



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



**PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 302 “SANTA
RAFAELA MARÍA” - CHOTA**

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA – PCAD

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARCIAL
PARA PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN EN LA
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

RUBIO LLATAS, Elizabeth

Autora

Mg. Beder Bocanegra Vilcamango

Asesor

Chota, septiembre de 2017

TÍTULO

PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN N° 302 “SANTA RAFAELA MARÍA” - CHOTA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARCIAL
PARA PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN EN LA
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL

Elizabeth Rubio Llatas

Autora

Mg. Bocanegra Vilcamango Beder

Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios, a mis padres y hermanos que me han apoyado para lograr mis metas y me han ayudado a levantarme de mis fracasos con amor, cariño, confianza y consejos de sabiduría, sobre todo ofreciéndome las herramientas necesarias para mi formación personal y profesional, por haberlo dado todo para cumplir mi proyecto de vida, por hacerme la persona que soy ahora, enseñándome que en la vida hay que trazarse metas y cumplirlas, que nada viene fácil todo se logra con esfuerzo y dedicación.

Al profesor asesor Mg. Beder Bocanegra Vilcamango, por su apoyo y asesoramiento permanente para la culminación del presente estudio de investigación.

A mis profesoras y colegas donde realice mis prácticas, a mis niños, amigas y familiares, que con sus palabras de aliento me brindaron valiosos aportes para hacer realidad este trabajo investigativo y lograr los objetivos propuestos.

Elizabeth .

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna - Jardín 302 Santa Rafaela María” aborda la manera como el juego cooperativo contribuye en la adquisición de habilidades Sociales en nuestros niños y niñas de Educación Inicial. Sabiendo que la Educación Inicial es el primer nivel de la Educación básica regular y que atiende a los niños y niñas menores de 6 años y que en esta etapa se establecen las bases para el desarrollo del potencial biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona.

A partir del proceso de individualización iniciado en los primeros años los niños y niñas van logrando desarrollar distintas características tales como: Diferenciarse de los demás, afirmación de su identidad, desarrollar su autonomía, conocer y expresar sus emociones, desarrollar sus habilidades sociales. Todo ello parece un proceso natural y de fácil desarrollo, pero se debe tener en cuenta que todos los aspectos mencionados se estimulan a través de un proceso complejo. Por tal motivo y frente al problema diagnosticado el trabajo se hace con el fin de adquirir habilidades sociales a través del juego cooperativo, ya que; la segunda variable (Juego cooperativo) la definimos como la actividad primordial y principal en la vida de los niños y niñas.

Tiene el propósito de lograr el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas, surge como alternativa de solución para mejorar las relaciones interpersonales, propiciando una buena convivencia dentro y fuera del aula e inculcando actitudes positivas, para lo cual se ejecuta un programa de juegos cooperativos, Él mismo que permitirá mejorar y enriquecer nuestras relaciones sociales, las mismas que se consolidaran en el transcurso de nuestra vida.

Es un trabajo de investigación – acción, porque tanto el docente como los niños y niñas se involucraron en el proceso y se diagnosticó, teniendo en consideración las técnicas de recojo de información tales como: la observación directa, la lista de cotejo y la entrevista a las docentes.

Los resultados obtenidos permitió observar que no existe una articulación entre el juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales, ya que las docentes no tienen conocimientos suficientes acerca de este tipo de juego y su relación con la adquisición de habilidades sociales por tal motivo, este trabajo se hace con el fin de conozcamos la importancia que tiene este tipo de juego en el desarrollo social de nuestros niños y niñas y que tanto docentes como estudiantes mejoremos nuestro trabajo pedagógico en las distintas realidades que nos encontremos.

Los procesos metodológicos, son otra parte de este trabajo, los cuales permiten tener una visión más clara y precisa de los procesos de investigación – acción entre ellos tenemos: la planificación, acción, observación y reflexión, los mismos que le dan un carácter cualitativo al trabajo de investigación. Por otro lado el marco teórico nos dará un visión amplia acerca de juego, juego cooperativo y habilidades sociales, según las distintas corrientes teóricas.

Asimismo, se plantea la propuesta del programa a desarrollar, teniendo en consideración que las estrategias sean acorde a la edad de los niños y niñas y con el fin de dar solución a los problemas diagnosticados en la primera fase, los objetivos que se tendrán en cuenta para el logro de resultados han sido redactados de acuerdo al problema visto.

