creatividad y la imaginación.

IV. Desarrollo:

La maestra les explicará a los niños que van a jugar al mercado.

En primer lugar, se hablará de los diferentes puestos que pueden encontrar allí, por lo que se repartirán los roles, un grupo de niños en primer lugar serán los vendedores responsables de los puestos y otros serán las personas que van a comprar.

Después se cambiarán los roles.

El profesor preguntará a sus alumnos que comportamientos deben tener cuando van al mercado y se relacionan con otras personas, como siendo educados, ayudando a las personas mayores, pidiendo las cosas por favor, respetando los turnos, dando las gracias, etc.

Cuando tengan claro que deben hacer la maestra les dejará libertad para jugar, pero siempre estando atento de los comportamientos y utilización de las habilidades sociales que han ido aprendiendo hasta el momento.

Al terminar la actividad, los niños y niñas podrán verbalizar cómo se han sentido en los dos roles, cómo han actuado ellos y sus compañeros, qué debemos hacer en la realidad, etc.

V. RECURSOS

Diferentes objetos del aula para hacer cada uno de los puestos del mercado.

VI. HABILIDADES SOCIALES

Expresión y comunicación verbal, respeto por el turno, participación activa, expresar y valorar necesidades o sentimientos, empatía, cambio de roles, expresión correcta dependiendo del contexto, iniciar y mantener una conversación, pedir y ofrecer ayuda, asumir responsabilidades, aprender a compartir.

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Cumple con los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia	Maneja información y conceptos relacionados con la convivencia	Comprende el conflicto como inherente a las relaciones humanas	Evalúa situaciones en las que ocurren conflictos
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Los espejos

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : I.E. N° 1639 “ZHR”.
- 1.2. Directora : Mónica Saavedra
- 1.3. Edad : 05 años.
- 1.4. Profesora de Aula :
- 1.5. Duración : 45 minutos
- 1.6. Fecha :

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Área: Personal social			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INST. DE EVAL
Convive y participa democráticamente	Interactúa con sus amigos y/o compañeros	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos.	Lista de cotejo
		Muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquece de ellas.	
		Actúa frente a las distintas formas de discriminación.	
		Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática.	

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

La maestra colocará a los alumnos por parejas y les explicará que la actividad consiste en ponerse enfrente de su compañero y hacer de espejo, es decir, en primer lugar tendrán que describir las características físicas de su compañero, y después tendrá que hacer un dibujo de él.

Los dos miembros de la pareja harán de espejo y dibujarán a su compañero.

Cuando todos los alumnos tengan su dibujo, se sentarán en asamblea y hablarán sobre el dibujo que han hecho de ellos sus compañeros.

Al finalizar se colocarán todos los dibujos en una de las paredes del aula, donde todos puedan ver los dibujos de sus compañeros y puedan hablar de las características de todos.

IV. RECURSOS

Hojas en blanco, lápices y pinturas.

V. HABILIDADES SOCIALES

Participación, recogida de información, expresión y valoración positiva de los demás, aceptación de las críticas, comprensión de los sentimientos de los demás, autoestima, autoconcepto.

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	INDICADORES			
		Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos	Muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquecerse de ellas	Actúa frente a las distintas formas de discriminación	Reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

✓ Logrado.

X No logrado.

