

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
INICIAL**



**TESIS**

**Aplicación de “Taller de juegos cooperativos” y su influencia  
en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5  
años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015**

Para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

**PRESENTADA POR**

Bach. Cintya Pamela Escalante Flores

**ASESORA**

Mg. Brunilda Ailly Acosta Melchor

**Ayacucho-Perú**

**2016**

A Dios, por darme la vida.

A mis padres y hermanos, por  
el apoyo y comprensión  
constantes.

## **AGRADECIMIENTOS**

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, mi *alma máter*, por acogerme durante los cinco años de formación profesional.

A la Facultad de Ciencias de la Educación y la Escuela de Formación Profesional de Educación Inicial, mediante ellas, a todos los educadores, por compartir sus conocimientos y experiencias; asimismo, por brindarme herramientas elementales para afrontar la vida y lo profesional.

A la Institución Educativa Inicial N.º 332, “Santa Elena”, de la ciudad de Ayacucho, mediante ella, a la directora y las profesoras de aula, por el apoyo en la ejecución de la presente investigación.

A la Mg. Brunilda Ailly Acosta Melchor, mi asesora, por las orientaciones pertinentes en la realización de la presente tesis; igualmente, por su apoyo decidido y desinteresado.

## RESUMEN

El objetivo general de esta investigación fue *Determinar el grado de influencia de la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.* Las variables implicadas en el estudio son el “Taller de juegos cooperativos” (independiente) y las habilidades sociales (dependiente). Se trata de una investigación enmarcada dentro de un enfoque cuantitativo-positivista, tipo experimental, nivel explicativo y diseño cuasi experimental; con administración de pretest y postest a los grupos experimental y control. La población estuvo conformada por un total de 100 niños(as); mientras, la muestra quedó conformada por 25 niños(as) de la sección Pollitos (grupo control) y 25 de la sección Patitos (grupo experimental), las que fueron determinadas por un muestreo no probabilístico. Para obtener los datos sobre las variables estudiadas, se utilizó instrumentos denominados ficha de observación, lista de cotejo y el material experimental. Luego, se hizo un análisis de frecuencias y ponderación de porcentajes; de esta manera, se llegó a los resultados, lo cuales revelan que la aplicación del “Taller de los juegos cooperativos” influye significativamente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015; ya que la prueba estadística T-student, a un nivel de confianza del 95 %, y significancia  $p=0,00 < 0,05$ , logró como resultado el valor calculado  $t = 18,004$ , el cual es superior al “T” teórico = 1,71. Es decir, los resultados del nivel de desarrollo de las habilidades sociales son superiores en el postest con respecto al pretest luego de la aplicación de dicho taller.

**PALABRAS CLAVE:** Los juegos cooperativos y las habilidades sociales.

## ABSTRACT

The overall objective of this research was to *Determinate the degree of influence of implementation of the "Workshop of cooperative games" in the level of development of social skills in children of 5 years old of IEI No. 332, "Santa Elena". Ayacucho, 2015.* The variables involved in the study were the "Workshop of cooperative games" (independent) and social skills (dependent). This is an investigation framed within a quantitative-positivist approach, experimental, explanatory level and quasi-experimental design; with administration of pretest and posttest to the experimental and control groups. The population consisted of 100 children; while the sample was composed of 25 children of section Chicks (control group) and 25 of the ducklings section (experimental group), which were determined by a non-probabilistic sampling. For the data on the variables studied, instruments denominated observation sheet, checklist and experimental material used. Then, we did frequency analysis and weighting percentages; the results, show that the application of the "workshop of cooperative games" significantly influences the level of development of social skills in children 5 years old of IEI # 332, "Santa Elena". Ayacucho, 2015; since the statistical test T-student, at a confidence level of 95% and significance  $p = 0.00 < 0.05$ , achieved the calculated value  $t = 18,004$ , which is higher than the "T" theoretical result = 1.71. That is, the results of the level of development of social skills are superior in the pretest posttest with respect to the application after the workshop.

**KEY WORDS:** Cooperative games and social skills.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
RESUMEN.....	IV
ABSTRACT .....	V
ÍNDICE.....	VI
INTRODUCCIÓN.....	VIII
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1 Determinación del problema.....	1
1.2 Formulación del problema.....	3
1.3 Objetivos de la investigación .....	4
1.4 Justificación.....	4
1.5 Limitaciones .....	5
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1 Antecedentes de la investigación .....	6
2.2 Bases teóricas.....	10
2.2.1 El juego.....	10
2.2.2 Las habilidades sociales .....	22
2.3 Definición de términos básicos .....	31
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA .....	32
3.1 Hipótesis de la investigación .....	32
3.2 Sistema de variables .....	33
3.3 Operacionalización de variables.....	33
3.4 Enfoque de la investigación.....	35
3.5 Tipo de investigación.....	35
3.6 Nivel de investigación.....	36
3.7 Diseño de investigación .....	36
3.8 Población y muestra.....	37
3.9 Técnicas e instrumentos de investigación .....	38

CAPÍTULO IV. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	40
4.1 Selección y validación de instrumentos.....	40
4.2 Tratamiento estadístico e interpretación de resultados .....	43
4.3 Validación de las hipótesis .....	55
4.4 Discusión de resultados .....	63
CONCLUSIONES.....	65
RECOMENDACIONES .....	67
BIBLIOGRAFÍA .....	68
ANEXO .....	73

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, nuestro país y el mundo experimentan unos índices alarmantes de conflictos sociales, ya sea de tipo económico, territorial, cultural, ambiental, bélico, etc.; asimismo, unas elevadas tasas de inseguridad ciudadana. Lo cual nos indica que los valores sociales están atravesando una profunda crisis, predominando el individualismo, la competitividad, violencia, discriminación y exclusión. Por tal razón, se decidió investigar sobre los juegos cooperativos, ya que se los considera como promotores de valores sociales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, respeto por el otro y la capacidad de escucha; es decir, donde se emplea adecuadamente las habilidades sociales; pero son más fructíferas desde las primeras etapas del desarrollo humano.

Por otro lado, debemos aclarar que, en las instituciones educativas, se promueve la adquisición de habilidades sociales mediante diversas estrategias metodológicas; en esta investigación, queremos lograr mediante el empleo de un “Taller de juegos cooperativos”. Por consiguiente, nuestro objetivo general radica en *Determinar el grado de influencia del “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015*. Los resultados obtenidos, mediante las tablas y gráficos estadísticos, muestran una influencia significativa.

En cuanto a la estructura del informe, está organizada en cuatro capítulos. El primero, denominado *Planteamiento del problema*, desarrolla lo referente a la determinación y formulación del problema, los objetivos, la justificación de la investigación; asimismo, las limitaciones que se presentaron en su realización.

El segundo capítulo, titulado *Marco Teórico*, contiene los antecedentes de la investigación; el diseño teórico, en donde se desarrolla definiciones, características, elementos y teorías, teniendo en cuenta las dos variables de investigación (“Taller de juegos cooperativos” y habilidades sociales);

igualmente, se definen los términos básicos que fueron empleados en la investigación.

En el tercer capítulo, titulado *Metodología*, se delimitan las hipótesis, el enfoque, el tipo, nivel y diseño de investigación; de la misma forma, se precisan las variables, la población y muestra; así como las técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos.

En el capítulo cuarto, denominado *Instrumentos de investigación y presentación de resultados*, se detalla la selección y validación de los instrumentos; luego, se exhibe el tratamiento estadístico e interpretación de los resultados; de la misma forma, se presenta la validación de las hipótesis y la discusión de los resultados.

En último lugar, se muestran las conclusiones y recomendaciones, en base a los resultados descritos en el capítulo anterior, en conexión con los objetivos formulados. Asimismo, se consideran la bibliografía y el anexo de la investigación.

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Determinación del problema**

Existe en los seres humanos una tendencia natural a establecer relaciones sociales con sus pares; en las cuales se hace necesario el manejo de habilidades sociales, necesarias para lograr relaciones interpersonales satisfactorias (Hidalgo y Abarca, 1990). Sin embargo, en la actualidad, en el mundo se vive en constantes conflictos sociales sea de tipo económico, territorial, cultural, ambiental, bélico, etc.; en donde el cultivo de los valores morales atraviesa por una crisis profunda; prima el individualismo, la competencia, el rechazo, la marginación, la postergación y la violencia, de los que detentan poder sobre aquellos que no. Es decir, existe una inadecuada socialización entre los seres humanos y una “pobreza” en el empleo de las habilidades sociales.

En nuestro país, este problema se materializa cotidianamente de diversas formas. Por ejemplo, en la exclusión social, las agresiones en sus diversas modalidades, los homicidios, los asaltos, entre otros problemas sociales; los cuales propician la aparición de situaciones conflictivas e impiden el tránsito desde una sociedad jerarquizada y excluyente a una democrática e inclusiva (Manrique, 2007, citado por Espinoza, Calderón-Prada, Burga y Güímac, 2007). De manera semejante, estos conflictos se evidencian de alguna manera en las instituciones educativas; es decir, en las relaciones

interpersonales de los estudiantes de diferentes niveles educativos, siendo muy preocupante.

Por ejemplo, en los niños y las niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 332, “Santa Elena”, de la ciudad de Ayacucho, se observa, en las actividades pedagógicas diarias, el egocentrismo e individualismo, la falta de empatía, la escasa colaboración y compañerismo en los grupos de trabajo, las expresiones negativas referentes a sus pares, la agresividad y discriminación; además, muchos estudiantes son cohibidos y no les gusta participar en clases. En otras palabras, existen muchos problemas de socialización; las cuales ocasionan, indudablemente, consecuencias negativas, si es que no se toman las medidas necesarias para afrontarlos.

No obstante, las docentes, al parecer, no consideran lo señalado como un problema serio que se deba revolver; menos aún emplean estrategias metodológicas adecuadas con dicho fin, agravando a largo plazo el problema.

Consideramos ahora que la finalidad primordial de la educación formal es la socialización de los individuos, y la construcción de habilidades sociales, que debería ser parte importante del trabajo docente, no como un contenido que los estudiantes deban aprender en un área particular, sino trabajada transversalmente en las diferentes áreas y actividades curriculares. Es decir, debe desarrollarse óptimamente en los estudiantes estas habilidades, entendida por Izuzquiza y Ruiz (s/f, p. 23) como “un conjunto de conductas y destrezas específicas que nos permiten interactuar con los demás del modo más adecuado posible a la situación en que nos encontramos, y de manera mutuamente beneficiosa”.

De ahí que, para desarrollar las habilidades sociales en las etapas tempranas, se hace necesario el empleo del juego. Al respecto, Arranz (1993) señala como el más indicado a los juegos cooperativos, donde dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo. Estos juegos tienen como propósito ayudar a que las personas se relacionen, recuperen en el grupo

actitudes de confianza, colaboren y se solidaricen alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten.

Por consiguiente, en la presente investigación, surgió la idea de elaborar y aplicar un “Taller de juegos cooperativos” para desarrollar las habilidades sociales de los niños de cinco años; para, así, contribuir en la solución de la problemática tratada; asimismo, brindar a los docentes la posibilidad de conocer, ampliar y enriquecer sus conocimientos en cuanto al manejo de estrategias y recursos pedagógicos adecuados.

## **1.2 Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es el grado de influencia de la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015?

### **1.2.2 Problemas específicos**

**PE1:** ¿De qué manera la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015?

**PE2:** ¿Cómo influye la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015?

**PE3:** ¿De qué forma la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015?

**PE4:** ¿En qué medida la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye en el nivel de desarrollo habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015?

### **1.3 Objetivos de la investigación**

Determinar el grado de influencia de la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

#### **1.3.1 Objetivos específicos**

**OE1:** Determinar la influencia de la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**OE2:** Determinar la influencia de la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**OE3:** Determinar la influencia de la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**OE4:** Determinar la influencia de la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332. “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

### **1.4 Justificación**

Las habilidades sociales en los seres humanos son de vital importancia; ya que, a través de ellas, se construyen relaciones sociales de cooperación, respeto y de solidaridad. Sin embargo, su desarrollo pertinente merece especial interés y tratamiento, además de un trabajo colectivo y sistemático.

Para lograr ello, existen muchos métodos y estrategias de enseñanza y aprendizaje. En esta investigación, se desarrollan las habilidades sociales

mediante la aplicación de un “Taller de juegos cooperativos”, el cual se basa en estrategias metodológicas que se interesan en fomentar y fortalecer la ayuda, cooperación, solidaridad y la búsqueda de un objetivo común entre los estudiantes. En consecuencia, la presente investigación se justifica en tres ámbitos: teórico, metodológico y práctico.

En lo teórico, la investigación estudia con profundidad sobre los juegos, específicamente sobre los juegos cooperativos. Este acercamiento teórico sirvió de sustento en la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de edad.

En lo metodológico, se ha diseñado un “Taller de juegos cooperativos” con su respectiva metodología, donde se precisa el papel de los estudiantes y de las docentes, así como sus lineamientos de acción.

Finalmente, en lo práctico, se aplicó a un grupo de niños y niñas de cinco años de edad una selección de juegos cooperativos; los cuales estuvieron orientados al incremento de las habilidades sociales, lográndose un mejor desarrollo de estas, que influyen positivamente en las relaciones interpersonales entre pares.

## **1.5 Limitaciones**

En la concreción de la presente tesis, se han presentado algunas limitaciones, las cuales fueron superadas, siendo:

- Escasa bibliografía e investigaciones sobre las variables estudiadas en la biblioteca de la universidad y otras instituciones de la localidad.
- Falta de apoyo económico en la ejecución del diseño de investigación, lo cual ocasionó demora en la sistematización del informe final.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la investigación**

Son escasos los trabajos que se han realizado con respecto a los temas propuestos en esta tesis; sin embargo, al acudir a diversas fuentes se han identificado los siguientes:

Martínez (2012), de la Universidad Abierta Interamericana, trabajó en una tesis titulada: “Los juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales en la educación inicial”, de enfoque cualitativo, de tipo estudio de casos y documental puro, de alcance descriptivo. La unidad de análisis estuvo conformada por tres docentes a cargo de la tercera sección (sala de cinco años); mientras que el instrumento empleado para recopilar información fue una guía de entrevista semi-estructurada. La autora concluye señalando que:

En los jardines indagados, no se observa una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales. Debido a que los docentes no emprenden acciones concretas y significativas, en donde los niños comprendan la importancia de del trabajo en equipo.

Igualmente, Beltrán (2007), de la Universidad Tecnológica de Pereira, realizó su trabajo de investigación titulado: “Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas prosociales y disociales de escolares con

problema contravención al manual de convivencia”; de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño preexperimental con un solo grupo. La muestra del estudio constó de 20 escolares, de 8 a 12 años de edad. Se administró el instrumento en la fase preprueba y posprueba propuestos por Rubio, Poblete, Tapia, Grandfelt y Álvarez para medir las conductas prosociales y disociales, llegando a las siguientes conclusiones:

1. El programa de juego tuvo un impacto positivo en las conductas sociales de los escolares, evidenciándose en los resultados de la diferencia significativa entre la preprueba y posprueba a través de la prueba del signo. 2. Hubo mejoramiento notable de la disciplina de los escolares participantes de la investigación en el aula de clases. Argumento respaldado por los profesores de las diferentes instituciones educativas.

Como resultado, el diseño de un programa de juegos influyó positivamente sobre las conductas sociales de los estudiantes, mejorando su disciplina.

Asimismo, Oroabajo (2011), de la Universidad Libre de Colombia, realizó su tesis titulada: “Propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del Colegio República de Colombia Jornada Noche Grado 4a”; de enfoque cuantitativo, de tipo experimental y diseño cuasi experimental. La muestra de estudio estuvo conformada por 43 estudiantes, entre las que se encuentran 10 mujeres y 35 varones. Para recopilar los datos, empleó un diario de campo y cuestionario de encuesta. Finalmente, concluye señalando que:

Las actividades que contiene la propuesta pedagógica nos refleja los buenos resultados que ayudaron a fortalecer la comunicación, el trabajo en equipo, la confianza, la comprensión y la importancia de relacionarse bien con otras personas y poder convivir dentro de una sociedad; también, se evidenció una reducción en los índices de las relaciones de no empatía gracias a las actividades desarrolladas y fundamentadas en los juegos cooperativos.