Este programa se hace con el fin de ser un aporte más para el nivel inicial, que motive la creatividad, las ganas de seguir capacitándonos y plantearnos nuevos retos de cambio que a veces parece difícil lograrlos, pero si nos enfrentamos a ese desafío educativo como docentes que somos lograremos una Educación de calidad. Pero sobre todo que contribuya al desarrollo social de nuestros niños y niñas, ya que la formación que reciban hoy , permitirá en un tiempo muy lejano saber que personas estuvieron en nuestras manos y que clase de profesionales somos cada uno de nosotros.

INFORME

4.1. PRESENTACIÓN

Teniendo en cuenta las consideraciones de la normativa propuestas por la Universidad “Pedro Ruiz Gallo” es un honor tener presentar este proyecto de Investigación-Acción titulado: “*Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa - Cuna – Jardín 302 Santa Rafaela María*”– Chota, el cual es de gran importancia porque servirá para constatar lo que se ha desarrollado en el proceso de *investigación-acción*, asimismo para obtener el grado de bachiller en la especialidad de educación inicial.

El siguiente trabajo de investigación surge desde la problemática en la que se encuentran nuestros niños y niñas de la Institución Educativa Cuna - Jardín 302 “Santa Rafaela María” y tiene como propósito desarrollar habilidades sociales mediante la aplicación de un programa de juegos cooperativos; asimismo dar a conocer la importancia de las habilidades sociales como principal medio de la interacción social, desde el enfoque de resolución de problemas y comunicativo textual, pues a través de ellas se logra que expresen sus vivencias acompañadas de gestos adecuados y pertinentes, desarrollen la capacidad de expresión, escucha activa, trabajo en equipo y tengan buenas relaciones sociales con los demás.

La propuesta de este trabajo de investigación tiene como finalidad que acojan y valoren dicho trabajo, emitan sus opiniones y sugerencias con el fin de

mejorarlo y que después sea aprobado, mucho agradeceré a sus distinguidas personas por la atención dedicada.

4.2 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

A raíz de las observaciones realizadas en la institución educativa de inicial se identifica que los problemas más frecuentes son: agresividad, la misma que es un problema en nuestras aulas ya que hemos registrado que se dan muchas peleas entre niños y niñas, a veces yendo contra la integridad física de sus compañeros. Este problema se presenta en la mayoría de niños y niñas, falta de atención. A través del diagnóstico que se realizó, algunos niños y niñas se encuentran muy distraídos y no prestan atención al tema que se está desarrollando, un niño suele ser dominante cuando quiere ejercer su voluntad sobre los demás niños, cree saberlo todo y que todo gira alrededor de él y como se ha observado en las prácticas que hay niños que llegan hasta la agresión contra sus compañeros por tratar de ejercer dominio y, eso da lugar a un temor hacia el niño dominante, esto genera que los demás niños sean cohibidos y poco participativos, este problema se da en algunos niños y niñas. Es por ello que se pretende desarrollar un programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales básicas en niños y niñas de 5 años 302 “Santa Rafaela María”, ya que el juego cooperativo es la principal actividad en la vida de los niños y niñas tal como lo afirma Brow en su libro “Que tal si jugamos... Otra vez...” es la principal fuente de comunicación en la que se relacionan y van enriqueciendo sus relaciones con los demás niños. Los juegos cooperativos brindan oportunidades a los niños para comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o

inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente.

Es necesario mencionar que los juegos cooperativos son espacios de experiencias. Mediante los juegos los niños empiezan a comprender el mundo real y actuar sobre él. Es una herramienta que se usa para conocer el mundo, para dominar las cosas materiales y para relacionarse con otras personas, existen gran cantidad de juegos cooperativos que dependen de la creatividad del maestro o maestra, la creación de los juegos cooperativos es eminentemente necesaria para los niños porque constituye el desarrollo de sus habilidades afectivas y sus actividades diarias. Todo lo sustentado anteriormente permite formular el siguiente problema:

¿Cómo desarrollar las habilidades sociales básicas mediante un programa de juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna - Jardín 302 - "Santa Rafaela María"?