CAPITULO IV: CONCLUSIONES

1. Se realizó el diseño y propuesta del Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, considerando actividades para promover la interacción del niño con su mundo natural y social, con el propósito de desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles” Chepén, 2016.
2. Según el análisis los hallazgos más importantes se determinaron que el 54%, de los niños, que equivale a 15 estudiantes se ubican en el nivel bajo en lo concerniente a sus habilidades sociales desarrolladas, el 46%, que equivale a 13 estudiantes, se ubica en el nivel medio. Además, se puede apreciar que ningún estudiante ha logrado alcanzar el nivel alto en sus habilidades sociales desarrolladas. Estos resultados nos permiten afirmar que existe un deficiente desarrollo de las habilidades sociales (Empatía, asertividad y expresión de sentimientos) de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, de la ciudad de Chepén, 2016.
3. Como fundamento teórico del Programa de juegos simbólicos, dirigido a los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, Chepén, 2016; se consideró a la pedagogía operatoria de Jean Piaget, la cual parte de la concepción de que el conocimiento es una construcción que realiza el individuo a través de su actividad con el medio, en relación con los instrumentos intelectuales que tiene (estructuras operatorias de su pensamiento), buscando favorecer el desarrollo de estas estructuras, para que construya sus propios sistemas de pensamiento, en relación a las relaciones sociales que establece con su medio social.
4. Diseñar la propuesta del Programa de juegos simbólicos, basado en la pedagogía operatoria de Jean Piaget, para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, Chepén, se estructuró en base a actividades lúdicas, que tenían como referente el mundo del adulto, favoreciendo el desempeño de figuras adultas y las representaciones de sus roles correspondientes. Los juegos seleccionados promueven la socialización, como condición básica que el niño comparta este tipo de juegos con niños de edades similares, para contribuir a compartir sentimientos, a saber, escuchar y a resolver en grupo los problemas que surgen espontáneamente de los juegos realizados, estructurados en diez sesiones de aprendizajes evidenciando habilidades sociales.

CAPITULO V: RECOMENDACIONES

Con esta investigación, se busca que las y los docentes de educación inicial, reflexionen acerca de su práctica docente y refuercen sus conocimientos acerca del uso del juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales y mejorar el clima de su aula , así como también promover la capacitación de las docentes para utilizar los juegos simbólicos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

Con respecto al objetivo general el juego simbólico contribuye en forma positiva al desarrollo de las habilidades sociales del niño y la niña, siendo fundamental que en las instituciones educativas se considere como estrategia lúdica al juego simbólico ya que este fortalecerá la adaptación del niño a su medio en forma sana y adecuada.

Es necesario tomar en cuenta y considerar la importancia de proponer programas de juegos simbólicos que permitan a la docente enriquecer su práctica diaria con el fin de desarrollar habilidades sociales en los niños del nivel inicial.

Proponer acciones de toma de decisiones pertinentes en cuanto a la dimensión del juego simbólico para la mejora continua de la integración, Sustitución descentración y planificación orientada a su desarrollo.

Con esta investigación, se busca que las docentes de educación inicial, reflexionen acerca de su práctica docente y refuercen sus conocimientos acerca del uso del juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales y mejorar el clima de su aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, J. (1999). Habilidades Sociales (1 y 2). Ediciones Alebrije. Colección Comprensibilidad y Diversidad. Málaga, España.
- Aron, José (2004). La Tutoría, organización y tareas. Barcelona. Editorial GRAÓ.
- Caballo, E. Vicente (1986). Manual de Evaluación y Entrenamiento de las Habilidades Sociales. Editorial Siglo XXI de España Editores S.A. Manuales de Psicología. Madrid, España.
- Castanyer, O. (2002) La Asertividad, expresión de una sana autoestima. Ediciones Urano
- Castanyer, O. (1996). La Asertividad. Expresión de una sana autoestima, 4ª. Edición. España, Serendifity.
- Cippsv. (1994) Guía de Formación de Actitudes del Orientador.
- Costa, M. (1997). Los secretos de la dirección: Manual. Práctico para dirigir y organizar equipos. Madrid: Edit. Pirámide.
- Díaz, B., Arceo F. (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Ed. Mc graw-Hill. México.
- Giraldo, L. (2000). Clima social escolar: percepción del estudiante. En red: [www. Disponible en: colombiamedica.univalle.edu.co](http://www.colombiamedica.univalle.edu.co)
- Goleman, D. (1995). La inteligencia emocional. Argentina: Edit. Verlap. SA.
- Goleman, D. (2002). La inteligencia emocional desde la empresa. Argentina: Edit. VERLAP. SA.
- Gutiérrez, R. (1978). “Introducción a la Ética”. Editorial Esfinge, S.A., México.
- Hawkins, D. et al (1992). Promoción de Competencia Social basada en la escuela, Consorcio W.T., San Francisco.
- Hernández, R. Fernández, C. y Bautista, P. (1998). Metodología de la Investigación. México, Mc Graw Hill.