También, Camacho (2012), de la Pontificia Universidad Católica del Perú, realizó un trabajo de investigación titulado “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, en base a un enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño cuasi experimental. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa privada de Lima. A fin de obtener los datos necesarios para la investigación, se aplicó la lista de cotejo en dos momentos. Luego de analizar e interpretar los resultados, la autora arriba a las siguientes conclusiones:

1. El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
2. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación, se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
3. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
4. Mediante el programa de juegos, las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo.
5. Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

De la misma forma, Ortecho y Quijano (2011), de la Universidad *Cesar Vallejo*, en su tesis titulada: “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, bajo un enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño cuasi experimental, con grupo experimental y grupo control con pre y posttest; donde la muestra estuvo conformada por 36 niños de la sección “verde” y “amarilla”, siendo 11 varones y 7 mujeres en cada una de ellas; además, se usó la lista de cotejo como pre y posttest para obtener los datos, arriba a las siguientes conclusiones más relevantes:

1. El programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011, con un nivel de significancia de 5.18 según la prueba T Student. 2. Los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio de 16.4 y 15.3, respectivamente. 3. Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento, lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática. 4. Las niñas en el pre test obtuvieron 20.4 puntos y en el post test 32 puntos, los niños en el pre test obtuvieron 13.8 puntos y en el post test 27.9 puntos. Lo cual determina que tanto en el pre test como en el post test, las niñas lograron un mejor desarrollo social.

En las dos investigaciones citadas, el programa de juegos cooperativos impulsados en las aulas ha logrado mejoras en el nivel de las habilidades sociales de los niños; es decir, tienen una influencia positiva.

Por otro lado, en el trabajo de investigación realizado por Crises, Flores, Lizana y Pérez (2011), del Instituto Superior Pedagógico Nuestra Señora de Lourdes, titulado “El juego participativo y su desarrollo en el aprendizaje del área de comunicación del segundo grado”, desarrollado bajo un enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño preexperimental. Donde los datos fueron recabados mediante la ficha de observación, la guía de entrevista y el registro etnográfico, de una muestra compuesta de 25 estudiantes; los autores arribaron a las siguientes conclusiones:

1. Los juegos participativos constituyen un valioso recurso para generar aprendizajes en el área de comunicación, finalmente como estrategias para el desarrollo de la comprensión y producción de textos, ya sea en lengua materna como segunda lengua. 2. La práctica de los juegos participativos en los niños y niñas de la I.E. N° 38015/MX- P de la

comunidad de Rancho permitió desarrollar en ellos sus habilidades y destrezas motoras y, por consiguiente, sus capacidades cognitivas, puesto que estos componentes están estrechamente relacionadas.

En consonancia al trabajo referido, Barrientos (2006), del Instituto Superior Pedagógico Nuestra Señora de Lourdes, en su trabajo titulado “El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños (as)”, enmarcado dentro del enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño cuasi experimental, en el cual los datos fueron obtenidos a través de la ficha de observación, guía de entrevista y ficha anecdótico, de una muestra de investigación compuesta por 42 estudiantes. En consecuencia, el autor señala que con la aplicación de los juegos infantiles en forma sistemática o intencionada, se garantiza el desarrollo de la institución integral de acuerdo a los resultados obtenidos en todos los instrumentos de recolección de datos.

Como podemos apreciar, la aplicación de estrategias metodológicas basadas en los juegos participativos logra mejores aprendizajes en los estudiantes, siendo significativos y recomendables para su empleo.

En suma, las investigaciones antes referidas aportan a la presente tesis en cuanto al tratamiento de las dificultades en las habilidades sociales de los estudiantes y cómo estas pueden ser superadas mediante las estrategias metodológicas basadas en los juegos cooperativos y participativos; sin embargo, la particularidad del trabajo estriba en que aborda el tema en una muestra, un espacio y tiempo específico; asimismo, por diseñar y aplicar un “Taller de juegos cooperativos” para la consecución de los objetivos de investigación.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 El juego**

Es un término polisémico y tiene una definición diversa, dependiendo del lugar y momento concreto en el que se ha utilizado, a pesar de poseer un carácter

universal. Así, etimológicamente, procede de dos vocablos latinos, *iocum* y *ludus-ludere*; ambos hacen referencia a una broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto a la expresión lúdica.

Para la Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2014), es el “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en la cual se gana o se pierde”; es decir, el juego se realiza con fines recreativos o de diversión, suponiendo el goce o el disfrute de quienes lo practican; no obstante, se practica bajo reglas o normas diversas.

Para Dris (2010), es una actividad inherente al ser humano; todas las personas han aprendido a relacionarse a través de ello con su ámbito familiar, material, social y cultural; además, permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar el vocabulario e imitar roles adultos, siendo un medio primordial en el aprendizaje. Por consiguiente, el juego es primordial en la socialización y aprendizaje de los seres humanos. Asimismo, Schiller (2002), citado por Camacho (2012, p. 7), afirma que “el hombre es realmente hombre cuando juega”. En otras palabras, el juego es algo innato en el hombre, todos lo cultivan como parte de su proceso de crecimiento y desarrollo.

Igualmente, Ortega (1992), citado por Camacho (2012), afirma que constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo; por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Cuando el niño juega, aprende, se comunica y crea lazos con las demás personas que integran su mundo; asimismo, fortalece su lenguaje, debido a que tiene que comunicar sus pensamientos e ideas. Dicho de otro modo, el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

Por otro lado, Chateau (1958), citado por Camacho (2012), menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad;

consecuentemente, no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior, sino también en la formación de la personalidad del niño. Al mismo tiempo, mediante el juego el niño va lograr no solo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos; sino, también, va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas (Zapata, 1988, citado por Camacho, 2012).

En resumen, el juego es un conjunto de actividades recreativas, cortas, divertidas y con reglas que permiten el fortalecimiento de aspectos cognitivo, emocional y social del ser humano, especialmente de los niños. Gracias al juego, por ejemplo, el niño empieza a relacionarse con el ámbito familiar, social, cultural y natural; adquiriendo, de esta manera, un agregado de nuevos valores y conocimientos que le permitirán formar su personalidad.

#### **2.2.1.1 Características**

De acuerdo a Reina (2009), el juego, como una actividad humana y recreativa posee las siguientes características:

- **Es una actividad placentera.** Es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza.
- **Tiene espacio y un tiempo determinados.** Cada juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que contempla en un inicio, un desarrollo y un final. Sin embargo, en la educación infantil, comúnmente, los juegos tienen un grado de espontaneidad. Por otra parte, el juego también tiene un espacio particular para su desarrollo, lo que no quiere decir que tenga que construir un objeto material necesariamente; pues, la imaginación puede, en la mayoría de las ocasiones, superar la carencia primera. De todas formas, aunque el punto de vista operativo y el espacio no sea de una necesidad imprescindible, es conveniente que los estudiantes tengan un lugar referencial donde desarrollar su juego.

- **Es una actividad muy diferente al trabajo.** Ya que tiene finalidades y métodos distintos. El trabajo es aquella actividad que se realiza en función de un producto. No tiene sentido en sí misma, sino en el resultado.
- **Tiene carácter desinteresado.** Parcialmente, sirve ahora el argumento dado para la justificación del marco temporal del juego, en la justificación de la finalidad a la que sirve el juego. Esta es, aunque no del todo, la razón por la que afirmamos que el juego es, en la etapa infantil, un medio y un fin en sí mismo. Así, en un principio, el juego no tiene por qué perseguir ningún fin material; pues, produce satisfacción y placer de modo inmediato, como matriz principal que lo caracteriza.
- **Lleva un elemento de tensión.** Hemos expresado reiteradamente que el juego es una actividad gratificante; sin embargo, esto no impide un determinado carácter que puede acompañar a su desarrollo: el juego, para realizarse, necesita de un esfuerzo por parte del estudiante; es en esa tensión donde surge el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas (resistencia, destreza...), intelectuales (búsqueda de estrategias de resolución, creatividad...), espirituales y morales (someterse a reglas, sentido competitivo...), etc. Pero es en el juego competitivo en donde claramente el factor tensión alcanza mayor claridad y evidencia.
- **Está conectado con la realidad.** El juego toma de la realidad todos sus elementos, permite a niños y niñas un mejor conocimiento del mundo que le rodea y favorece su integración. Incluso cuando el juego implica salida a la imaginación también la realidad es el punto de partida, porque en ella se encuentran los elementos que han de ser transformados imaginativamente.
- **Implica acción.** Los niños y niñas que juegan se mueven, corren, desplazan, ejecutan acciones –que están envueltos de las características ya señaladas- , etc.; razones por las cuales están en constante actividad física y mental. Este es el argumento fundamental por el que al juego se le ha caracterizado como una actividad completa; razón por la cual, de los que diseñan o facilitan el juego, tienen en cuenta todas las aptitudes de una persona, tanto físicas como intelectuales y sociales.

Por consiguiente, a la hora de perseguir determinados objetivos mediante la manipulación de las actividades lúdicas, es importante tener en cuenta las características antes mencionadas.

#### **2.2.1.2 Tipos de juego**

Existen diversas maneras para clasificar o tipificar el juego. En esta investigación, se trabajará de acuerdo al criterio de Moreno (2002), para quien el juego se clasifica en 5 tipos:

**a) Juego funcional o de acción.** Este juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico.

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

En los primeros nueve meses, el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado, sin embargo no desaparece después de esta edad, ya que se presenta en diferentes formas hasta llegar a la vida adulta, como por ejemplo montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir a una fiesta.

**b) Juego de construcción.** Conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, que solo se crea en el imaginario del niño; quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

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

**c) Juego simbólico.** A partir de los 2 años, surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado “juego simbólico”, representacional o socio-dramático. Este juego es predominante en el estadio preoperacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; en esta etapa, predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, haciendo uso de estos para modificar su realidad.

El juego simbólico puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. Evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad. Entonces, se puede realizar mediante ella actividades simuladas e imaginativas.

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

En esta edad, el niño ya está más enfocado con la realidad; es capaz de comunicar sus ideas y pensamientos con los miembros de su familia y pares, de manera que, en el juego, van involucrando estos factores haciéndolos más colectivos y con menos libertades. Entonces, es ahí

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

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

El juego cooperativo busca disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Asimismo, facilita el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza y busca la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

Por otro lado, Brown (1998) plantea que este juego se presenta como una posibilidad diferente, dándonos la oportunidad de sentir felicidad, alegría y placer, sin tener la necesidad de “aplantar” al otro; por tanto, elimina el binomio (ganadores-perdedores), que tantas dificultades genera en los niños, en más de una ocasión. Coincidiendo con este planteamiento, Giraldo (2005) dice que, en este juego, prima la diversión por encima del resultado, en los que no suelen existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen; sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para

superar un objetivo o reto común. Entonces, este tipo de juego brinda integración y transmisión de valores.

Por su parte, Ruiz (2005), citado por Camacho (2012), señala que el juego cooperativo emerge de una creatividad desbordante en los niños, haciendo de este un instrumento útil para poder encontrar herramientas para la solución de conflictos, para el movimiento corporal y disfrute del programa de juego.

En esta lógica, y de acuerdo con Garaigordobil y Fagoaga (2006), a continuación se destacan cinco características de los juegos cooperativos:

- **La participación.** Ya que en estos todos los miembros del grupo participan, no habiendo nunca eliminados, ni nadie que gane o pierda; el objetivo consiste en alcanzar metas grupales, para ello cada participante cumple un papel necesario para la realización del juego. El mensaje proviene del juego, es claro: “Todos deben tener la posibilidad de practicarlo y cada uno debe encontrar su colocación en el juego en diferente de los otros”.
- **La comunicación y la interacción amistosa.** Porque todos los juegos estructuran procesos de comunicación intragrupal que implican escuchar, dialogar, tomar decisiones, negociar... Los juegos de este programa estimulan la interacción amistosa multidireccional entre los miembros del grupo, la expresión de sentimientos positivos en relación a los otros, para progresivamente potenciar procesos en los que los jugadores dan y reciben ayuda del grupo de iguales, en aras de conseguir comunes.
- **La cooperación.** Ya que gran parte de los juegos estimulan una dinámica relacional que conduce a los jugadores a darse ayuda mutuamente para contribuir a un fin común, a una meta de grupo. En estos juegos, los objetivos de los jugadores están estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos puede alcanzar sus

objetivos solo si los otros alcanzan los suyos. De este modo, se entiende la cooperación como un proceso de interacciones sociales consistentes en “dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común”; en contraposición a los juegos competitivos, en los que los objetivos de los jugadores están relacionados, pero de forma excluyente, y un participante alcanza la meta solo si los otros no la consiguen alcanzar.

Cada jugador, en estos juegos, contribuye con su papel; este, lleno de significado, es necesario para la consecución del juego. Esta situación genera un sentimiento de aceptación en cada individuo del grupo, que influye positivamente en su propio autoconcepto, mejorando también la imagen que tiene de los demás.

- **La ficción y creación.** Porque, en muchos juegos, se juega a hacer el “como si” de la realidad, como si fuéramos serpientes, tortugas, campanas, ciegos, trenes, máquinas..., así como a combinar estímulos para crear algo nuevo. Por ejemplo, unir distintos objetos para crear instrumentos musicales.
- **La diversión.** Ya que con estos juegos tratamos que los miembros del grupo se diviertan interactuando en forma positiva, amistosa, constructiva con sus compañeros de grupo.

En conclusión, existen muchos tipos de juego, los cuales se diferencian unos de otros por sus particularidades. Para efectos de la presente investigación, se trabajó con los juegos cooperativos.

### **2.2.1.3 La importancia del juego en educación inicial**

El juego es empleado en distintos aspectos del desarrollo humano, permitiendo y facilitando un armonioso desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la creatividad y sociabilidad. Pero es dentro del contexto educativo que adquiere mayor significación, sobre todo en la etapa preescolar, debido a que constituye una fuente de preparación para la vida adulta. En tal sentido, Zapata (1990), citado por Meneses y Monge (2001), señala que el juego es

“un elemento primordial en la educación escolar”. Es decir, los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central de los programas y currículos educativos.

De manera que, el juego es “importante para los niños porque es su lenguaje principal, ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños” (Benítez, 2009, p. 4). Asimismo, sigue señalando la autora, es primordial porque es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades como:

- **Físicas.** Para jugar, los niños y niñas se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además, es saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc. Por el ejercicio que realizan, permiten dormir bien durante la noche.
- **Desarrollo sensorial y mental.** Esto se logra mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- **Afectivas.** Al experimentar emociones como sorpresas, expectación o alegría, y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse, ayudándolos a enfrentar a situaciones cotidianas.
- **Creatividad e imaginación.** El juego despierta y desarrolla estas características.
- **Forma hábitos de cooperación.** En algunos juegos, se precisa de un compañero o compañera para llevarlos a cabo.
- El juego hace que los bebés y los niños pequeños aprendan a conocer sus cuerpo, los límites de él su entorno.

Dicho brevemente, el juego en la educación inicial es indispensable, debido a que a los niños le permite desarrollar sus habilidades y competencias físicas,

afectivas, emocionales, cognitivas y sociales. Por tanto, jugar significa un modo de aprender, no es solo una diversión, sino una preparación para la vida adulta; puesto que es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales.

#### **2.2.1.4 Teoría de los juegos**

Existen diversas teorías que tratan de explicar la naturaleza y las funciones del juego. Al respecto, Campos, Chacc y Gálvez (2006) dan a conocer las principales teorías, las cuales desarrollamos a continuación:

- a) Teoría del excedente energético.** A mitad del siglo XIX, Herbert Spencer (1855) propone esta teoría en la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación, se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres.
  
- b) Teoría del preejercicio.** Un poco más tarde, en 1898, Grooss propone una explicación alternativa conocida como teoría del preejercicio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus.
  
- c) Teoría de la recapitulación.** Propuesta por Stanley Hall (1904) y plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que los primitivos de

la especie humana, realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse.

**d) Teoría de la relajación.** Propuesta basada en las tesis de Lazarus, para quien 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. Así, el juego no produce gasto de energía; sino, al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades. Por consiguiente, el juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas.

Retomando, podemos decir que todas estas teorías del juego han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una necesidad natural del ser humano y un aspecto que influye en el proceso de aprendizaje de los individuos sobre todo en la niñez.

#### **2.2.1.5 El juego en el niño de 5 años**

Según Piaget (1990), el niño de 5 años de edad se encuentra en la etapa preoperacional, la cual abarca desde 2 hasta 7 años de edad, específicamente en el estadio prelógico o intuitivo. Este período de desarrollo humano tiene como característica principal la manipulación de símbolos y el surgimiento de la representación mental; no obstante, el niño, para conocer, necesita continuar actuando físicamente para conseguir soluciones, aunque sus razonamientos no son lógicos.