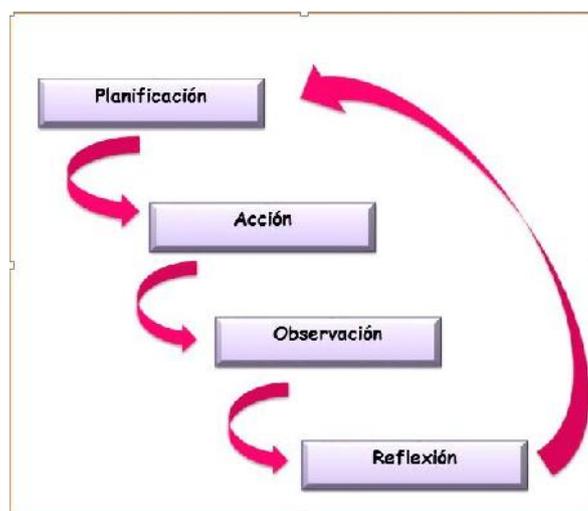
4.3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Tipo y diseño de la Investigación

El presente trabajo de investigación pertenece al enfoque cualitativo, es de tipo investigación acción. Este enfoque engloba un conjunto de corrientes humanísticas e interpretativas, cuyo interés se centra en los estudios de símbolos, interpretaciones y significados de las acciones humanas y de la vida social, utilizando sobre todo métodos basados en la etnografía. Los objetivos principales de este enfoque son: Comprender, interpretar y generar hipótesis.

Cifuentes, (2011: 60-61, cita a Elliott, 1987) define a la *investigación-acción* como una forma innovadora de desarrollo curricular, que nos permite discernir, desentrañar y organizar; es un medio de apoyo al aprendizaje docente, permite describir formas de pensamiento práctico que subyacen a las reformas del currículo, para mejorar la práctica, implantar valores coherentes en la institución, incide en el desarrollo profesional y en el cambio educativo como “innovación cultural”. El objetivo fundamental de la investigación acción consiste en, mejorar la práctica en vez de generar conocimiento. La producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él.

El diseño de investigación-acción se construye en la dinámica acción, reflexión, acción y asume las siguientes etapas: planificación, acción, observación y reflexión (MINEDU, 2010: 24) que se presentan en proceso de espiral:



a) Planificación. Este primer paso consiste en realizar el diagnóstico del aula. Tomando de manera consciente y crítica la información que se conoce, previo diagnóstico de la situación problemática, y la formulación de

los objetivos deseables de alcanzar, se programa con cierta flexibilidad y adaptabilidad. Para plantear el problema de investigación se utilizó una ficha de observación (ficha diagnóstica), para conocer las necesidades y dificultades que los niños y niñas presentaban en su comportamiento, cualidades y actitudes al relacionarse con sus compañeros y docente.

b) Acción. Se ejecutan las acciones del plan consentido, deliberado y controlado. Se aplicó una ficha de observación para determinar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas mediante la ejecución de las actividades lúdicas.

c) Observación. Se asume la observación de la acción con el fin de recoger evidencias que ayuden luego a evaluarla. Debe observarse y registrarse los efectos de la investigación. En esta fase se aplicó una ficha de observación después de cada sesión de juego para conocer el logro y dificultades que se han presentado.

d) Reflexión. Se pasa a la reflexión sobre la acción registrada durante el momento de la observación y desarrollada por la discusión de los participantes y otros agentes educativos. Esto conduce a generar una nueva situación cuya consecuencia es posiblemente la necesidad de planificar una nueva etapa para el proceso de mejora continua. Corresponde a proceso de reflexión crítica y de reconocimiento de las lecciones aprendidas. Después de cada actividad lúdica se redactó en el diario de campo todos los hechos

sucedidos durante la actividad, finalmente se reflexionó sobre nuestros logros, dificultades y acciones de mejora.

Además del enfoque antes mencionado se ha considerado las siguientes técnicas:

a. Observación del participante

La observación participante es una técnica que hace posible obtener información del comportamiento, [...] implica vincularse a la población por periodos más o menos largos. El observador participa de la vida del grupo, conversando en contacto con ellos, permite llegar profundamente a la comprensión y explicación de lo observado. Como consta en dichos documentos. (Cifuentes, 2011: 84). Esta técnica se utilizó para observar individualmente a cada estudiante en su comportamiento, interacción y socialización, trabajo en equipo, descubrir cualidades que nos permitan constatar los logros alcanzados y las dificultades, en función a los indicadores propuestos en el trabajo de investigación. Se ha observado al momento del desarrollo de las actividades programadas tanto en el aula como en el patio, recogiendo información en el diario de campo y las fichas de observación.

b. Aplicación de encuesta no estructurada

Es una técnica en la que una persona (entrevistador) solicita información de otra o de un grupo (entrevistados, informantes), para obtener datos sobre un determinado problema. Presupone, pues, la existencia al menos de dos personas y la posibilidad de interacción verbal. Se

desarrolla a partir de un diálogo, una conversación, intencionada orientada a objetivos precisos (Rodríguez et al, 1999: 167).