- Herrán, A. (2010). Didáctica general, España.
- Huebner, K. (2001). “Habilidades sociales”. Trujillo. Sep. U.N.T.
- Lloid, R. Sam. (1998). Cómo desarrollar la Asertividad Positiva. Técnicas Prácticas para el éxito persona”. Serie 50 minutos. Grupo Editorial Iberoamérica S.A. de C.V. México.
- Loris, A. (1996). Las Habilidades sociales desde la escuela, Madrid: Edit. Narcea.
- Malaguzzi, L. (1984) Catálogo de Exposición de Madrid. Italia. Edit. Emilia Regio.
- Ministerio de Educación (2000). Manual de Docentes de Educación Primaria, Lima.
- Monjas Casares, I. (1995). Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social. Madrid: Edit. Padinas.
- Moore, S. (1997). El papel de los padres en el desarrollo de la competencia social. Eric Digest.
- Pease, A. (2003). El lenguaje del Cuerpo. Ediciones Planeta.
- Prieto, A. (2001). Tutoría de Valores para secundaria. Madrid: Editorial CCS.
- Rappoport, Lean (1972). La personalidad desde los 13 a los 25 años. El adolescente y el joven.
- Roeders, P. (1995). Aprendiendo juntos, Lima: GTZ.
- Serafí, Antúnez (1996). “La educación en Valores”. Editorial Narcea. S.A. de Ediciones. Barcelona.
- Shapiro, L. (1997). La Inteligencia Emocional de los Niños. Una guía para padres y maestros. España: Grafo. S.A.
- Spencer, J. (2008) Quien se ha llevado mi Queso (versión infantil) Ediciones Urano.
- Trinidad, L. (2005) Taller de “Relaciones Interpersonales” disponible en: Google: Relaciones Interpersonales.

ANEXOS

ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES

Apellidos y nombres: _____ N° de orden: ____

Grupo de estudio: _____ Grupo Experimental ☐ Grupo Control: ☐

Edad: _____ Aula: _____

ASERTIVIDAD

CONDUCTAS	OPCIONES			
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
1. Es capaz de decir no de forma apropiada.				
2. Sabe manifestar lo que le interesa o le desagrada.				
3. Sabe expresar quejas, adecuadamente.				
4. Defiende sus ideas cuando considera que sus amigos (as) están equivocados (as).				
5. Si su compañero lo insulta, se defiende sin agredirlo, exigiendo su derecho a ser respetado				
6. Es capaz de mantener un tono de voz acorde a la situación.				
7. Sabe debatir, sin atacar a sus compañeros.				

EMPATÍA

CONDUCTAS	OPCIONES			
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
8. Reconoce las emociones de sus compañeros.				
9. Identifica la causa de la conducta de sus compañeros.				
10. Utiliza un tono de voz con gestos apropiados para que lo escuchen con interés.				
11. Si necesita ayuda, pide y agradece de manera asertiva.				
12. Cuando alguien llora, lo consuela.				
13. Cuando sus compañeros le hablan, escucha con atención.				
14. Cuando ofende a un compañero, se disculpa inmediatamente.				

EXPRESIÓN DE SENTIMIENTOS

CONDUCTAS	OPCIONES			
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
15. Expresa que se siente contento (a) con su aspecto físico.				
16. Reconoce fácilmente sus cualidades positivas.				
17. Expresa su molestia o dudas, asertivamente.				
18. Es capaz de decir las cosas que le gustan de los demás.				
19. Puede expresar libremente sus temores frente a los demás.				
20. Sabe expresar con gestos: alegría, tristeza, enfado, miedo y sorpresa.				

FICHA TÉCNICA

1. NOMBRE

ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES.

2. OBJETIVOS

Diagnosticar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, Chapén, 2016.