De modo que, el juego, en esta etapa, depende del nivel intelectual; es decir, adopta una forma que depende de la etapa del desarrollo cognitivo llamado preoperacional. Así, los individuos de 5 años de edad están enmarcados dentro del juego simbólico, en el cual los objetos, acciones y palabras se usan como sustitutos de otros, pero de la vida real. Dicho de otro modo, la realidad empieza a ser abstraído paulatinamente. Una categoría del juego simbólico

es el juego socio dramático, que se da cuando dos o más niños adoptan roles y pretenden recrear una situación de la vida real. Los niños interactúan conectados por un tema común (Rael, 2009). Por otra parte, Camacho (2012) sostiene que:

En esta etapa, empiezan a tener cierta importancia los juegos cooperativos, el niño cada vez participa en juegos más complejos, participando con otros compañeros principalmente debido a que la institución escolar “obliga” a tomar parte en estos juegos sociomotores. Desde un punto de vista manipulativo, sobresalen “JUEGOS DE C”. También se introducen “juegos de roles sociales” (jugar a ser policía, médico, etc.), así como los “juegos de intercambio de roles” (Jugar a padres, madres, etc.) (p. 17).

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

En resumen, los niños y las niñas de 5 años de edad se encuentran en la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo del ser humano; en la cual predomina el juego simbólico y surge la representación mental, siendo fundamentales para lograr un equilibrio emocional. Además, a partir de los 4 años, aparece el juego de reglas, gracias al cual el niño inicia la actividad social.

### **2.2.2 Las habilidades sociales**

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten a la persona interrelacionarse de manera asertiva con sus congéneres, expresando sus sentimientos, pensamientos, actitudes, deseos, opiniones, etc.; es decir conociendo y defendiendo los propios derechos, pero también de los demás. En este sentido, Combs y Slaby (1977), citados por Camacho (2012), definen como aquella capacidad de interactuar con los demás en un

contexto social, dado de un modo determinado que es aceptado y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso y también para los demás.

Para Izusquiza y Ruiz (s/f, p. 23), son “un conjunto de conductas y destrezas específicas que nos permiten interactuar con los demás del modo más adecuado posible a la situación en que nos encontramos, y de manera mutuamente beneficiosa”. Dicho de otra manera, se trata de comportamientos complejos aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas. Esta definición concuerda con la de Caballo (2007), quien considera a la conducta socialmente habilidosa como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, para que pueda solucionar los problemas de manera inmediata y evitar problemas futuros.

Posteriormente, Caballo (2005), citado por Betina y Contini de Gonzales (2011), define a las habilidades sociales como un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros.

Por otro lado, Pozo (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. De ahí que, estas habilidades, como pautas de interacción, se adquieren de manera implícita; pero en la socialización de los niños, dentro de un contexto educativo, la instrucción debería ser más explícita.

Coincidiendo con la anterior definición, Aron y Milicic (1993), citados por Camacho (2012), sostienen que las habilidades sociales son aquellos comportamientos ya más concretos y específicos que se dan en un contexto interpersonal y tienen como fin interpretar y orientar la relación a fin de llevar

a cabo una interacción provechosa. Dadas las características del mundo actual, las demandas y exigencias sociales, la complejidad y la gran densidad de relaciones que los sujetos entablan, las habilidades sociales son de una importancia fundamental.

Por tanto, las habilidades sociales son el conjunto de capacidades humanas que guían su comportamiento; las cuales va adquiriendo y desarrollando a lo largo de su vida, a medida que interactúa con su entorno familiar, social, cultural y natural. Tales cualidades le permiten relacionarse de manera asertiva con sus pares y le permite resolver problemas de manera adecuada.

### **2.2.2.1 Características**

Para la comprensión y la adecuada concepción de las habilidades sociales, es necesario considerar algunas de sus características. Al respecto, Monjas (1992) y Caballo (1993), citados por Arellano (2012), refieren a las siguientes:

- Son conductas y repertorios de conductas adquiridas a través del aprendizaje.
- No son rasgos de personalidad, se adquieren a través del aprendizaje; por tanto, se pueden cambiar, enseñar o mejorar mediante los mecanismos del aprendizaje.
- Constituyen habilidades que se ponen en marcha en contextos interpersonales, esto es, requieren que se produzca una interacción. No incluyen otras habilidades de adaptación social como las habilidades de autocuidado (lavarse, vestirse), de vida en el hogar (limpiar, planchar, cocinar) o de vida en la comunidad (orientación, desplazarse, utilizar el transporte); sino que, al igual que estas, constituyen una de las áreas del comportamiento adaptativo. Sin embargo, es habitual encontrar manuales de entrenamiento en habilidades sociales que incluyen habilidades como vestirse, preparar alimentos u orientarse en el espacio; que, si bien son

habilidades de adaptación social relacionadas, no son estrictamente habilidades sociales.

- Son, por tanto, recíprocas y dependientes de la conducta de las otras personas que se encuentren en el contexto. Por ello, requieren la puesta en marcha de habilidades de iniciación y de respuestas interdependientes dentro de una reciprocidad e influencia mutuas. Así, la persona se ve influida por los demás y también influye sobre los otros para que modifiquen sus conductas.
- Contienen componentes manifiestos, observables, verbales (preguntas, autoafirmaciones, alabanzas, peticiones) y no verbales (mirada, gestos, sonrisa, orientación, expresión facial, expresión corporal, distancia-proximidad), y otros componentes cognitivos y emocionales (conocimiento social, capacidad de ponerse en el lugar de otras personas, capacidad de solucionar problemas sociales, constructos personales, expectativas, planes y sistemas de autorregulación) y fisiológicos (tasa cardiaca, respiración, presión sanguínea, respuestas electrodermales). La habilidad social es lo que la persona dice, hace, piensa y siente.
- Aumentan el refuerzo social y la satisfacción mutua. Disponer y manifestar un repertorio adecuado de habilidades sociales hace que la persona obtenga más refuerzo de su ambiente, y permite también que la interacción proporcione satisfacción a quienes forman parte de esta.
- Las habilidades sociales son específicas de la situación. Ninguna conducta en sí misma es o no socialmente habilidosa, sino que depende del contexto, de la situación y de sus reglas, de las personas con las que se interactúa, del sexo, de la edad, de los sentimientos de los otros, etc. Por ello, para que una conducta sea socialmente hábil, es necesario que la persona, además de motivación o metas sociales, tenga capacidad de percibir la información básica de dicho contexto o situación (percepción de indicadores verbales y no verbales, ambiente físico). Debe también ser capaz de procesar esa información en base a la experiencia, la observación, el aprendizaje y la maduración (interpretación de reglas de la

situación, de los sentimientos y los deseos de los demás). Asimismo, ha de actuar sobre ella poniendo en acción secuencias adecuadamente ordenadas de conductas verbales y no verbales apropiadas. Por último, ha de evaluar, controlar y regular su conducta a través del feedback externo (verbal y no verbal) y de la evaluación interna (cogniciones, emociones).

- Es importante la existencia de metas, propósitos o motivación social para desarrollar un adecuado repertorio de habilidades sociales.

Por tanto, cada uno de estas características orienta el comportamiento de los individuos a fin de llevar a cabo una interacción provechosa.

### **2.2.2.2 Tipos de habilidades sociales**

Existen diversas clasificaciones de habilidades sociales; pero, en la presente investigación, se acude a la tipología establecida por Muñoz y Angrhes (2011), la cual podría ser favorecida en su desarrollo a través del juego cooperativo. Así, tenemos a las:

- a) Habilidades sociales básicas.** Implica escuchar, formular una pregunta, iniciar una conversación, mantener una conversación, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas y hacer un cumplido.
- b) Habilidades sociales avanzadas.** Involucra pedir ayuda, participar, dar y seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás.
- c) Habilidades relacionadas con los sentimientos.** Implica conocer y expresar los propios sentimientos, comprender los sentimientos de los demás, enfrentarse con el enfado del otro, expresar afecto, resolver el miedo y autorrecompensarse.
- d) Habilidades alternativas a la agresión.** Comprende compartir algo, ayudar a los demás, negociar, emplear el autocontrol, pedir permiso, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás y no entrar en peleas.

**e) Habilidades para hacer frente al estrés.** Implica demostrar deportividad después de un juego, defender a un amigo, responder a una acusación, hacer frente a las presiones del grupo, formular una queja, responder a una queja, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando le dejan de lado, responder al fracaso, prepararse para una conversación difícil.

**f) Habilidades de planificación.** Incluye tomar iniciativas, tomar decisiones, discernir sobre la causa de un problema, establecer un objetivo, determinar las propias habilidades, recoger información, resolver los problemas según su importancia, tomar una decisión y concentrarse en una tarea.

De estos seis tipos, se trabajó en la investigación solamente con las cuatro primeras, ya que trabajar en los niños de 5 años de edad con todas las habilidades resulta muy complicado.

#### **2.2.2.4 Adquisición de las habilidades sociales**

La niñez es, sin duda, un periodo crítico en el aprendizaje de las habilidades sociales. Este depende, por un lado, de la maduración y por otro, de las experiencias de aprendizaje. En este sentido, Ruiz (2007) afirma que los procesos de aprendizaje por los que habitualmente se adquieren las habilidades sociales son:

**a) Enseñanza directa.** Las habilidades sociales se transmiten por medio de instrucciones, dando la información de lo que es una conducta adecuada en una determinada situación. “No hables con la boca llena” o “lávate las manos antes de comer” son típicos ejemplos.

**b) Modelado o aprendizaje por medio de modelos.** Los niños observan a sus padres, a otros adultos o a otros niños interactuando e imitan lo que ellos hacen. Es el llamado aprendizaje por observación o vicario; es decir, educamos con lo que decimos, con lo que hacemos y fundamentalmente con lo que somos. Entre los adultos, está muy arraigada la costumbre de

indicar a los demás lo que tienen que hacer, pero sin compromiso de cumplirlo uno mismo. Tirar colillas o papeles al suelo, cruzar sin mirar la calle o interrumpir cuando está hablando otro, son conductas que se imitan con facilidad.

En efecto, gran parte de las habilidades sociales se aprenden a través de experiencias interpersonales vicarias; es decir, mediante la observación del desenvolvimiento de los otros, es un proceso de asimilación mental de los modelos (Bandura, 1977, citado por Arellano, 2012).

**c) Práctica de conducta.** La mejor forma de aprender es practicando. Aunque les expliquemos lo que han de hacer y nos vean a nosotros haciéndolo, hasta que no ensayen ellos mismos no sabrán si son capaces de actuar adecuadamente. La consolidación y generalización de las conductas se logra practicando en diversos contextos, en diferentes momentos y ante personas distintas.

**d) Reforzamiento de las conductas adecuadas y “castigo” o retirada de atención de las inadecuadas.** Se le felicita o premia cuando se comporta de forma adecuada a la situación y se le riñe cuando su comportamiento no es correcto. En este aspecto, se ha de tener especial cuidado con el reforzamiento de conductas inadecuadas. La atención del adulto es un potente reforzador; en ocasiones, pueden llegar a portarse “mal” únicamente para que se les haga caso. Se tiende, en general, a prestar más atención cuando gritan, tiran cosas o molestan que cuando se comportan de forma correcta (“déjale ahora que no molesta, no se vaya a revolver”). Se ha de ser generosos en los elogios y procurar estar más pendientes de sus conductas adecuadas que de las equivocadas.

**e) Retroalimentación de la actuación (feedback).** Cuando se está practicando una determinada conducta, se informa de las partes correctas e incorrectas de la misma. Se ha de insistir siempre en lo correcto, aunque no se han de eludir los aspectos mejorables (“lo has hecho bien, solo te ha faltado...”).

**f) Moldeamiento o aprendizaje por aproximaciones sucesivas.** Es el utilizado en la enseñanza de habilidades de autonomía personal. Se ha de descomponer la conducta en pequeños pasos e ir practicando y reforzando cada uno de ellos, prestando la ayuda que vaya precisando durante el proceso de aprendizaje.

Como podemos apreciar, el individuo cuenta con diversos mecanismos para la adquisición de la habilidad social; no obstante, en el presente trabajo, consideramos importante el modelo de aprendizaje social desarrollada por Bandura (1977), citado por Arellano (2012), debido a que el hombre es un ser eminentemente social y muchas de sus conductas las aprende principalmente a través de la observación e imitación de otras personas. Entre estas conductas, se encuentran también las habilidades sociales. Entonces, a lo largo de la vida, las personas están expuestas a diferentes modelos gracias a los cuales adquieren determinadas conductas sociales (verbales y no verbales) o inhiben otras.

#### **2.2.2.5 Las habilidades sociales en la educación**

En el contexto educativo, las manifestaciones infantiles y adolescentes de la falta de las habilidades sociales pueden ser muy variadas. Por ejemplo, la ansiedad, tristeza, retraimiento social, problemas de concentración o desinterés académico, las cuales conducen incluso al ausentismo escolar, dificultades en la relación con los compañeros o el profesor que se materializan en conductas disruptivas en el aula o incluso en agresiones al profesor y los compañeros, entre otras conductas antisociales. En este sentido, los docentes y la institución educativa deben dar respuesta las manifestaciones de los déficits en habilidades sociales como dificultades en la convivencia escolar y el clima de la clase, pero también otras que están presentes.

Entendiendo como competencia y obligación de las instituciones educativas promover las habilidades sociales de los estudiantes y siendo los lugares más

adecuados para llevar a cabo programas de enseñanza, Ovejero (1988) señala lo siguiente:

- El entrenamiento en habilidades sociales es más eficaz cuando se realiza en grupo, dado que los otros niños son una importante fuente de aprendizaje; ya sea a través de procesos de imitación o de aprendizaje social, y proporcionan oportunidades únicas para el ejercicio de estas conductas.
- Los compañeros son una importante fuente de apoyo emocional para estos aprendizajes.

Por su parte, Hartup (1992), citado por Schaffer (1996), sostiene que las relaciones entre iguales contribuyen en gran medida no solo al desarrollo cognitivo y social; sino, además, a la eficacia con la que funcionamos como adultos; además, postuló que el mejor predictor infantil de la adaptación adulta no es el cociente de inteligencia ni las calificaciones de la escuela ni el comportamiento en clase, sino la habilidad que el niño posea para llevarse bien con los otros.

De ahí que, los niños que en su ambiente familiar o en la escuela son rechazados por ser agresivos, problemáticos, incapaces de mantenerse en relación cercana con otros niños y que no logran un lugar entre sus pares, están en alto riesgo y por ende su nivel de ajuste social y afectivo se verá afectado (Arellano, 2012).

Por tanto, la importancia y relevancia de las habilidades sociales en la educación es indispensable, debido a que existe una sólida relación entre las competencias sociales en la infancia y la adaptación social, académica, psicológica, tanto en la infancia como en la vida adulta.

### 2.3 Definición de términos básicos

- **Cooperación.** Se refiere a todo tipo de relaciones que se establecen entre las personas para conseguir objetivos comunes.
- **Habilidad.** Es un cierto nivel de competencia de un sujeto para cumplir con una meta específica.
- **Juego.** Actividad recreativa que cuenta con uno o más participantes. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo.
- **Niños.** Son seres humanos que aún no han alcanzado la pubertad. Por lo tanto, son personas que tiene pocos años de vida.
- **Relaciones sociales.** Interacciones sociales que se encuentran reguladas por normas sociales entre dos o más personas, presentando cada una de ellas una posición social y desplegando un papel social.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Hipótesis de la investigación**

##### **3.1.1 Hipótesis general**

La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye significativamente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

##### **3.1.2 Hipótesis específicas**

**HE1:** La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye sustancialmente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**HE2:** La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye de manera relevante en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**HE3:** La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye significativamente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**HE4:** La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye de manera trascendental en el nivel de desarrollo habilidades sociales alternativas a la

agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

## **3.2 Sistema de variables**

### **3.2.1 Variable independiente (VI): “Taller de juegos cooperativos”**

Conjunto de juegos educativos que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad entre los estudiantes.

### **3.2.2 Variable dependiente (VD): Habilidades sociales**

Conjunto de capacidades humanas que guían su comportamiento, las cuales va adquiriendo y desarrollando a lo largo de su vida, a medida que interactúa con su entorno familiar, social, cultural y natural. Tales cualidades le permiten relacionarse de manera asertiva con sus pares y le permite resolver problemas de manera adecuada.