Este instrumento ha sido aplicado a todos los padres y profesora de aula que labora en el jardín, para obtener información respecto a las habilidades sociales que presentan los niños dentro y fuera de la institución; sin embargo, la riqueza de este instrumento es que no es un documento rígido, por su misma naturaleza, la condición de ser no estructurada implica que el entrevistador debe tener amplia experiencia en su aplicación, la no estructuración determina que cualquier dato que proviene del entrevistador es útil y debe considerarlo, la no estructuración es una característica invariable en este documento por lo que es necesario estar atento a cualquier respuesta porque en ella puede haber datos muy importantes.

c. Diario de campo

Este instrumento permitió registrar y sistematizar los hechos, sucesos que ha ocurrido en el desarrollo de la aplicación de los juegos educativos, al mismo tiempo analizar y reflexionar sobre las acciones positivas y negativas, con el fin de mejorar la aplicación de las siguientes clases, tiene la siguiente estructura: descripción del hecho, interpretación, alternativas de solución y reflexión. Se ha considerado estructurarlo de la siguiente manera.

d. Ficha de observación

La observación permite obtener información sobre un fenómeno o acontecimiento tal y como este se produce. (Rodríguez, 1999: 147). Este instrumento se aplicó a todos los niños y niñas, después de cada sesión

de la actividad lúdica. Permittiéndonos evaluar los logros y dificultades que tienen los niños en el desarrollo de sus habilidades sociales.

e. Registro anecdótico

Es un cuaderno en el que se anotan las observaciones que llaman nuestra atención sobre las conductas curiosas e interesantes que, de manera inesperada, realiza un niño o niña. Es importante hacer una descripción objetiva del hecho observado en su propio contexto, y no confundirla con comentarios o interpretaciones que podamos hacer. La información no es útil si describimos subjetivamente los hechos o emitimos conclusiones que no se respaldan con la observación. (MINEDU, 2014: 65)

4.4. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se ha considerado los siguientes aportes.

a. Teoría de Lev Vygotsky.

Vygotsky cree que todos los procesos cognitivos superiores se desarrollan a partir de la interacción social. “El niño logra esta interacción por medio de distintas actividades que va realizando con personas más maduras y experimentadas como pueden ser sus padres, sus profesores de la escuela o sus hermanos mayores, es decir, que todas las funciones superiores del pensamiento son el resultado de lo que el individuo toma de su interacción de la cultura con la cual está representado”. La teoría planteada es muy relevante y pertinente para comprender la naturaleza del juego cooperativo dentro de la escuela, no puede hablarse de interacción en la edad infantil sin considerar el juego en su diversa naturaleza.

El poder de la didáctica en el escenario de la educación inicial, sin importar sus condiciones apela siempre a los mecanismos del propio juego porque un niño o niña tiene mucha predisposición para jugar; dentro de la escuela no puede dissociarse el aprendizaje del juego, el problema o el mismo detalle dependerá de la concepción de juego que existe alrededor del proceso de aprendizaje, lo sostenido por Vygotsky tiene mucha objetividad en cuanto al tratamiento de las personas en proceso de aprendizaje.

Por otro lado, Vygotsky planteó que “el conocimiento es producto de la interacción que tiene el sujeto con el objeto, la cual va a ser mediada por la actividad social, ayudándole a transformar al objeto para adquirir nuevos conocimientos”, es inobjetable, que así sea el aprendizaje, aun cuando sea intencional o no, siempre será producto de la fuerte interacción con el entorno, de allí que el mismo niño juega animando a sus propios juguetes e idealiza personificando elementos, este proceso es interesante para considerarlo como argumento para sostener la importancia del juego cooperativo, cuando los estudiantes juegan exploran y determinan nuevos aprendizajes mediante el juego, ello no perciben que su aprendizaje se produce, sencillamente juegan como parte de su desarrollo emocional y corporal.