3. USUARIOS

Niños de 05 años de edad de la I.E.I. N° 1639 “Zoila Hora de Robles”, Chapén, 2016.

4. TIEMPO DE APLICACIÓN

Aproximadamente 90 minutos.

5. MODO DE APLICACIÓN

Mediante la observación estructurada y sistemática.

6. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

DIMENSIONES	INDICADORES	N° DE ÍTEM S
Asertividad Capacidad para expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos adecuadamente.	<ul style="list-style-type: none">- Expresa ideas o pensamientos, adecuadamente.- Defiende sus derechos, acciones o ideas.- Utiliza adecuadamente el lenguaje para comunicarse con sus compañeros	07
Empatía Capacidad para ponerse en el lugar del logro e interactuar positivamente con él.	<ul style="list-style-type: none">- Reconoce las emociones de sus compañeros.- Demuestra capacidad para conocer nuevos amigos.- Demuestra capacidad para interactuar positivamente con sus compañeros o amigos.	07
Expresión de sentimientos Capacidad para expresar sus sentimientos, espontáneamente.	<ul style="list-style-type: none">- Reconoce sus cualidades y sentimientos- Comunica verbalmente sus emociones de alegría, tristeza, enfado, miedo y sorpresa.	06
TOTAL		20

7. ESCALA

NIVEL DE DESARROLLO	PUNTAJES			
	Asertividad	Empatía	Expresión de sentimientos	HABILIDADES SOCIALES
ALTO	22 - 28	22 - 28	19 - 24	61 - 80
MEDIO	15 - 21	15 - 21	11 - 18	41 - 60
BAJO	7 - 14	7 - 14	6 - 12	20 - 40

8. VALIDACIÓN

Por “Juicio de Experto”.



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Elsa Julissa Mendoza Quiroz
Título del ejercicio:	Turnitin
Título de la entrega:	PROGRAMA DE JUEGOS SIMBÓLICOS, BASADO EN LA PEDAG...
Nombre del archivo:	TESIS_FINAL_DE_JULY_MENDOZA QUIROZ.docx
Tamaño del archivo:	449.9K
Total páginas:	105
Total de palabras:	17,960
Total de caracteres:	93,716
Fecha de entrega:	07-oct.-2022 11:02p. m. (UTC-0400)
Identificador de la entre...	1919750164

UNIVERSIDAD NACIONAL
"PEDRO RUIZ GALLO"
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



TESIS
PROGRAMA DE JUEGOS SIMBÓLICOS, BASADO EN LA
PEDAGOGÍA OPERATORIA DE JEAN PIAGET, PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS
NIÑOS DE 65 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N.° 1639 "ZOLA
HORA DE ROBLE" CHICLÉN, 2016.

Para obtener el grado académico de maestra en ciencias de la educación con
mención en psicopedagogía cognitiva

Investigadora:
Mendoza Quiroz, Elsa Julissa

Asesor:
Dra. Mirian Francisca Valladollid Montenegro

LAMBAYEQUE - PERÚ
2016



DRA. MIRIAN F. VALLADOLLID MONTENEGRO
ASESOR

PROGRAMA DE JUEGOS SIMBÓLICOS, BASADO EN LA PEDAGOGÍA OPERATORIA DE JEAN PIAGET, PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N.º 1639 "ZOILA HORA DE ROBLES"

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	0%	0%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	pt.slideshare.net Fuente de Internet	5%
2	kgsenglobe.blogspot.com Fuente de Internet	3%
3	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	2%
4	documents.mx Fuente de Internet	1%
5	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.monografias.com Fuente de Internet	1%

repositorio.utn.edu.ec

8	Fuente de Internet	1 %
9	cefirelda.infoville.net Fuente de Internet	<1 %
10	renatiqa.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
11	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	tesis.pucp.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
13	www.todomardelplata.com Fuente de Internet	<1 %
14	María Matalinares Calvet, Lidia Sotelo L., Noemi Sotelo L., Carlos Arenas I. et al. "Juicio moral y valores interpersonales en estudiantes de secundaria de las ciudades Lima y Jauja", Revista de Investigación en Psicología, 2014 Publicación	<1 %
15	maltrato.sochipe.cl Fuente de Internet	<1 %
16	campus.iztacala.unam.mx Fuente de Internet	<1 %
17	www.urbe.edu Fuente de Internet	<1 %