## **3.3 Operacionalización de variables**

El siguiente cuadro nos esquematiza la operacionalización de las variables identificadas, como sigue:

**Cuadro 1. Operacionalización de las variables**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	VALORACIÓN
<b>Variable Independiente (VI):</b> “Taller de juegos Cooperativos”	<b>Participación</b>	- Cumple su rol de manera idónea. - Participa activamente para alcanzar metas grupales.	2 ítems	<b>SÍ / NO</b>
	<b>Comunicación e interacción amistosa</b>	- Se comunica constantemente con sus compañeros. - Coordina con sus compañeros. - Expresa sus sentimientos positivos hacia sus compañeros.	3 ítems	<b>SÍ / NO</b>
	<b>Cooperación</b>	- Brinda ayuda a sus compañeros. - Recibe ayuda de sus compañeros.	2 ítems	<b>SÍ / NO</b>
	<b>Ficción y creación</b>	- Adopta un rol en el juego. - Crea nuevos roles y objetivos grupales.	2 ítems	<b>SÍ / NO</b>
	<b>Diversión</b>	- Se divierte de forma positiva con sus compañeros.	1 ítems	<b>SÍ / NO</b>
<b>Variable Dependiente (VD):</b> Habilidades sociales	<b>Habilidades básicas</b>	- Escucha a los demás. - Formula preguntas. - Inicia una conversación. - Mantiene una conversación. - Da las gracias. - Se presenta ante los demás. - Presenta a otras personas.	7 ítems	<b>SÍ / NO</b>
	<b>Habilidades avanzadas</b>	- Pide ayuda. - Da instrucciones. - Sigue instrucciones. - Se disculpa. - Persuade a los demás.	5 ítems	<b>SÍ / NO</b>
	<b>Habilidades relacionadas a los sentimientos</b>	- Conoce sus sentimientos. - Expresa sus sentimientos. - Comprende los sentimientos de los demás. - Se enfrenta con el enfado de otros. - Expresa afecto.	5 ítems	<b>SÍ / NO</b>
	<b>Habilidades alternativas a la agresión</b>	- Comparte algo. - Ayuda a los demás. - Emplea el autocontrol. - Pide permiso. - Defiende sus derechos. - Evita los problemas con los demás.	6 ítems	<b>SÍ / NO</b>

### **3.4 Enfoque de la investigación**

La presente tesis se orienta bajo la investigación cuantitativa; la cual, según Niño (2011, p. 29), “tiene que ver con la “cantidad”; por tanto, su medio principal es la medición y el cálculo. En general, busca medir variables con referencia a magnitudes”. Este enfoque, sigue señalando el autor, se ha venido aplicando en investigaciones de tipo experimental, descriptivo, explicativo y exploratorio, aunque no exclusivamente. Además, este “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 4).

Además, la base epistemológica de la investigación cuantitativa es el positivismo, el cual se caracteriza por sostener que el único conocimiento verdadero es aquel que es producido por la ciencia, particularmente con el empleo de su método científico (propia de las ciencias naturales). Por consiguiente, asevera que solo las ciencias empíricas son fuente aceptable de conocimiento (Dobles, Zúñiga y García, 1998).

Ahora, podemos decir, que la presente investigación buscó medir la influencia del “Taller de juegos cooperativos” en las habilidades sociales de estudiantes, en base a la estadística y el método científico de investigación, siendo válido y fiable.

### **3.5 Tipo de investigación**

El presente trabajo es de tipo experimental, ya que su propósito fue validar o comprobar una hipótesis. Para ello, se valió del experimento, el cual “consiste en someter un objeto en estudio a la influencia de ciertas variables, en condiciones controladas y conocidas por el investigador, para observar los resultados que la variable produce en el objeto” (Cerdeña, 2000, citado por Niño, 2011, p. 33). Dicho de otro modo, en este tipo de investigación, se manipulan variables deliberadamente para luego obtener resultados.

En consecuencia, la experimentación “establece relaciones de causa-efecto y se ocupa de descubrir, comprobar, confrontar, negar o confirmar teorías y, eventualmente, como consecuencia, formular leyes” (Niño, 2011, p. 33).

De modo que, en la investigación, se diseñó y aplicó un “Taller de juegos cooperativos” con el fin de determinar su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 5 años de edad.

### **3.6 Nivel de investigación**

El grado de profundidad con que se abordó el objeto de estudio en la presente tesis se enmarca dentro de la investigación explicativa, la cual “se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa- efecto” (Arias, 2012, p. 26). Por consiguiente, sigue afirmando el autor, los estudios explicativos pueden ocuparse de los efectos que produce una investigación experimental mediante la prueba de hipótesis.

De manera que esta investigación explica el grado de influencia del “Taller de juegos cooperativos” en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de edad, luego de su aplicación deliberada, en base a la prueba de hipótesis.

### **3.7 Diseño de investigación**

El diseño empleado en la presente investigación es cuasi-experimental; el cual, de acuerdo con Tamayo (2003, p. 111), “estudia relaciones causa-efecto, pero no en condiciones de control riguroso de las variables que maneja el investigador en una situación experimental”. Dicho de otro modo, se manipula intencionalmente una variable experimental con el objetivo de observar su efecto en otra variable llamada dependiente, en donde el control no es estrictamente riguroso, en nuestro caso por tratarse de fenómenos sociales. En este diseño los grupos control y experimental fueron establecidos, previo al experimento.

Así, este diseño incorpora la administración de pre pruebas a los grupos experimental y control que componen el experimento. Se les aplica simultáneamente la preprueba o pretest; un grupo recibe el tratamiento experimental (grupo de experimento) y otro no (grupo de control); por último, se les administra, también simultáneamente, una posprueba o postest (Petrosko, 2004 citado por Hernández et al, 2014). El diseño se diagrama como sigue:

$$\text{GE: } 01 \text{ X } 02$$

---

$$\text{GC: } 03 \text{ - } 04$$

### **Donde**

**GE:** representa al grupo experimental

**GC:** representa al grupo control

**01 y 03:** simboliza el pretest aplicado a ambos grupos

**X:** se constituye en la variable experimental

**- :** representa la no aplicación de la variable experimental

**02 y 04:** simboliza el postest aplicado a ambos grupos.

## **3.8 Población y muestra**

### **3.8.1 Población**

La población total estuvo constituida por todos los estudiantes matriculados de la Institución Educativa Inicial N.º 332, “Santa Elena”, en el año lectivo 2015, siendo un total de 190 niños(as).

### **3.8.2 Muestra**

La muestra se estableció mediante la técnica denominada muestreo no probabilístico, donde “los sujetos que aparecen en la muestra son seleccionados a interés del investigador” (Morán y Alvarado, 2010, p. 46).

Dentro del muestreo no probabilístico, según Niño (2011), existe un tipo denominado muestreo por conveniencia, el cual se emplea teniendo en cuenta cuál es la muestra más conveniente para el caso. Así, se organizó de la siguiente manera:

- Grupo control : 25 estudiantes de la sección Pollitos.
- Grupo experimental : 25 estudiantes de la sección Patitos.

Se seleccionaron estos dos grupos en función a su edad y algunos problemas en el manejo de las habilidades sociales, previamente observadas.

### **3.9 Técnicas e instrumentos de investigación**

En la presente tesis, se emplearon los instrumentos denominados observación y experimento, con sus respectivos instrumentos. Así, tenemos:

- **Observación.** Según Morán y Alvarado (2010, p. 47), consiste en “la atención cuidadosa a un objeto con el fin de conocerlo. El proceso de observación no solo aparece al principio, sino a lo largo de una investigación, y es algo más complejo que el simple ver con atención”. Por consiguiente, se emplea instrumentos diseñados previamente, especificando sus indicadores e ítems, que luego son observados sistemáticamente.

Después, se elaboró una ficha de observación y una lista de cotejo para recoger los datos. En cuanto al primer instrumento, Buendía y Hernández (1998) afirman que permite encausar la acción de observar a ciertos fenómenos de manera estructurada y detallada mediante ítems preestablecidos. Para, así, obtener datos sobre la variable independiente (“Taller de juegos cooperativos”) se elaboró 10 indicadores o ítems, los cuales han sido evaluados mediante la nominación y valoración siguiente: sí y no.

Con respecto a la lista de cotejo, Arias (2012, p. 70) afirma que se trata de “un instrumento donde se indica la presencia o ausencia de un aspecto o

conducta a ser observada”. De modo que, para recabar datos sobre la variable dependiente (habilidades sociales), en el pre y postest, se elaboró 23 indicadores o ítems, siendo evaluados a través de la nominación y valoración siguiente: sí y no.

- **Experimento paralelo.** Es una técnica netamente experimental. Según Bueno (2003), consiste en diseñar situaciones simuladas para comprobar el grado de influencia de una variable independiente sobre otra denominada dependiente. Para ello, existe un grupo experimental y otro de control, y la demostración de la hipótesis se basa en la comparación de estos dos grupos de observación durante un mismo periodo de tiempo. Así, en nuestro caso, se diseñó la variable independiente denominada “Taller de juegos cooperativos” para comprobar su grado de influencia sobre la variable dependiente denominada “habilidades sociales”. Finalmente, instrumento de esta técnica fue el material experimental denominado “Taller de juegos cooperativos”.

#### **Técnicas e instrumentos que se emplearon en la investigación**

<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Observación	Ficha de observación Lista de cotejo
Experimento paralelo	Material experimental

## CAPÍTULO IV

### INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Selección y validación de instrumentos

Para obtener los datos de la muestra, se empleó la lista de cotejo y la ficha de observación. Estos dos instrumentos han sido validados mediante el juicio de expertos. Así, la *ficha de observación* quedó compuesta por 10 indicadores o ítems, como se muestra a continuación:

1. Cumple su rol de manera idónea.
2. Participa activamente para alcanzar metas grupales.
3. Se comunica constantemente con sus compañeros.
4. Coordina con sus compañeros.
5. Expresa sus sentimientos positivos hacia sus compañeros.
6. Brinda ayuda a sus compañeros.
7. Recibe ayuda de sus compañeros.
8. Adopta un rol en el juego.
9. Crea nuevos roles y objetivos grupales.
10. Se divierte de forma positiva con sus compañeros.

En cambio, la *lista de cotejo* estuvo conformada de 23 indicadores o ítems, como sigue:

1. Escucha a los demás.

2. Formula preguntas.
3. Inicia una conversación.
4. Mantiene una conversación.
5. Da las gracias.
6. Se presenta ante los demás.
7. Presenta a otras personas.
8. Pide ayuda.
9. Da instrucciones.
10. Sigue instrucciones.
11. Se disculpa.
12. Persuade a los demás.
13. Conoce sus sentimientos.
14. Expresa sus sentimientos.
15. Comprende los sentimientos de los demás.
16. Se enfrenta con el enfado de otros.
17. Expresa afecto.
18. Comparte algo.
19. Ayuda a los demás.
20. Emplea el autocontrol.
21. Pide permiso.
22. Defiende sus derechos.
23. Evita los problemas con los demás.

Es necesario recalcar que, la *lista de cotejo* se aplicó en el pre y postest para obtener datos sobre el nivel de habilidades sociales de los niños y las niñas, en los dos grupos de investigación, control y experimental.

Por otro lado, para establecer la validez de los tres instrumentos mencionados, conforme a los objetivos de esta investigación, se siguieron los siguientes pasos:

- En primer lugar, se operacionalizó las dos variables estudiadas teniendo como fundamento las definiciones, dimensiones e indicadores abordados en el marco teórico.

- En segundo lugar, se elaboró una ficha de observación y otra denominada lista de cotejo, en base a los indicadores que se encuentran en la matriz de la operacionalización de variables.
- En tercer lugar, los instrumentos elaborados fueron proporcionados a tres expertos en el tema, para pedir su evaluación, opinión y juicio en los puntos redactados a continuación:
  1. Claridad. Está formulado con lenguaje apropiado.
  2. Objetividad. Está expresado en conductas observables.
  3. Actualidad. Adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa.
  4. Organización. Existe una organización lógica.
  5. Suficiencia. Comprende los aspectos en cantidad y calidad.
  6. Intencionalidad. Adecuado para valorar los aspectos de las variables.
  7. Consistencia. Basada en aspectos teórico-científicos.
  8. Coherencia. Entre los índices, indicadores y las dimensiones.
  9. Metodología. Responde al propósito de la investigación.
  10. Pertinencia. Es útil y adecuado para la investigación.

Luego de una rigurosa evaluación, los expertos emitieron su informe de opinión, donde hacen constar su aplicabilidad. A continuación, presentamos la matriz de validez consolidada de los dos instrumentos.

**Tabla 1. Resultados del juicio de expertos sobre la ficha de observación para el “Taller de juegos cooperativos”**

Expertos	ÍTEMS										Promedio	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90.00 %
2	80	80	80	85	80	80	85	80	80	80	80	81.00 %
3	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80.00 %
Promedio de ponderación ( <b>EXCELENTE</b> )											83.60 %	

**Fuente:** Informes de validación de los instrumentos.

En la tabla 1, se observa que los expertos coinciden en que los ítems del instrumento son EXCELENTES, con un promedio de 83.60 %; en consecuencia, el instrumento es válido y coherente con los propósitos de la investigación.

**Tabla 2. Resultados del juicio de expertos sobre el lista de cotejo para las habilidades sociales (pre y postest)**

Expertos	ÍTEMS										Promedio	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90.00 %
2	80	80	80	80	85	80	80	80	80	80	80	80.50 %
3	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80.00 %
Promedio de ponderación ( <b>EXCELENTE</b> )											83.50 %	

**Fuente:** Informes de validación de los instrumentos

En la tabla 2, se observa que los expertos coincidieron en que los ítems del instrumento son EXCELENTES, en un promedio de 83.50 %; de modo que los instrumentos son válidos y coherentes con los propósitos de la investigación.

## 4.2 Tratamiento estadístico e interpretación de resultados

La obtención de los resultados estadísticos de la presente investigación se realizó a través del programa estadístico SPSS 21, con base de datos en MS Excel 2013; mientras, para la confiabilidad teórica de T-student, se utilizó el mintab, versión 16. Los resultados se han organizado en cuadros comparativos y gráficos entre el pre y postest aplicados a los estudiantes de grupo control y experimental.

### 4.2.1 Análisis y discusión de los resultados pretest

Los resultados que se presentan en este capítulo corresponden a la lista de cotejo, evaluados a ambos grupos de estudio; como son el grupo de control y el experimental. El presente resultado, permite ver el nivel de desarrollo de

las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”, mediante la aplicación del “Taller juego cooperativos”.

**Tabla 3: Resultados del pretest en el grupo control sobre el nivel de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”**

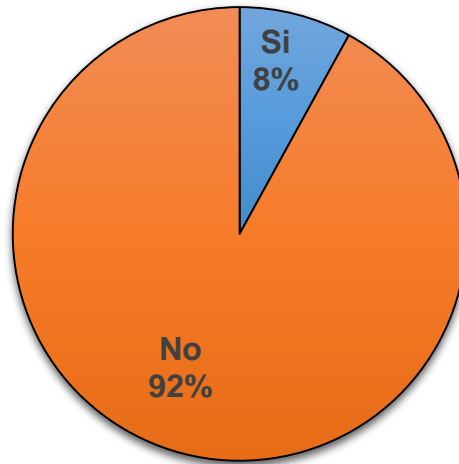
Nivel de habilidades sociales	Frecuencia	Porcentaje
Sí	02	8 %
No	23	92 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>

**Fuente:** Lista de cotejo (pretest), aplicada al grupo control

En la tabla, observamos el nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Donde dos niños, que representan el 8 % de total, “Sí” tienen un buen nivel de desarrollo de las habilidades sociales; mientras 23 niños, que representan el 92 %, “No” tienen el nivel de desarrollo deseado, es decir, es malo.

Así, podemos determinar que, en el grupo de control, una gran mayoría tiene bajo nivel de habilidades sociales, en el momento que se aplicó la lista de cotejo y antes de iniciar con el proceso experimental de la investigación. Por otro lado, todos los datos obtenidos en la tabla 4 se pueden representar en el siguiente gráfico de sector circular 1, para su mejor visualización y comprensión de los resultados. Donde se observa que el sector más grande representa al 92 % de los niños, que “No” tiene un buen nivel de habilidades sociales; solo el 8 % “Sí” tiene dichas habilidades.

**Gráfico 1: Pretest grupo control sobre el nivel de habilidades sociales**



Fuente: Generada de la Tabla 4 del pretest, grupo control.