Dentro de su teoría, Vygotsky nos dice que “el niño, al tiempo que esta interactuando con su medio se va a ir apropiando de ciertas manifestaciones culturales significativas dentro de la sociedad en la que se desarrolla”. Es de esta manera que el niño va ir desarrollado sus procesos superiores y con esto va adquiriendo conocimientos que más tarde le ayudarán en el establecimiento o el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, que establezcan con los otros, ya que al apropiarse de la actividad cultural que lo

rodea se ira adaptando poco a poco tanto a las reglas como a las costumbres que tiene su entorno social. Por lo tanto, como nos señala Mathos (1996, citado en Chávez, 2001, p.60), “Las fuentes del desarrollo psíquico de la persona no están en el sujeto mismo sino en el sistema de sus relaciones sociales, en el sistema de su comunicación con los otros, en su actividad colectiva y conjunta con ellos”; por lo tanto, si se relaciona más mediante el juego cooperativo mejor será su aprendizaje, un sistema social es una fuente de aprendizaje mediante el juego cooperativo, el trabajo colectivo es y será una herramienta vital para la formación de las personas.

Además de esta teoría Vygotsky también se interesó por los problemas de aprendizaje, el desarrollo y por los procesos cooperativos en los niños. En consecuencia, para este autor, “la enseñanza y la educación constituyen formas universales de desarrollo psíquico de la persona y el instrumento esencial de la enculturación y humanización” (Chávez, 2001, p.61). Es decir, el aprendizaje que todo niño adquiere en producto de la interacción social y de la influencia que el medio tiene sobre el sujeto; por lo que, el juego cooperativo tiene razón de ser y suficientes argumentos para sostener la viabilidad del desarrollo humano dentro y fuera de la escuela, el escenario del juego en el aula no se puede descartar de ningún modo porque representa modelos de aprendizaje que se debe desarrollar.

Esta teoría hace énfasis en las interrelaciones sociales mencionando la importancia que hay entre la relación del niño y del adulto, que en el caso del ámbito escolar sería el docente, quien es el encargado de diseñar las estrategias adecuadas que promuevan el desarrollo del niño, ya que “en el proceso educativo normalmente se evalúan las capacidades o funciones que

el niño domina completamente y que ejerce independientemente, la idea es comprender... “el surgimiento de lo que es nuevo” (Carrera & Mozzarella 2001, p.43). Por tanto, el docente debe guiarse por estas ideas para que con esto el niño pueda adquirir un conocimiento significativo. No se cuestiona el tipo de capacidades sino lo novedoso que se puede aprender, lo nuevo es la capitalización del aprendizaje. No cabe duda que esta teoría nos servirá como base para la realización de juegos cooperativos, ya que permitirá el logro de relaciones interpersonales y al mismo tiempo el desarrollo del niño como ser social, por tal motivo realizaremos sesiones de aprendizaje mediante juegos, las cuales contribuirán de manera positiva a la obtención de aprendizajes significativos y la convivencia social.

b. Teoría de Erick Erikson.

Su teoría está basada en los postulados de la teoría freudiana. Durante los inicios de su trabajo estuvo preocupado por estudiar los procesos del desarrollo del Yo y la actividad lúdica en un vínculo con la sociedad, tomando en consideración a su vez la relación que guarda el niño con sus padres en el contexto familiar. Mayer, (2000). Señala que “la personalidad se forma mediante la maduración biológica, las capacidades motrices, sensoriales y sociales. El crecimiento de la personalidad depende significativamente de los lazos que establezca el individuo con la sociedad”. El proceso de maduración biológica depende de muchos factores, entre ellos la misma escuela, en este caso es pertinente sostener que una persona madura en tanto experimente muchas formas de aprender, una de ellas es el juego cooperativo, este espacio tiene muchos escenarios porque el sentido de los cooperativo no puede verse solo como un juego, es todo lo contrario, didácticamente se trata