18	www.ilce.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
19	remeri.org.mx Fuente de Internet	<1 %
20	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
22	es.dir.groups.yahoo.com Fuente de Internet	<1 %
23	revistas.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	riubu.ubu.es Fuente de Internet	<1 %
25	www.abaco.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	www.alipso.com Fuente de Internet	<1 %
27	www.educadormarista.com Fuente de Internet	<1 %
28	accedacris.ulpgc.es Fuente de Internet	<1 %
29	docs.google.com	

	Fuente de Internet	<1 %
30	larepublica.pe Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.unican.es Fuente de Internet	<1 %
32	www.unesa.es Fuente de Internet	<1 %
33	www.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	www.usbctg.edu.co Fuente de Internet	<1 %
35	Susana A Arias T, Pablo Moreno-Ger, Elena Verdu. "Towards identifying emotional human behavior in online classes: first steps : Human emotional behavior in a virtual class", 2020 IEEE Learning With MOOCS (LWMOOCS), 2020 Publicación	<1 %
36	lizbeth-educamos.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
37	ojs.dpi.ulsa.mx Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.autonmadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
	www.fepafem.org.ve	

39	Fuente de Internet	<1 %
40	www.juanncorpas.edu.co Fuente de Internet	<1 %
41	www.madrid2012.es Fuente de Internet	<1 %
42	www.ultimasnoticias.com.ve Fuente de Internet	<1 %
43	00eb702.netsolhost.com Fuente de Internet	<1 %
44	biblioteca.uajms.edu.bo Fuente de Internet	<1 %
45	cris.unibe.edu.do Fuente de Internet	<1 %
46	decliclecturayescritura.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio.uptc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
48	tesisenred.net Fuente de Internet	<1 %
49	www.apsique.virtuabyte.cl Fuente de Internet	<1 %
50	www.canae.org Fuente de Internet	<1 %

51 www.feyalegria.org <1 %
Fuente de Internet

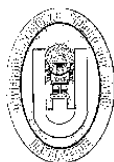
52 www.parlamento-navarra.es <1 %
Fuente de Internet

53 qdoc.tips <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias Apagado


DRA. MIRIAM F. VALLADOLLID MONTENEGRO
ASESOR



CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”

HACE CONSTAR QUE:



Bach. MENDOZA QUIROZ ELSA JULISSA

Ha(n) cumplido con adjuntar dentro de su Informe final de Investigación titulado “**PROGRAMA DE JUEGOS SIMBÓLICOS, BASADO EN LA PEDAGOGÍA OPERATORIA DE JEAN PIAGET, PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N.º 1639 “ZOILA HORA DE ROBLES” CHEPÉN, 2016**” (expediente N°2071-28/02/2023-VIRTUAL-U.I-FACHSE), presentado para la obtención del **Grado de Maestro (a), Mención: psicopedagogía cognitiva** ; la **CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE SIMILITUD** expedida por el **software de reporte de similitud del TURNITIN** el cual reporta un índice del **18%**, el mismo que ha sido revisado y constatado por el(a) **Dra. Miriam Francisca Valladolid Montenegro** y por los miembros del jurado según se determina en el Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020) y la Resolución N° 659-2020-R de fecha 08 de setiembre de 2020 que ratifica la Resolución N° 012-2020-VIRTUAL-VRINV, mediante la cual se aprueba la Directiva para la evaluación de originalidad de los documentos académicos, de investigación formativa y para la obtención de Grados y títulos de la UNPRG - Guía de uso del Software de reporte de similitud -TURNITIN.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que considere pertinente.

Lambayeque, 28 de Febrero de 2023


Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS
DIRECTORA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FACHSE