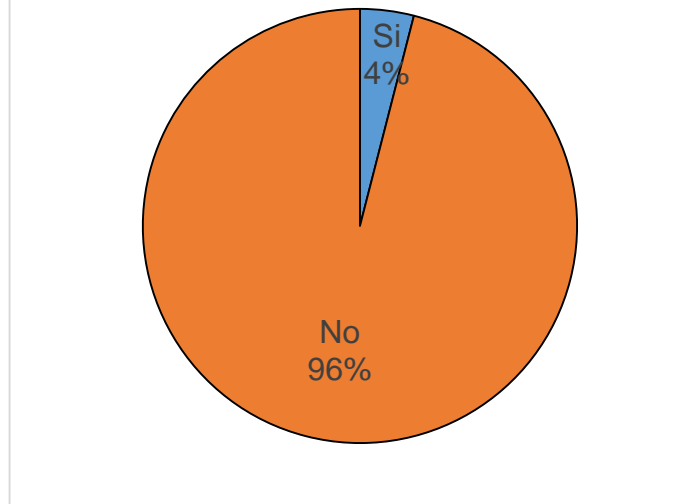
**Tabla 4: Resultados del pretest en el grupo experimental sobre el nivel de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”**

Nivel de habilidades sociales	Frecuencia	Porcentaje
Sí	01	04 %
No	24	96 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Lista de cotejo (pretest) aplicado al grupo experimental

En la tabla 4, observamos el nivel de desarrollo de las habilidades sociales del grupo experimental de los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Donde el 4 % (1 niño) del total de la muestra “Sí” tiene un buen nivel de habilidades sociales; mientras el 96 % (24 niños) “No” tienen tal nivel. Este es el resultado del grupo experimental antes de la aplicación del “Taller de juegos cooperativos”.

**Gráfico 2: Pretest grupo experimental sobre el nivel de habilidades sociales**



**Fuente:** Generada de la tabla 5, del pretest grupo experimental

En el gráfico 2, se visualiza mejor los resultados. Donde el sector más grande de la muestra total, 96 % (24 niños), “No” tiene un buen nivel de habilidades sociales; mientras que 4 % (1 niño) “Sí” tiene un buen nivel habilidades sociales. De donde podemos concluir que los resultados del grupo experimental, en el pretest, no son los más óptimos o deseados.

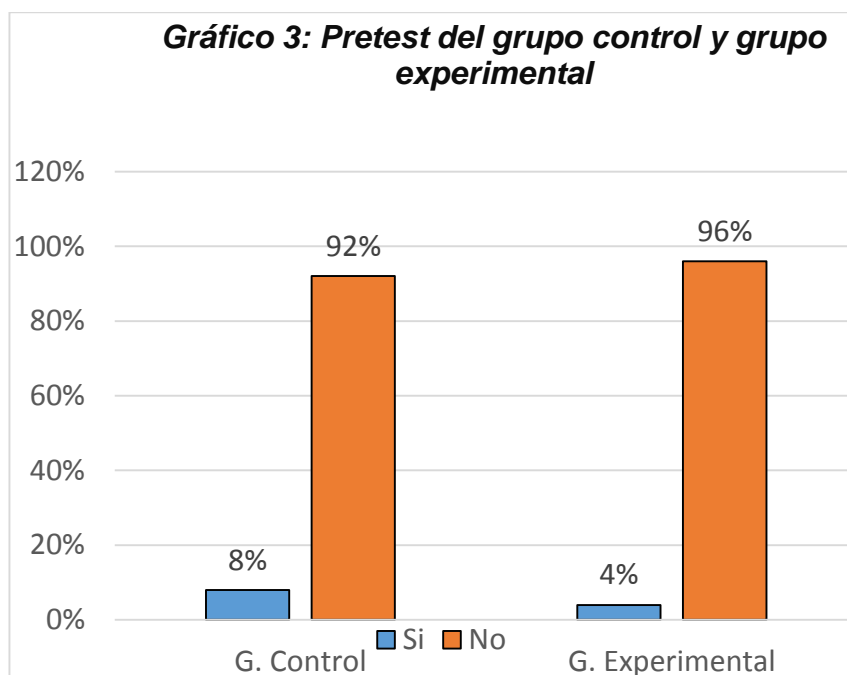
**Tabla 5: Comparación entre los pretest del grupo control y experimental sobre el nivel de habilidades sociales de los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”**

Nivel de habilidades sociales	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Sí	02	08 %	01	04 %
No	23	92 %	24	96 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>

**Fuente:** Lista de cotejo (pre test), aplicado a los grupos control y experimental

En la tabla 5, observamos la comparación entre los resultados del pretest de los grupos control y experimental sobre el nivel de desarrollo de

habilidades sociales. Donde ambos grupos “No” tienen un buen nivel, con un 92 % en el grupo control y 96 % en el grupo experimental; es decir, un nivel malo o bajo. Mientras que “Sí” tienen un buen nivel un 8 % en el grupo control y 4% en el experimental; considerándose, de esta manera, a ambos como grupos homogéneos, casi con las mismas características para su estudio y aplicación del “Taller de juegos cooperativos”.



**Fuente:** Generada de la tabla 5, del pretest de los grupos control y experimental.

En el gráfico 3, los niños que “No” tienen un buen nivel de habilidades sociales son el 92 % para el grupo control y 96 % para el experimental. Lo cual nos indica que son grupos similares u homogéneos antes de la aplicación del “Taller de juegos cooperativos”. Del mismo modo, se observa que “Sí” tienen un buen nivel de habilidades sociales un 8 % en el grupo control y 4 % en el experimental, en este caso también siendo similares los resultados. Por lo que podemos concluir en que ambos grupos se encuentran en casi las mismas condiciones del nivel de habilidades sociales y son adecuados para realizar nuestra investigación, aplicando el “Taller de juegos cooperativos”.

#### 4.2.2 Análisis y discusión de los resultados postest

Los resultados que se presentan corresponden a la lista de cotejo (postest), suministrado a ambos grupos de estudio: grupo de control y el experimental. El cual permite identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales que tienen los niños luego de aplicar nuestra variable experimental “Taller de juegos cooperativos” al grupo experimental.

**Tabla 6: Resultados del postest en el grupo control sobre el nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”**

Nivel de habilidades sociales	Frecuencia	Porcentaje
Sí	06	24 %
No	19	76 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>

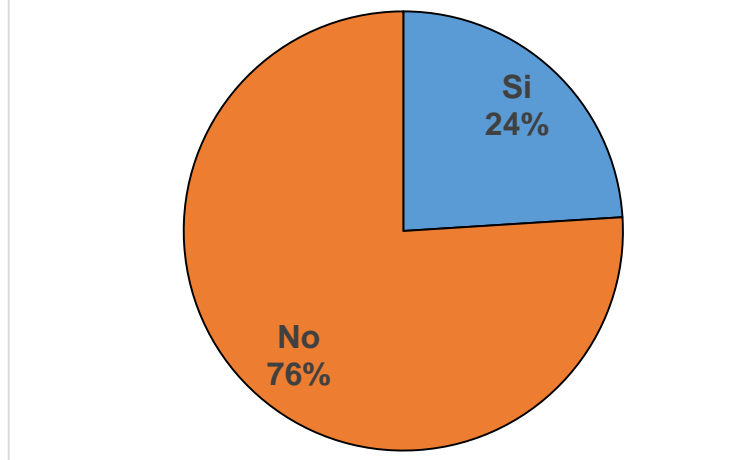
**Fuente:** Lista de cotejo (postest) aplicado al grupo control

En la presente tabla, encontramos el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”, del grupo control, luego de la aplicación del “Taller juegos cooperativos”. Donde seis niños, 24 % del total de la muestra “Sí” tienen un buen nivel de habilidades sociales; mientras el 76 % (19 niños) “No” tienen el nivel mencionado. Observándose así un aumento leve en comparación al resultado del pretest, como consecuencia de la aplicación de otras estrategias diferentes al “Taller de juegos cooperativos”.

De donde podemos inferir que, en el grupo control, hay una gran mayoría que “No” tiene un buen nivel de habilidades sociales, en el momento que se aplicó la Lista de cotejo (postest).

Todos los datos obtenidos en el la tabla 7 se pueden representar en el siguiente gráfico de sector circular, para una mejor visualización y comprensión de los resultados. Se observa que el sector más grande, es decir, 76 % de la muestra total “No” tiene un buen nivel de habilidades sociales; mientras que solo el 24 % “Sí” tienen dicho nivel.

**Gráfico 4: Postest grupo control sobre el nivel de habilidades sociales**



**Fuente:** Generada de la tabla 6, del postest grupo control

**Tabla 7: Resultados de postest en el grupo experimental sobre nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”**

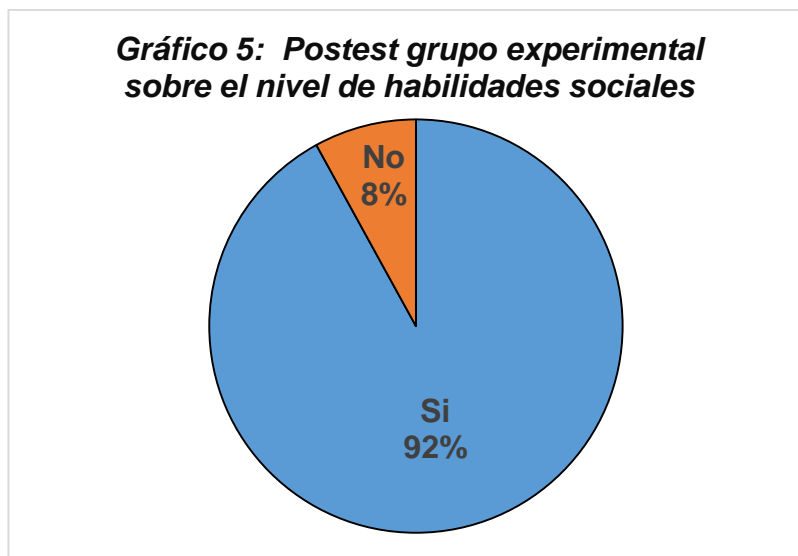
Nivel de habilidades sociales	Frecuencia	Porcentaje
Sí	23	92 %
No	02	08 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>

**Fuente:** Lista de cotejo (postest), aplicado al grupo experimental

En la tabla 7, visualizamos el nivel desarrollo de las habilidades sociales del grupo experimental en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Donde el 8 % (dos niños) de la muestra total “No” tiene un buen nivel de habilidades sociales; mientras el 96 % (23 niños) “Sí” tiene un buen nivel de habilidades sociales.

En base a estos resultados, podemos decir que hay una gran mejora en las habilidades sociales básicas, avanzadas, de sentimiento y lo alternativo a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena” como consecuencia de la aplicación del “Taller de juegos cooperativos”. Veamos mejor los resultados obtenidos en el siguiente gráfico.

**Gráfico 5: Postest grupo experimental sobre el nivel de habilidades sociales**



**Fuente:** Generada de la tabla 7, del postest grupo experimental

En la gráfica de sector circular, se visualiza mejor los resultados. Donde el sector más grande, es decir, 92 % de los niños “Sí” tiene un buen nivel de habilidades sociales; mientras que el 8 % “No” tienen tal nivel deseado; es decir, malo o bajo. Entonces, podemos concluir en que los resultados del grupo experimental en el postest son positivos, puesto que se obtuvo buenos resultados gracias a la aplicación del “Taller de juegos cooperativos”.

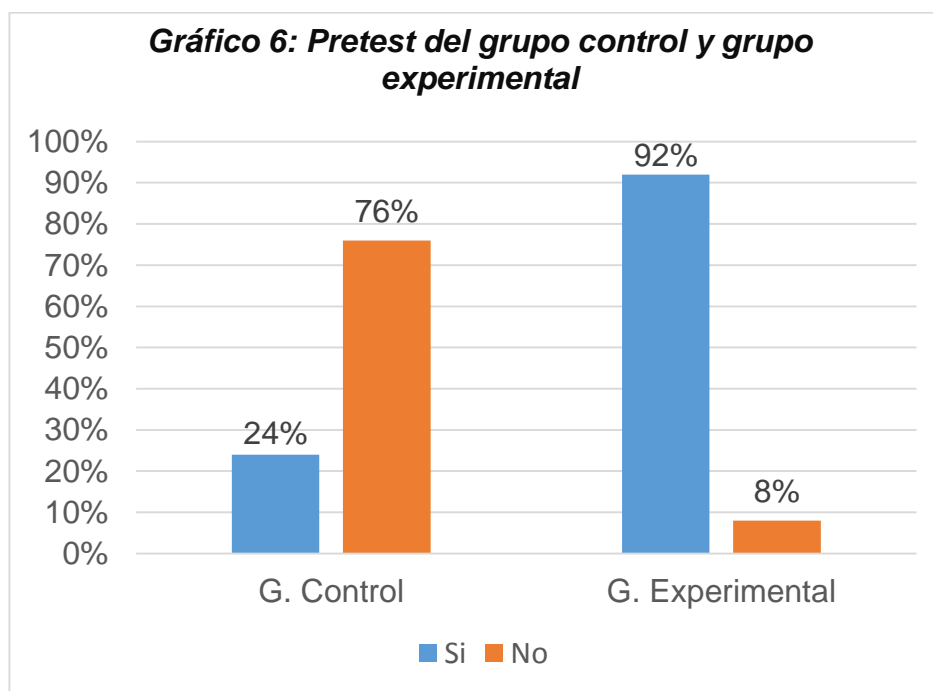
**Tabla 8: Comparación entre los postest del grupo control y experimental sobre nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”**

Nivel de habilidades sociales	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Sí	06	24 %	23	92 %
No	19	76 %	02	08 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>

**Fuente:** Lista de cotejo (postest) aplicado a los grupos control y experimental

En la tabla 8, observamos la comparación entre los resultados del postest de los grupos control y experimental luego de la aplicación del “Taller de juegos cooperativos”. Así, en el grupo control, un 24 % (6 niños) “Sí” alcanzaron un buen nivel de habilidades sociales; mientras que, en el grupo experimental,

un 92 % (23 niños) del total de la muestra “Sí” logró un buen nivel en las distintas habilidades sociales. Por consiguiente, los resultados demuestran que la aplicación del “Taller de juegos cooperativos” permite mejorar significativamente las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. El gráfico nos muestra mejor estos resultados:



**Fuente:** Generada de la tabla 8, del postest de los grupos control y experimental

En el gráfico 6, los niños que “No” obtuvieron un buen nivel de habilidades sociales en el grupo control conforman el 76 %, es decir, la gran mayoría tiene niveles malos o bajos y solo el 24 % logró dicho nivel; demostrándose una ligera mejora en dicho grupo de acuerdo a los resultados obtenidos. Mientras que, en el grupo experimental, los resultados son significativos, donde el 92 % de los niños “Sí” logró buen nivel de las habilidades sociales y solo el 8 % “No” consiguieron dicho nivel. De modo que la aplicación del “Taller de juegos cooperativos” en los niños de 5 años ayuda a mejorar sustancialmente sus habilidades sociales.

## 4.2.1 Análisis y discusión de los resultados pretest y postest de los grupos control y experimental

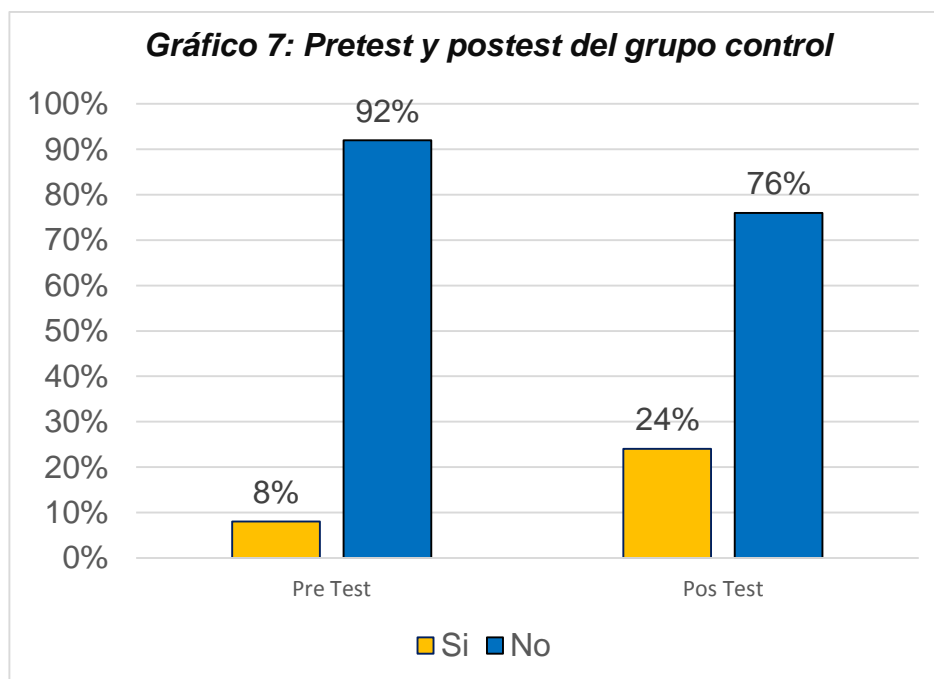
### 4.2.1.1 Grupo control

**Tabla 9: Comparación entre el pretest y postest del grupo control sobre el nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015**

Nivel de habilidades sociales	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Sí	02	08 %	06	24 %
No	23	92 %	19	76 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>

**Fuente:** Lista de cotejo (pretest y postest) aplicada al grupo control

La tabla 9 muestra los resultados del pretest y postest del grupo control, comparativamente. Donde, en el pretest, el 8 % (2 niños) de la muestra total “Sí” tenía un buen nivel de habilidades sociales; luego de un período considerable, 4 niños más alcanzaron dicho nivel. En otras palabras, los resultados del postest muestran que el 24 % (6 niños) de la muestra total “Sí” tienen un buen nivel de habilidades sociales. Esto quiere decir que no se observa mejoras significativas en el postest en comparación con el pretest. Por otro lado, los niños que “No” tenían dichas habilidades conformaban el 93 % en el pretest; mientras que, en el postest, se redujo ligeramente al 76 %. Por consiguiente, en el grupo control, no se muestra mejoras significativas en las habilidades sociales en los 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015. En el gráfico siguiente, se muestra mejor los resultados del grupo control antes y después de la aplicación de la variable independiente.