de muchos procedimientos que permite el desarrollo de la cognición y las habilidades sociales. El individuo durante el desarrollo de su personalidad va estar regulado por la sociedad en que se desenvuelve, sin embargo va a tener la capacidad de crear su modo de vida y sus creencias a partir de la forma en el que él se adapte a su ambiente a través de los procesos del Yo, entre los que se encuentran el juego, el pensamiento y los actos. La cultura en la que crece el niño establece los métodos y contenidos de socialización. Por tanto como dice Mayer (2000, p. 31) “La calidad de las relaciones interpersonales determina el núcleo básico de la estructura del hombre”, a partir de esto, Erikson se interesó por la idea de que la actividad lúdica en el desarrollo social del niño es de suma importancia, ya que esta se vincula con la experiencia de vida que él tiene en relación con el exterior. Por las razones enunciadas intentamos que el desarrollo del niño no solo se dé entre sus pares sino también en la interacción con padres de familia al mismo tiempo que nos permitirán reconocer, sus habilidades y destrezas mediante la aplicación de juegos , es por ello que realizaremos un taller de juegos recreativos con los niños y padres de familia. Otras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX.

c. Teoría del excedente energético.

Spencer apoya su tesis con la idea de que “la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: Incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad”. Precisamente, de eso se trata, cuando el niño tiene esta posibilidad no solo está el padre o la

madre, también está el docente; por lo tanto, es quien debe promover el desarrollo de su formación. Esta es una oportunidad tanto para el docente como para los padres de saber conducir la vida de un escolar, el papel del docente debe cubrir todas las necesidades de tal manera que la escuela o la misma aula sea un espacio convergente no solo al conocimiento sino que a cualquier otro tipo de aprendizaje.

Spencer comenta que “el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres”, esta posibilidad muestra un aparente espacio para el juego cooperativo, el desgaste de energía o el consumo de la excedencia es positivo para el aprendizaje mediante el juego cooperativo, el aula debe aprovechar estas posibilidades con la finalidad de mejorar notablemente el proceso formativo.

d. Teoría del pre ejercicio.

Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Cross propone que “la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas”, lo planteado es una buena razón para considerar que el juego cooperativo es una buena posibilidad dentro de la didáctica para desarrollar la cognición y habilidades de todo tipo, esto permitirá que los niños y niñas aprendan a discriminar lo favorable para su propio aprendizaje. En esta teoría, Cross menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

e. Teoría de la relajación.

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, “el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga”, si bien el autor propone una versión distinta no deja de ser interesante porque, el descanso también es un espacio para el aprendizaje, las actividades anteriores y posteriores al juego son vitales para todo aprendizaje. En el caso del juego cooperativo si bien puede no demandar esfuerzo físico y aunque lo fuera existen dos etapas muy marcadas que definen el propósito del juego sabiendo que se puede aprender de cualquier modo.

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

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. Las razones o enunciados de esta teoría nos servirán después de la aplicación de cada juego, ya que permitirá al niño el

restablecimiento de la energía y del sistema nervioso central. Antonio Moreno (2006, p. 66).

4.5 MARCO CONCEPTUAL

a. El Juego

“El hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. Al respecto la Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna. Schiller (2002, p. 21)

b. Juego cooperativo según Guillermo Brown

Brown (1998). Plantea que estos juegos se presentan como una posibilidad diferente de sentir felicidad, alegría y placer sin tener la necesidad de “Aplastar al otro”. Por tanto nos ofrece la posibilidad que elimina el binomio (Ganadores – Perdedore) que tantas dificultades genera en nuestros niños y niñas.El autor considera el juego como una nueva forma de interactuar socialmente asimismo como transmisor de valores.

En concordancia con el autor, se instituye que si verdaderamente queremos formar personas con valores humanos, las acciones que hagamos tienen que ser coherentes con la realidad de nuestros niños y niñas.

Al elevar la competencia como un gran valor, al enarbolarla como bandera, el hombre ve al otro como su enemigo. Prevalece entonces la ley de la selva, donde sobrevive el más fuerte, el más vivo; y al haber un ganador, surge irremediablemente la marginalidad y la opresión (Rey, 1987, p.5)

Frente a lo mencionado por este autor y teniendo relación con lo dicho por Brown. La situación cooperativa puede definirse en la cual los objetivos de un individuo, en una realidad dada, son de tal naturaleza que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrante en dicha situación deberán igualmente alcanzar sus respectivos objetivos.

Para los niños y niñas de Educación Inicial 5 años no es fácil trabajar de manera organizada, repartir labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir.

Por tanto, los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, solidaridad, entre otros.