**Fuente:** Generada de la tabla 9

El gráfico 7 nos muestra los resultados del pretest y postest del grupo control sobre las habilidades sociales en los niños de 5 años. Donde, en el pretest, un 92 % de la muestra total “No” tenía un buen nivel; es decir, eran malos o bajos y solo el 8 % “Sí” poseía el nivel esperado. Mientras que, en el postest, el 76 % de la muestra total “No” alcanzó un buen nivel y solo el 24 % “Sí” logró dicho nivel. Esto quiere decir que no hubo mejoras significativas en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del grupo control.

#### 4.2.3.3 Grupo experimental

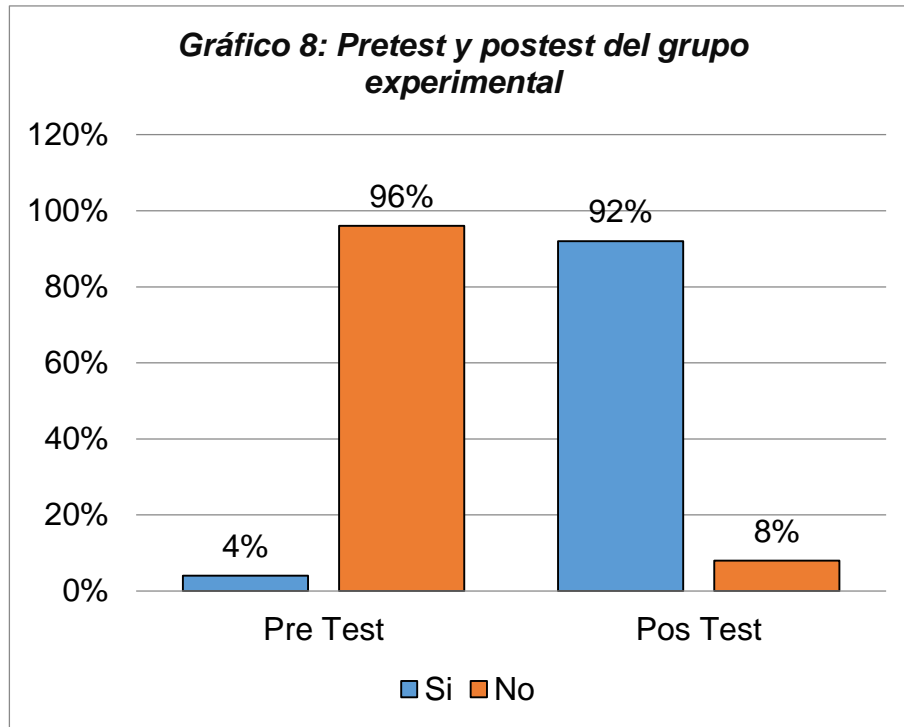
**Tabla 10: Comparación entre pretest y postest del grupo experimental sobre el nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015**

Nivel de habilidades sociales	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Sí	01	04 %	23	92 %
No	24	96 %	02	08 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>

**Fuente:** Lista de cotejo (Pre test y Pos test), del grupo experimental

La tabla 10 presenta los resultados del pretest y postest del grupo experimental sobre nivel de habilidades sociales, comparativamente. Donde, en el pretest, el 4 % (1 niño) “Sí” tenía un buen nivel y el 96 % (24 niños) “No” poseía dicho nivel; es decir, era malo o bajo. Mientras que, en el postest, el 92 % (23 niños) del total de la muestra “Sí” alcanzó dicho nivel y solo el 8 % (2 niños) “No” lo logró. De manera que se observa una reducción considerable en el nivel bajo o malo, y un incremento significativo en el nivel óptimo de habilidades sociales. Estos resultados se consiguieron como consecuencia de la aplicación de nuestra variable independiente.

Estos mismos resultados se muestran mejor en el gráfico 8. Donde se observa una diferencia amplia entre los resultados del pretest y postest sobre el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años. Así, solo el 4 % de la muestra total “Sí” tenía un buen nivel en el pretest; pero, luego de un período considerable, este nivel se eleva a un 92 % en el postest. En cambio, en el pretest, un 96 % de la muestra total “No” poseía un buen nivel; es decir, era malo o bajo. Sin embargo, en el postest, este nivel se redujo a solo 8 %; observándose, de esta manera, una enorme reducción. Estos resultados se obtuvieron gracias a la aplicación del “Taller de juegos cooperativos”.



**Fuente:** Generada de la tabla 10

### 4.3 Validación de la hipótesis

Para la validación de hipótesis, se empleó el estadístico T-Student; el cual se aplicó a la hipótesis general y cada una de las específicas. Se trata de una prueba estadística para evaluar los resultados de la *lista de cotejo* inicial (pretest) y posterior (postest) a la aplicación del “Taller de juegos cooperativos”. Se compara las medias  $u_1$  y  $u_2$  y las varianzas  $s_1^2$  y  $s_2^2$  o para comparar pretest y postest.

$$t = \frac{\bar{D} - 0}{S_D / \sqrt{n}} = \frac{\bar{D} \cdot \sqrt{n}}{S_D}$$

**Donde:**

$u_1$  : Media de la muestra de la prueba en pretest

$u_2$  : Media de la muestra de la prueba en postest

$\bar{D} = u_2 - u_1$  : Diferencia de medias

$S_D$ : Desviación estándar de la diferencia de medias

$n$ : Cantidad de observaciones de la muestra del pretest y postest

**g.l.:**  $n - 1$  grado de libertad

La hipótesis nula  $H_0: u_1 = u_2$  es equivalente a la hipótesis  $\bar{D} = 0$  y la hipótesis de investigación es  $H_1: u_2 > u_1$ . La estadística de prueba de hipótesis basada en la muestras de calificaciones.

**H<sub>a</sub>:** La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye significativamente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye significativamente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

Haciendo el procedimiento de los cálculos realizados, se tiene:

$$\bar{D} = 18,16 - 3,032 = 14,520 \quad S_D = 4,032$$
$$t = \frac{\bar{D} - 0}{S_D/\sqrt{n}} = \frac{14,520 - 0}{4,032/\sqrt{25}} = \frac{(14,520)(5)}{4,032} = 18,005$$

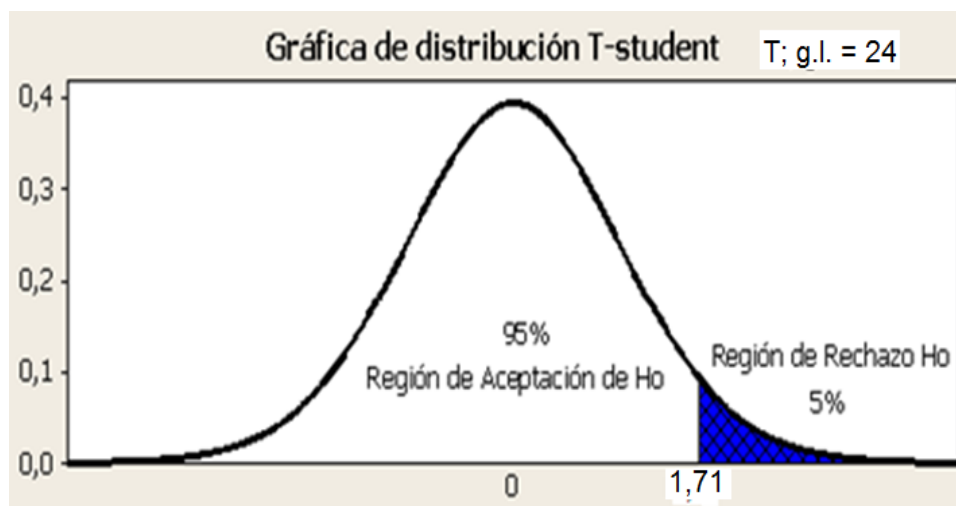
Mediante el uso del software SPSS 21.0, se tiene:

	Media	Desviación típ.	t	gl	Sig. (bilateral)
Postest - Pretest	14,520	3,032	18,004	24	0,000

Comparando los resultados mediante cálculo manual y haciendo uso del software, se obtiene una equivalencia, esto demuestra la validez del cálculo con el T-Student.

Para el análisis, tomaremos el resultado generado por el software SPSS 21.0. Donde el  $t = 18,004$  con 24 grados de libertad y con una significación de  $p = 0,000$

Según el “T” teórico de una cola, de acuerdo a la tabla y gráfico, al 95 % de nivel de intervalo de confiabilidad, se tiene:



De la tabla y gráfica anteriores, nuestro valor calculado es  $t = 18,004$ . El cual resulta superior al “T” teórico de una cola  $T = 1,71$  ( $18,004 > 1,71$ ), a un nivel de confiabilidad de 95 %, con 24 grados de libertad y un nivel de significancia  $p=0,00 < 0,05$ .

Por consiguiente, rechazamos la hipótesis de nula: “La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye significativamente en el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015” y aceptamos nuestra hipótesis general: **La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye significativamente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.**

### Comentario

Efectivamente, en el contexto de la investigación, los resultados son mayores en el postest con respecto al pretest. Dicho de otro modo, se ha mejorado de manera considerable las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015. Ello se debe a la aplicación de nuestra variable independiente denominada “Taller de juegos cooperativos”;

quedando demostrada, de esta manera, su efectividad y validando nuestra hipótesis general.

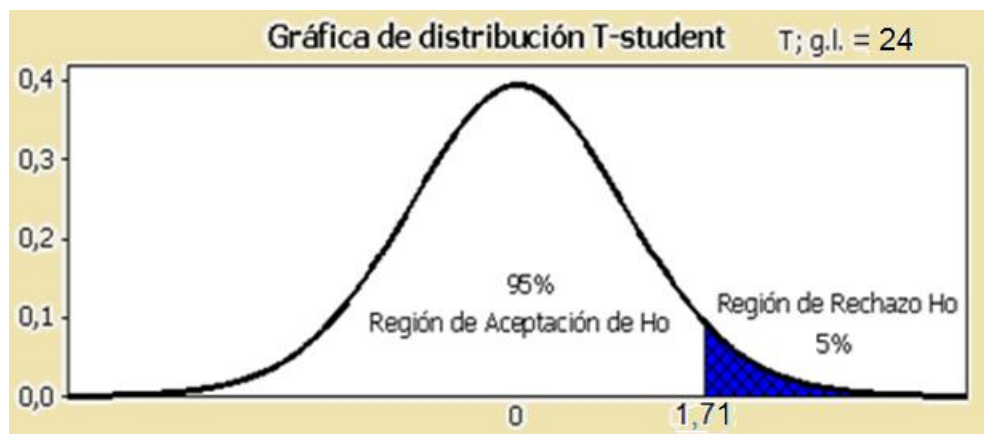
#### 4.3.1 Primera hipótesis específica

**H<sub>E1</sub>**: La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye sustancialmente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**H<sub>01</sub>**: La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye sustancialmente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

Haciendo uso del software SPSS 21.0, se tiene el resultado de t calculado.

	Media	Desviación típ.	t	gl	Sig.
Postest - Pretest	4,76	1,589	14,983	24	0,000



De la tabla y gráfico anteriores, nuestro valor calculado  $t = 14,983$ . El cual resulta superior al “T” teórico de una cola  $T = 1,71$  ( $14,984 > 1,71$ ), a un nivel de confianza de 95 %, con 24 grados de libertad y a un nivel de significancia  $p = 0,00 < 0,05$ . De ahí que rechazamos la primera hipótesis nula: “La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye sustancialmente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015” y aceptamos nuestra

primera hipótesis específica: ***La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye sustancialmente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.***

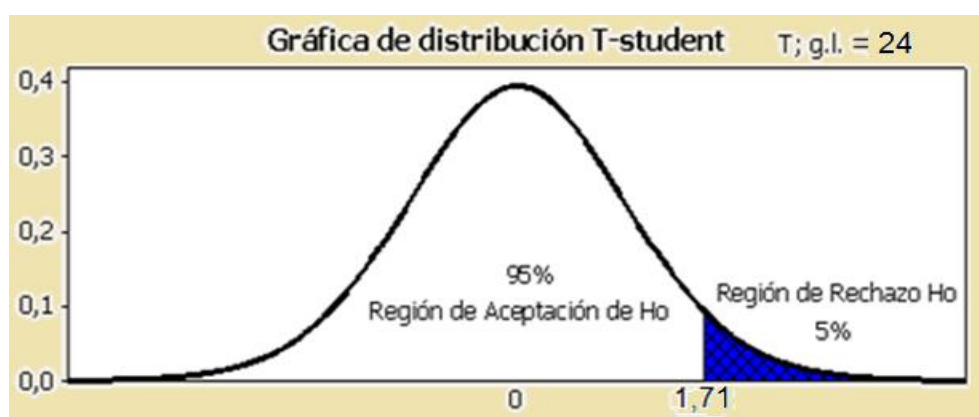
#### 4.3.2 Segunda hipótesis específica

**H<sub>E2</sub>:** La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye de manera relevante en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**H<sub>02</sub>:** La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye de manera relevante en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

Haciendo uso del software SPSS 21.0, se tiene el resultado de t calculado, de acuerdo a nuestros datos del pretest y postest.

	Media	Desviación típ.	t	gl	Sig.
Postest - Pretest	2,6	1,291	10,070	24	0,000



De la tabla y gráfico anteriores, nuestro valor calculado  $t = 10,070$ . El cual resulta superior al “T” teórico de una cola  $T = 1,71$  ( $10,070 > 1,71$ ), a un nivel

de confianza al 95 %, con 24 grados de libertad y un nivel de significancia  $p=0,00 < 0,05$ .

Es por esto que rechazamos la segunda hipótesis nula: “La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye sustancialmente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015” y aceptamos nuestra segunda hipótesis específica de investigación: ***La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye de manera relevante en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.***

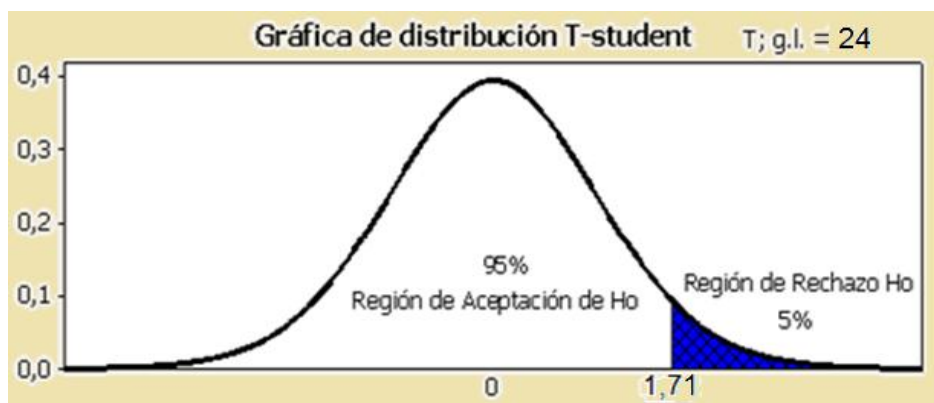
#### 4.3.3 Tercera hipótesis específica

**H<sub>E3</sub>**: La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye notablemente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**H<sub>03</sub>**: La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye notablemente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

Haciendo uso del software SPSS 21.0, se tiene el resultado de t calculado, de acuerdo al nuestros datos del pretest y postest.

	Media	Desviación típ.	t	gl	Sig.
Postest - Pretest	2,84	1,405	10,109	24	0,000



De la tabla y gráfico anteriores, nuestro valor calculado  $t = 10,109$ . El cual resulta superior al “T” teórico de una cola  $T = 1,71$  ( $10,109 > 1,71$ ), a un nivel de confianza al 95 %, con 24 grados de libertad y un nivel de significancia  $p=0,00 < 0,05$ .

Por tanto, rechazamos la tercera hipótesis nula: “La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye notablemente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionados a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015” y aceptamos nuestra tercera hipótesis específica de investigación: ***La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye notablemente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionados a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.***

#### 4.3.4 Cuarta hipótesis específica

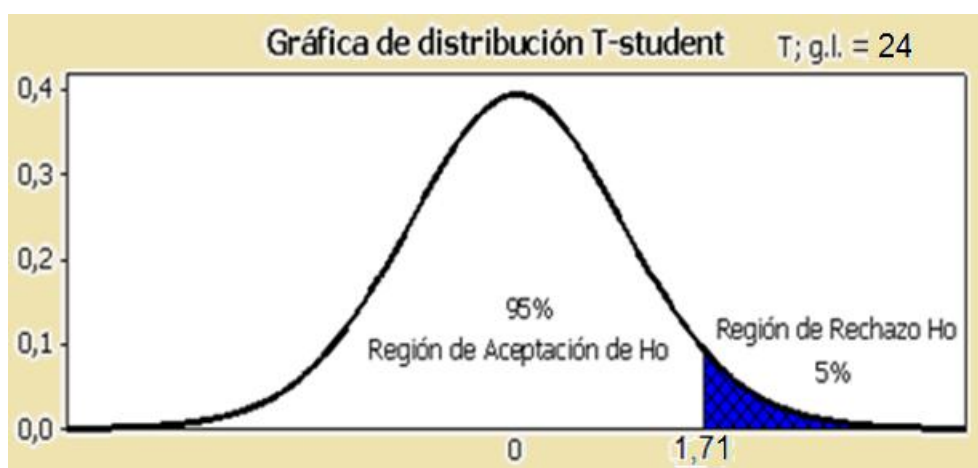
**H<sub>E4</sub>**: La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye de manera trascendental en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

**H<sub>04</sub>**: La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye de manera trascendental en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas

a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

Haciendo uso del software SPSS 21.0, se tiene el resultado de t calculado, de acuerdo al nuestros datos del pretest y postest.

	Media	Desviación típ.	t	gl	Sig.
Postest - Pretest	4,32	1,725	12,52	24	0,000



De la tabla y gráfico anterior, nuestro valor calculado  $t = 12,52$ . El cual resulta superior al “T” teórico de una cola  $T = 1,71$  ( $12,52 > 1,71$ ), a un nivel de confianza al 95 %, con 24 grados de libertad y un nivel de significancia  $p=0,00 < 0,05$ .

Por consiguiente, rechazamos la cuarta hipótesis nula: “La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” no influye de manera trascendental en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015” y aceptamos nuestra cuarta hipótesis específica de investigación: **La aplicación de “Taller de juegos cooperativos” influye de manera trascendental en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionados alternativas a la**

***agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.***

#### **4.4 Discusión de resultados**

El objetivo general de esta investigación fue *Determinar el grado de influencia de la aplicación de “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.* Los resultados obtenidos mediante las tablas y gráficos estadísticos muestran una influencia significativa.

En un análisis más detallado, los resultados del pretest tanto de grupo control como del experimental demuestran que la mayoría de los niños de la muestra no tienen un buen nivel de habilidades sociales, debido a que no han desarrollado adecuadamente las habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión; pero, luego de aplicar en ocho sesiones la variable independiente denominada “Taller de juegos cooperativos” en el grupo experimental, notamos a través del postest resultados que indican un desarrollo significativo de dichas habilidades sociales. Es decir, se logró un buen nivel en todas las dimensiones; corroborando, de esta manera, nuestras hipótesis de investigación. En cambio, en el grupo control, se obtuvo, a través del postest, resultados similares a los adquiridos en el pretest, debido a que en este grupo no se aplicó la variable experimental, sino otras estrategias metodológicas.

Distintos investigadores arribaron a resultados similares al nuestro. Por ejemplo, Beltrán (2007), mediante un programa de juego, logró un impacto positivo en las conductas sociales de los escolares, donde se manifestó una diferencia significativa entre la preprueba y posprueba. Esto produjo como consecuencia una mejora notable en la disciplina de los participantes.

Por su parte, Orobajo (2011), a través de una propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos, obtuvo buenos resultados en el mejoramiento de las relaciones de empatía en los estudiantes del Colegio

República de Colombia, Jornada Noche, Grado 4<sup>a</sup>; debido a que las actividades que contiene dicha propuesta pedagógica ayudaron a fortalecer la comunicación, el trabajo en equipo, la confianza, la comprensión y la importancia de relacionarse bien con otras personas y poder convivir dentro de una sociedad; además, se redujo los índices de las relaciones de no empatía gracias a las mismas actividades señaladas. De la misma forma, Camacho (2012), mediante los juegos cooperativos, logró promover la práctica de las habilidades sociales, destrezas de organización y mejora en los niveles de comunicación entre los participante de su investigación.

También, Ortecho y Quijano (2011) lograron mejorar significativamente, mediante un programa de juegos cooperativos, el desarrollo social de los niños de 4 años de edad en la ciudad de Trujillo; pues, los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia considerable entre el pretest y postest, siendo mayor en la última.

Sin embargo, en su investigación, Martínez (2012) afirma que, en los jardines indagados, no se observa una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales. Esto se explica, sigue afirmado el autor, debido a que los docentes no emprenden acciones concretas y significativas en donde los niños comprendan la importancia de del trabajo en equipo. Es decir, esta falta de relación se presenta como consecuencia de que, en el trabajo docente, está ausente el empleo de estrategias metodológicas basadas en el juego, el cual es “importante para los niños porque es su lenguaje principal; ya que estos se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños” (Benítez, 2009, p. 4).

Por tanto, el diseño y aplicación de programas didácticos basados en los juegos, sean participativos, cooperativos o de otra índole, logran mejorar el nivel de las capacidades y habilidades sociales en los niños de educación inicial; es decir, tienen una influencia positiva, lo cual cobra vital importancia en la formación de su futura personalidad.

## CONCLUSIONES

Después de presentar y analizar los resultados del presente trabajo, se arribó a las siguientes conclusiones:

1. El “Taller de juegos cooperativos” influye significativamente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015, el cual fue corroborado por la prueba estadística T-student, a un nivel de confianza de 95 % y significancia  $p=0,00 < 0,05$ , que logró como resultado el valor calculado  $t = 18,004$ ; el cual es superior al “T” teórico = 1,71. Es decir, los resultados del nivel de desarrollo de las habilidades sociales son superiores en el postest con respecto al pretest luego de la aplicación del taller mencionado, quedando validada de esta manera nuestra hipótesis general.
2. El “Taller de juegos cooperativos” influye sustancialmente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015, el cual fue demostrado mediante la prueba estadística T- student, a un nivel de confianza de 95 % y significancia  $p=0,00 < 0,05$ , que obtuvo como resultado el valor calculado  $t = 14,983$ ; el cual es superior al “T” teórico = 1,71. Dicho de otro modo, los resultados del nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas son mejores en el postest con respecto al pretest luego de la aplicación del mencionado taller, quedando validada de esta forma nuestra primera hipótesis específica.
3. El “Taller de los juegos cooperativos” influye de manera relevante en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015, el cual fue confirmada a través de la prueba estadística T-student, a un nivel de confianza de 95 % y significancia  $p=0,00 < 0,05$ , que consiguió como resultado el valor calculado  $t = 10,070$ ; el cual es superior al “T” teórico = 1,71. Dicho de otro modo, los resultados del nivel de desarrollo de las

habilidades sociales avanzadas son mejores en el postest con respecto al pretest luego de la aplicación del taller señalado, quedando así validada nuestra segunda hipótesis específica.

4. El “Taller de los juegos cooperativos” influye notablemente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015, el cual fue verificado con la prueba estadística T-student, a un nivel de confianza de 95 % y significancia  $p=0,00 < 0,05$ , que alcanzó como resultado el valor calculado  $t = 10,109$ ; el cual es superior al “T” teórico = 1,71. Por esto, los resultados del nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos son altos en el postest con respecto al pretest luego de la aplicación del taller aludido, quedando de esta manera validada nuestra tercera hipótesis específica.
5. El “Taller de los juegos cooperativos” influye de manera trascendental en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015, el cual fue confirmado a través de la prueba estadística T-student, a un nivel de confianza de 95 % y significancia  $p=0,00 < 0,05$ , que obtuvo como resultado el valor calculado  $t = 12,52$ ; el cual es superior al “T” teórico = 1,71. Por consiguiente, los resultados del nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos son elevados en el postest con respecto al pretest luego de la aplicación de dicho taller, quedando de esta forma nuestra cuarta hipótesis específica.

## RECOMENDACIONES

1. Al MINEDU (Ministerio de Educación del Perú) y a la DREA (Dirección Regional de Educación Ayacucho), promover los juegos cooperativos en sus proyectos, currículos y programas educativos con el objetivo de desarrollar un nivel adecuado de habilidades sociales en los niños; para, así, contribuir a una cultura de armonía y paz.
2. Al cuerpo directivo de la IEI N.º 332, “Santa Elena”, de la ciudad de Ayacucho, organizar y programar talleres en base a los juegos cooperativos dirigidos a los/las docentes para que lo implementen en sus sesiones diarias de aprendizaje.
3. A los/las docentes de la IEI N.º 332, “Santa Elena”, de la ciudad de Ayacucho, diagnosticar el nivel de habilidades sociales en los niños, mediante instrumentos adecuados; para tomar medidas correspondientes en base a la aplicación de estrategias metodológicas basadas en los juegos cooperativos.
4. A los padres de familia de la IEI N.º 332, “Santa Elena”, de la ciudad de Ayacucho, estimular el desarrollo cognitivo, motor, lingüístico y social en sus hijos y/o hijas mediante juegos, de preferencia participativos y cooperativos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Arellano, M. A. (2012). *Efectos de un Programa de Intervención Psicoeducativa para la optimización de las habilidades sociales de alumnos de primer grado de educación secundaria del Centro Educativo Diocesano El Buen Pastor*. (Tesis para obtener el grado académico de Magister en Psicología, con mención en Psicología Educativa). Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.
- Arranz, E. (1993). *Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil*. Recuperado de:  
  
[http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Barrientos, Y. (2006). *El juego como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños (as)*. (Tesis para obtener el Título de Profesora de Educación Inicial). Ayacucho: Instituto Superior Pedagógico Nuestra Señora de Lourdes.
- Beltrán, O. H. (2007). *Efectos de un programa de juegos cooperativos sobre las conductas prosociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia*. (Tesis para obtener el título de Profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación). Pereira, Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Benítez, M. I. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Recuperado de:  
  
[http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_16/MARIA%20I%20SABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20I%20SABEL_BENITEZ_1.pdf)

Betina, A. y Contini de Gonzales, N. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

Brown, G. (1998). *Qué tal si jugamos...otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. 4.<sup>a</sup> ed. Buenos Aires: Lumen- Humanitas.

Buendía, L. y Hernández, F. (1998). *Métodos de investigación en Psicopedagogía*. Madrid: McGraw-Hill.

Bueno, E. (2003). *La investigación científica. Teoría y metodología*. Zacatecas: Unidad Académica de Ciencias Sociales.

Caballo, V. (2007). *Manual de habilidades sociales*. México: Siglo XXI.

Camacho, L. J. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. (Tesis para obtener el Título de Licenciado en Educación, con mención en Educación Inicial). San Miguel: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Crises, M., Flores, C., Lizana, D. y Pérez, J. (2011). *El juego participativo y su desarrollo en el aprendizaje del área de comunicación del segundo grado*. (Tesis para obtener el Título de profesor(a) de educación primaria EBI). Ayacucho: Instituto Superior Pedagógico Nuestra Señora de Lourdes.

Dobles, C., Zúñiga, M. y García, J. (1998). *Investigación en educación: procesos, interacciones y construcciones*. San José: EUNED.

Dris, M. (2010). *Importancia del juego en educación infantil y primaria*. Recuperado de:

[http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_35/MAR IEN\\_DRI S\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_35/MAR IEN_DRI S_2.pdf)

Espinoza, A., Calderón-Prada, A., Burga, G. y Güímac, J. (2007). *Estereotipos, prejuicios y exclusión social en un país multiétnico: el caso peruano*. En: *Revista de Psicología* vol. 25 n.º 2, Lima. Recuperado de:

[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S025492472007000200007](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S025492472007000200007)

Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en centros escolares: Evaluación de programas de intervención para la Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Secretaría general Técnica. Recuperado de:

[https://www.google.com.pe/?gws\\_rd=ssl#q=El+juego+cooperativo+para+p+revenir+la+violencia+en+los+centros+escolares](https://www.google.com.pe/?gws_rd=ssl#q=El+juego+cooperativo+para+p+revenir+la+violencia+en+los+centros+escolares).

Giraldo, J. (2005) *Juegos cooperativos*. Barcelona: Océano S.L.

Hernández, R., Fernández, C. Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill/Interamericana.

Hidalgo, C.G. y Abarca, N. (1990). *Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes universitarios*. En: *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 22, núm. 2, 1990, pp. 265-282. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Konrad Lorenz.

Izuzquiza, D. y Ruiz, R. (s/f). *TÚ Y YO aprendemos a relacionarnos. Programa para la enseñanza de las habilidades sociales en el hogar: manual para familias de niños entre 5 y 10 años*. Recuperado de:

[http://www.sindromedown.net/adjuntos/cPublicaciones/32L\\_hsocialesfamilias1.pdf](http://www.sindromedown.net/adjuntos/cPublicaciones/32L_hsocialesfamilias1.pdf)

- Martínez, T. G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial*. (Tesis de Licenciatura en Educación Inicial). Santa Fe, Argentina: Universidad Abierta Interamericana.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.
- Morán, G, y Alvarado, D. G. (2010). *Métodos de investigación*. 1.<sup>a</sup> ed. México D.F.: Pearson.
- Muñoz, C. P. y Angrhes, R (2011). *Las habilidades sociales*. España: Parafin.
- Niño, V.M. (2011). *Metodología de la investigación. Diseño y ejecución*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear. Nuevos juegos y deportes cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Orobajo, J. D. (2011). *Propuesta pedagógica fundamentada en los juegos cooperativos para mejorar las relaciones de empatía en los estudiantes del Colegio República de Colombia, Jornada Noche Grado 4.<sup>a</sup>* (Tesis de licenciatura en Educación Básica, con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes). Bogotá, Colombia: Universidad Libre.
- Ortecho, J. L. y Quijano, M. E. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207 "Alfredo Pinillos Goicochea" de la ciudad de Trujillo, en el año 2011*. Trujillo, Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Ovejero, A. (1988). *Psicología Social de la Educación*. Barcelona: Herder.
- Piaget, J. (1990). *El nacimiento de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Pozo, I. (1996). *Aprendices y maestros. Una nueva cultura del aprendizaje*. Madrid: Alianza.

- Rael, I. (2009). *El juego en el aprendizaje*. En: *Innovación y Experiencias Educativas*, N° 15. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/ISABEL\\_RAE\\_L\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_RAE_L_2.pdf)
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <http://lema.rae.es/drae/?val=dramatizacion>
- Reina, C. (2009). *El juego infantil*. Recuperado de: [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/CRISTINA\\_REINA\\_1.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf)
- Ruiz, E. (2007). *Programa de entrenamiento en habilidades sociales para niños y jóvenes con Síndrome de Down*. Recuperado de:  
  
[http://www.down21.org/educ\\_psc/educacion/H\\_sociales/H\\_Sociales1.htm](http://www.down21.org/educ_psc/educacion/H_sociales/H_Sociales1.htm)
- Schaffer, R. (1996). *Desarrollo social*. México D.F: Siglo XXI.
- Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. 4.<sup>a</sup> ed. México D.F.: LIMUSA S.A.