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

c. *Juegos competitivos / juegos cooperativos*

Parece oportuno realizar un breve listado de algunas de las características que pueden presentar los juegos competitivos y los juegos cooperativos y de este modo vislumbrar con claridad la diferencia.

JUEGO COMPETITIVO	JUEGO COOPERATIVO
Competencia	Cooperación
Individualista	Grupal
Participación limitada	Todos participan
Desorden	Organización
Ganador/perdedor	Todas ganan
Desunión	Unión
Frustración	Reconfortable
Conformismo	Desafío colectivo
Soy el protagonista del juego	Los protagonistas somos todos

c. *Habilidades sociales*

Pozo Municio (1996) considera a las habilidades sociales como formas de comportamiento propias de la cultura, adquiridas por las

personas de modo implícito en la interacción cotidiana con otras personas; son un tipo de aprendizaje social. La adquisición y el cambio de actitudes, valores y normas no se adquieren solamente por la interacción individual de los sujetos con otros sujetos y objetos, sino que requieren la presencia de los mismos a determinado grupo social.

El niño y niña desde que vienen al mundo empiezan un desarrollo social, en el cual adquieren muchas habilidades sociales como formas de comportamiento propias de la cultura lo que contribuye a considerarlas como un tipo de aprendizaje social.

Otro tipo de aprendizaje social, es la adquisición de actitudes y la adquisición de representaciones sociales las mismas que hacen referencia a los sistemas de conocimiento socialmente compartido, que sirve para organizar la realidad social en la que vivimos.

Según Brown, Coll y Colomina, (en Pozo Muncio) Cooperar para aprender suele mejorar la orientación social que poseen los alumnos. Promueve la generación de conflictos cognitivos entre los niños y niñas, el apoyo mutuo de unos a otros para avanzar.

Según Pozo Muncio el docente fomenta en sus alumnos un determinado tipo de interacción y desarrolla ideas que permiten tener un conocimiento más amplio del trabajo que debe asumir el maestro proveedor de información, el maestro modelo que ilustra modos de comportamiento y actitudes, el maestro entrenador, el maestro tutor o guía, el maestro asesor.

En los procesos de socialización, los niños y niñas adquieren una serie de habilidades sociales las mismas que contribuirán en su formación integral.

5. PROPUESTA:

5.1 Programa de Intervención

5.1.1 Datos informativos:

- a. Nombre el programa** : Juegos Educativos para desarrollar habilidades sociales”
- b. I. E. I** : Cuna - Jardín 302 “Santa Rafaela María”
- c. Aula** : “Blanca”
- d. Edad** : 05 años
- e. Practicante** : Rubio Llatas, Elizabeth.
- f. Fecha de ejecución** : Del 30 de abril al 28 de octubre de 2015

5.1.2 Fundamentación

Se ha observado que nuestros niños y niñas de 5 años aprenden jugando, adquieren habilidades al relacionarse con otros niños. Por tal motivo se ha visto por conveniente trabajar con ellos y desarrollar un programa de juegos educativos. Este plan de acción, nos permitirá que todo lo investigado y planificado se ejecute; es decir, se realice con el objetivo de lograr el desarrollo de habilidades sociales mediante la aplicación de un programa de juegos educativos, para ello se ha considerado los juegos recreativos (tradicionales),

cooperativos y de reglas, ya que estos cumplen un papel primordial en la vida preescolar de los niños y niñas.

5.1.3 Objetivos

- Desarrollar a través de juegos educativos las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna- Jardín N° 302 “Santa Rafaela María”.
- Caracterizar a través de juegos educativos las formas de interacción en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna- Jardín N° 302 “Santa Rafaela María”.
- Evidenciar el desarrollo de las habilidades sociales mediante la aplicación de juegos educativos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna- Jardín N° 302 “Santa Rafaela María”.

5.1.4 Características y contenido del programa

- Es flexible ya que puede adaptarse a la realidad del niño.
- Es pertinente porque está en función a la edad los niños y niñas y el nivel de desarrollo de los niños.
- Los juegos que se han realizado cuentan con un esquema, el cual nos ha permitido dosificar el tiempo y acompañar al niño en los momentos oportunos.
- Se ha desarrollado en función de: Juegos educativos y habilidades sociales (la relación que existe entre ellas).

- Contiene una serie de juegos educativos entre ellos recreativos (tradicionales), cooperativos y de reglas, dentro de los cuales ha estado presente los campos de acción.
- Los juegos educativos se han ejecutado entre los meses de abril a octubre, el cual ha dado respuesta a las tres hipótesis de acción, planteadas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años.

CONCLUSIONES

- La planificación y ejecución del programa de juegos cooperativos serán estrategia positiva e innovadora porque se logrará la participación activa de los niños y niñas de manera individual y grupal y sobre todo contribuirá al desarrollo de habilidades sociales tales como: Saludar, presentarse, ayudar, pedir y hacer favores, compartir, las mismas que permitirán mejorar sus interacciones sociales.
- El programa de juegos cooperativos permitirá interactuar con otros fácilmente e involucrarse en la realidad de manera empática y armoniosa. Los juegos cooperativos brindan espacios a los niños y niñas para la práctica y fortalecimiento de sus habilidades sociales y mejora los niveles de comunicación entre ellos.
- Las estrategias aplicadas para el desarrollo del programa de juegos cooperativos tienen como objetivo el desarrollo de habilidades sociales básicas, por lo cual implica el trabajo cooperativo entre los integrantes con el fin de lograr un objetivo en común. El mismo que asegura un papel activo del participante.

RECOMENDACIONES

- El programa de juegos cooperativos debe realizarse en el aula como actividad principal, ya que son actividades primordiales y principales en la vida de los niños y niñas y mediante las cuales lograremos el desarrollo integral de los mismos.
- Los juegos cooperativos deben ser considerados como actividades principales dentro del aula, ya que permitirán promover el trabajo en equipo y no solo pensar en la competencia. Estos deben contar con los espacios, materiales y la manera didáctica de desarrollarlo.
- Los juegos deben ser aplicados a lo largo del año escolar, y se sugiere que tenga un esquema el cual nos permitirá guiarse al objetivo propuesto, porque si bien es cierto se ha observado que en nuestras planificaciones solo consideramos por ejemplo “Se dejara jugar a los niños”, mas no tenemos una idea clara que es lo que es lo que queremos lograr con esa actividad de juego.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benavides, M. (2009). *Estrategias socio afectivas para desarrollar la autonomía y la convivencia democrática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 302 "Santa Rafaela María"*. Chota. Informe de Investigación.
- Camacho, L. (2012) *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Perú. Disponible en http://tesis.pucp.edu.pe/.../CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGOS_SOCIALES.Pdf?Sequence.
- Cifuentes, R. (2011) *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Centro de publicaciones educativas y material didáctico. S.R.L (1ª Ed.)
- García, M. (2012) *El juego y las relaciones en niños de preescolar*. Morelia.
- Gibbs, G. (2012) *El análisis de los datos cualitativos*. (1ºed.). Madrid: Editorial Morata.
- Brown, G (1990) *Que tal si jugamos... otra vez* (2ºed.).Venezuela.Editorial: Publicaciones populares.
- Meneses, M. & Monge, A. (2001) *El juego en los niños: Enfoque teórico*, Revista Educación, 25(2).
- Ministerio de Educación (2002) *Guía de investigación germen de innovaciones y aprendizajes* .Lima
- Ministerio de educación (2015) *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Área curricular: Personal social 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima 1 a Metro color S.A.
- Monjas, M. & Gonzales B. (1998) *Las habilidades sociales en el currículo*. Ministerio de Educación, cultura y deporte. Impresa.

Monjas, M. (1993) *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar (PEHIS)*. Madrid: CEPE (4ºed).

Omeñaca, R & Ruiz, J. (2005) *Juegos cooperativos y educación Física*” (3ª Ed.) España. Editorial Paidotribo.

Piaget, J. Inhelder, B. *Psicología del niño*. Madrid, (7ª Ed). Morata, 1981.

Quispe, B. (2008) *Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral en la Institución Javier Heraud*. Huancayo.

Rodríguez, G, Gil, J & García, J. (1999) *Metodología de la investigación cualitativa*. (2ª Ed). Málaga. Ediciones Aljibe S.L.

Torres, E. (1997) *Habilidades sociales: Manejo de los problemas de conducta social en el hogar y la escuela*. (1ª Ed). Lima – Perú

Martinez, G. (2012) *Los juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales en la Educación Inicial*. España. Tesis de investigación