# **ANEXO**

### Anexo 1: Matriz de consistencia

**Título:** Aplicación del “Taller de juegos cooperativos” y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho. 2015

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN /MUESTRA	TÉCNICAS/ INSTR.
<p><b>GENERAL</b> ¿Cuál es el grado de influencia del “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015?</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b></p> <p>PE1: ¿De qué manera la aplicación del “Taller de juegos cooperativos” influye en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015?</p> <p>PE2: ¿Cómo influye la aplicación del “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015?</p> <p>PE3: ¿De qué forma la aplicación del “Taller de juegos cooperativos” influye en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015?</p> <p>PE4: ¿En qué medida la aplicación del “Taller de juegos cooperativos” influye en el nivel de desarrollo habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015.</p>	<p><b>GENERAL</b> Determinar el grado de influencia de la aplicación del “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b></p> <p>OE1: Determinar la influencia de la aplicación del “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015.</p> <p>OE2: Determinar la influencia del “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015.</p> <p>OE3: Establecer la influencia del “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015.</p> <p>OE4: Determinar la influencia del “Taller de juegos cooperativos” en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015.</p>	<p><b>GENERAL</b> La aplicación del “Taller de juegos cooperativos” influye significativamente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015.</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b></p> <p>HE1: La aplicación del “Taller de juegos cooperativos” influye sustancialmente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015</p> <p>HE2: La aplicación del “Taller de juegos cooperativos” influye de manera relevante en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015.</p> <p>HE3: La aplicación del “Taller de juegos cooperativos” influye notablemente en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015.</p> <p>HE4: La aplicación del “Taller de juegos cooperativos” influye de manera trascendental en el nivel de desarrollo habilidades sociales alternativas a la agresión en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena. Ayacucho, 2015.</p>	<p><b>Variable independiente</b></p> <p>“Taller de juegos cooperativos”</p> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p>Habilidades sociales</p>	<p><b>Enfoque</b></p> <p>Cuantitativa - positivista</p> <p><b>Tipo</b></p> <p>Experimental</p> <p><b>Nivel</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>Diseño</b></p> <p>Cuasi-experimental</p>	<p><b>Población</b></p> <p>190 niños (as)</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>50 niños (as)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Grupo control: 25 niños</li> <li>▪ Grupo experimental: 25 niños</li> </ul>	<p><b>Técnicas</b></p> <p>Observación</p> <p>Experimento paralelo</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <p>Ficha de observación</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Material experimental</p>

## Anexo 2. Informes del juicio de expertos

 **INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

Apellidos y nombres del experto: ANAYA FLORENCIO DELCARMEN ALIX  
 Nombre del instrumento motivo de la evaluación: HOJA DE OBSERVACIÓN  
 Título de la investigación: TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES  
 Autor del instrumento: HABLA-CROSS SOCIAL

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00 - 20					Regular 21 - 40					Bueno 41 - 60					Muy bueno 61 - 80					Excelente 81 - 100				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X					
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.																				X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa.																				X					
4. Organización	Existe una organización lógica.																				X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																				X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de las variables.																				X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.																				X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.																				X					
9. Metodología	Responde al propósito de la investigación.																				X					
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.																				X					

**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**  
El instrumento cumple las condiciones para ser aplicado.

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 90

Lugar y fecha: 08 DE SETIEMBRE DE 2019

  
Firma del experto informante

 **INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

Apellidos y nombres del experto: Tips Herreras Flor Luz  
 Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Hoja de Observación  
 Título de la investigación: Taller de juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales  
 Autor del instrumento: SOCIALES

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00 - 20					Regular 21 - 40					Bueno 41 - 60					Muy bueno 61 - 80					Excelente 81 - 100				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X					
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables.																				X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología educativa.																				X					
4. Organización	Existe una organización lógica.																				X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																				X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos de las variables.																				X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos.																				X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.																				X					
9. Metodología	Responde al propósito de la investigación.																				X					
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación.																				X					

**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**  
El instrumento cumple con las condiciones para ser aplicado.

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 81

Lugar y fecha: AYACUCHO 10 DE SETIEMBRE DE 2019

  
Firma del experto informante



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Tine Herreras Morilloz
Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Lista de Criterios
Titulo de la investigación: Taller de juenos cooperativos y su influencia en el desarrollo
Autor del instrumento: de las habilidades sociales.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Table with 10 indicators and 20 criteria columns. Indicators include Clarity, Objectivity, Actuality, Organization, Sufficiency, Intentionality, Consistency, Coherence, Methodology, and Relevance. Marked with 'X' in various cells.

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento cumple con las condiciones para ser aplicado.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80.5

Lugar y fecha: Ayacucho 10 de setiembre de 2015

Firma del experto informante



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: PLOS KRISTINA MARÍA
Nombre del instrumento motivo de la evaluación: FICHA DE OBSERVACIÓN
Titulo de la investigación: TALLER DE JUVENES COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE
Autor del instrumento: LAS HABILIDADES SOCIALES

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Table with 10 indicators and 20 criteria columns. Indicators include Clarity, Objectivity, Actuality, Organization, Sufficiency, Intentionality, Consistency, Coherence, Methodology, and Relevance. Marked with 'X' in various cells.

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Se cumple con todo lo solicitado del informe de opinión

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80

Lugar y fecha: Ayacucho 14 de setiembre de 2015

Firma del experto informante



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: RIOS, ROSALBA, MARICIA
Nombre del instrumento motivo de la evaluación: LISTA DE CATEGORIAS
Titulo de la investigación: TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO
Autor del instrumento: DE LAS HABILIDADES SOCIALES

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Table with 5 columns: Indicadores, Criterios, Deficiente (00-20), Regular (21-40), Bueno (41-60), Muy bueno (61-80), Excelente (81-100). Rows include Clarity, Objectivity, Actuality, Organization, Sufficiency, Intentionality, Consistency, Coherence, Methodology, and Relevance.

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: La lista con todos los ítems de la lista de categorías cumple con la indicación.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80.00

Lugar y fecha: AYACUCHO 14 DE SEPTIEMBRE DE 2015.

Firma del experto informante



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: ACOSTA MELCHOR BERNABE ALAY
Nombre del instrumento motivo de la evaluación: LISTA DE CATEGORIAS
Titulo de la investigación: TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO
Autor del instrumento: DE LAS HABILIDADES SOCIALES

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Table with 5 columns: Indicadores, Criterios, Deficiente (00-20), Regular (21-40), Bueno (41-60), Muy bueno (61-80), Excelente (81-100). Rows include Clarity, Objectivity, Actuality, Organization, Sufficiency, Intentionality, Consistency, Coherence, Methodology, and Relevance.

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento reúne las condiciones para su aplicación.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80

Lugar y fecha: AYACUCHO 08 DE SEPTIEMBRE DE 2015.

Firma del experto informante

### **Anexo 3. Instrumentos de investigación**

**Aplicación del “Taller de juegos cooperativos” y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015**

#### **FICHA DE OBSERVACIÓN**

Aplicado para obtener datos sobre los juegos cooperativos en los niños de 5 años de la IEI N.º 332 “Santa Elena”. Ayacucho, 2015.

#### **INDICADORES**

1. Cumple su rol de manera idónea.
2. Participa activamente para alcanzar metas grupales.
3. Se comunica constantemente con sus compañeros.
4. Coordina con sus compañeros.
5. Expresa sus sentimientos positivos hacia sus compañeros.
6. Brinda ayuda a sus compañeros.
7. Recibe ayuda de sus compañeros.
8. Adopta un rol en el juego.
9. Crea nuevos roles y objetivos grupales.
10. Se divierte de forma positiva con sus compañeros.

<b>LEYENDA</b>	<b>VALORACIÓN</b>
SÍ = S	1 PUNTO
NO = N	0 PUNTOS

N°		INDICADORES																				TOTAL		
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10				
		S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N			
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								
16																								
17																								
18																								
19																								
20																								
21																								
22																								
23																								

## LISTA DE COTEJO

(Pretest y postest)

Test para identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI N.º 332, "Santa Elena". Ayacucho, 2015.

### **INDICADORES**

1. Escucha a los demás.
2. Formula preguntas.
3. Inicia una conversación.
4. Mantiene una conversación.
5. Da las gracias.
6. Se presenta ante los demás.
7. Presenta a otras personas.
8. Pide ayuda.
9. Da instrucciones.
10. Sigue instrucciones.
11. Se disculpa.
12. Persuade a los demás.
13. Conoce sus sentimientos.
14. Expresa sus sentimientos.
15. Comprende los sentimientos de los demás.
16. Se enfrenta con el enfado de otros.
17. Expresa afecto.
18. Comparte algo.
19. Ayuda a los demás.
20. Emplea el autocontrol.
21. Pide permiso.
22. Defiende sus propios derechos.
23. Evita los problemas con los demás.

<b>LEYENDA</b>	<b>VALORACIÓN</b>
<b>SÍ = S</b>	1 PUNTO
<b>NO = N</b>	0 PUNTOS



**Aplicación del “Taller de juegos cooperativos” y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la IEI N.º 332, “Santa Elena”. Ayacucho, 2015**

**MATERIAL EXPERIMENTAL**

**TÍTULO:** “Taller de juegos cooperativos”

**I. DATOS GENERALES**

- **Institución Educativa N.º 332.** “Santa Elena”
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 01 mes
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

**II. FUNDAMENTACIÓN**

Los juegos cooperativos, son aquellos en los que los niños/as aprenden a compartir, a relacionarse con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar juntos por un mismo objetivo y, por lo tanto, aprender a ganar o perder como un grupo. Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que, todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.

El juego se convierte en el eje en torno al cual va a girar la consecución de nuestros objetivos y contenidos; un juego cooperativo, que se acerque a las necesidades, intereses y motivaciones de nuestro alumnado para conseguir un verdadero aprendizaje significativo. Todo esto a través de una propuesta de actividades llamativa y motivante hacia los alumnos, con variedad de juegos cooperativos y de desarrollo grupal.

Está compuesta de 10 sesiones en base a los juegos cooperativos como elemento prioritario. A estos módulos se darán un carácter muy dinámico, ya que a través de la multitud de juegos se desarrollará las habilidades sociales de los niños.

### III. OBJETIVOS

#### 3.1 Objetivo general

Aplicar el “Taller de juegos cooperativos” para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Elena” N.º 332.

#### 3.2 Objetivos específicos

- Seleccionar los juegos cooperativos adecuados para la realización del taller.
- Elaborar los roles para cada participante.
- Preparar el ambiente para desarrollar el taller.

### V. METODOLOGÍA

La metodología que se utilizará es eminentemente activa, participativa y grupal, basada en el uso de técnicas y dinámicas participativas grupales, de las cuales podemos detallar a continuación.

- **La Técnica grupal.** Son maneras, procedimientos o medios sistematizados que sirven para organizar y desarrollar actividades de un grupo sobre la base de conocimientos suministrados por la teoría de la dinámica de grupos.
- **Dinámicas participativas y grupales.** Son técnicas especiales cuya finalidad en provocar concentración, animo, deseo de participación y trabajo, amistad, cooperación, manifestación de capacidades previas,

autoestima y cohesión en los elementos del grupo. En este sentido se empleará:

- Instrucciones sobre el juego.
- Explicación de normas.
- Diálogos a nivel de aula.
- Dinámica de grupos.
- Trabajo en equipo.
- Asignación de roles.

## VI. ACTIVIDADES

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>N°</b>
“Busquemos a la vaca”	01 (pretest)
“Construyamos un bosque”	02
“Encontremos a los animales en la arca de Noé”	03
“Coleccionemos los globos”	04
“Ayudemos a nuestro amigo en el círculo”	05
“Protejámonos de los tiburones”	06
“Embalsamemos a la momia”	07
“Démonos abrazos a ciegas”	08
“No toquemos al río mágico”	09
“Superemos los obstáculos”	10 (postest)

## DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD N.º 1

- **Título del taller:** “Busquemos a la vaca”
- **Lugar:** Patio
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 15 a 20min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

MOMENTO	ESTRATEGIAS	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se forman grupos para el juego.</li><li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li><li>▪ Se establece roles.</li><li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li></ul>	Verbal
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Inicio del juego.</li><li>▪ Participación e iniciativa.</li><li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li><li>▪ Cumplimiento de normas.</li><li>▪ Cumplimiento de roles.</li><li>▪ Actitud cooperativa.</li></ul>	Juegos Materiales
TÉRMINO	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

### JUEGO N.º 1

(La vaca)

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Empatía.

**Materiales:** Una venda y una campanilla por jugador.

## Descripción de la actividad

En este juego todos los miembros del grupo son ciegos y por ello van a estar vendados los ojos, excepto dos jugadores que representan ser “Las Vacas”. Las vacas pueden ver, llevan una campanilla atada a la cintura y deben obligatoriamente desplazarse por el espacio del aula. El juego consiste en que los jugadores ciegos busquen y atrapen a las vaca, siguiendo el sonido de la campanilla que estas portan en su cintura. Cuando las vacas son descubiertas y atrapadas, los jugadores ciegos que han logrado atrapar a las vacas pasaran a ser vacas y se les coloca una campanilla en su cintura. El juego concluye cuando todos se conviertan en vacas.

### ACTIVIDAD N.º 2

- **Título del taller:** “Construyamos un bosque”
- **Lugar:** Aula
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 20 a 25 min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se forman grupos para el juego.</li><li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li><li>▪ Se establece roles.</li><li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li></ul>	Verbal
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Inicio del juego.</li><li>▪ Participación e iniciativa.</li><li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li><li>▪ Cumplimiento de normas.</li></ul>	Juegos Materiales

<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cumplimiento de roles.</li> <li>▪ Actitud cooperativa.</li> </ul>	
<b>TÉRMINO</b>	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

**JUEGO N.º 2**  
**(El bosque)**

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, auto concepto.

**Materiales:** Cuatro pliegos de papel de dos metros .un pliego de papel de ocho metros .para cada equipo: pinturas, lápices de colores, papel de seda, de aluminio, cartulinas de colores, stikers de varias formas, pegamento, cinta adhesiva, pegamento.

**Descripción de la actividad**

Los miembros del grupo realizan un bosque y con esta finalidad se forman cuatro equipos de cinco metros. Cada equipo recibe un árbol con cinco ramas que han sido pintadas anteriormente por la maestra sobre el papel (un pliego de papel de dos metros para cada).

Cuando todos los equipos tienen su árbol, cada miembro tiene que elegir una rama, que deberá decorarla con los materiales que se le ofrece (pinturas, pinturas de colores, algodón.....), y cuando terminan de decorar la rama ponen su nombre sobre esta. Después se pegaran los cuatro árboles en oro papel de gran tamaño (un pliego de ocho metros aproximadamente) configurando así el bosque. El bosque se adhiere a una pared del aula y los miembros del grupo observan el bosque creado.

### **ACTIVIDAD N.º 3**

- **Título del taller:** “Encontremos a los animales en La arca de Noé”
- **Lugar:** Aula
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 15 a 20 min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>RECURSO</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se forman grupos para el juego.</li><li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li><li>▪ Se establece roles.</li><li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li></ul>	Verbal
<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Inicio del juego.</li><li>▪ Participación e iniciativa.</li><li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li><li>▪ Cumplimiento de normas.</li><li>▪ Cumplimiento de roles.</li><li>▪ Actitud cooperativa.</li></ul>	Juegos Materiales
<b>TÉRMINO</b>	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

### **JUEGO N.º 3**

#### **(El arca de Noé)**

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Expresión Emocional, Cooperación, Cohesión Grupal.

**Materiales:** Tarjetas de animales

## Descripción de la actividad

Los jugadores se colocan en posición circular. En la primera fase del juego se comentan cuatro animales con los que se jugara, ejemplo, gato, perro, rana, pájaro. Y todos juntos imitan el sonido que emiten esos animales hasta que cada sonido sea diferenciado por todos los miembros del grupo. Después, se reparte a cada jugador una tarjeta en la que aparece el dibujo de uno de estos animales (o se les dice al oído el animal que tendrá que representar), distribuyendo parecido al número de miembros para cada uno de los animales seleccionados. En una segunda fase, cuando todos los miembros tienen asignado a un rol, a la orden del director del juego (adulto) comienza representar el movimiento de este animal y a emitir su sonido. El juego consiste en desplazarse por el aula dramatizando el movimiento del animal y buscar a los compañeros que pertenecen a la misma familia animal, es decir, que representen el mismo animal.

### ACTIVIDAD N.º 4

- **Título del taller:** “Coleccionemos los globos”
- **Lugar:** Aula
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 30 min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se forman grupos para el juego.</li><li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li><li>▪ Se establece roles.</li><li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li></ul>	Verbal

<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inicio del juego.</li> <li>▪ Participación e iniciativa.</li> <li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li> <li>▪ Cumplimiento de normas.</li> <li>▪ Cumplimiento de roles.</li> <li>▪ Actitud cooperativa.</li> </ul>	Juegos Materiales
<b>TÉRMINO</b>	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

**JUEGO N.º 4**  
**(Colección de globos)**

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cooperación, Cohesión Grupal, Ayuda, Empatía.

**Materiales:** Por equipo una cesta o bolsa de basura, ocho globos de un mismo color, una venda para los ojos. Tarjetas de colores: una para cada equipo de distinto color.

**Descripción de la actividad**

Se divide al grupo en equipos de cuatro jugadores. Después se distribuya un amplio conjunto de globos por el espacio del aula, de tantos colores como equipos que hayamos formado, ochos globos de cada color, es decir, ocho globos para cada equipo. Se elaboran tarjetas de cartulina con los colores de los globos y un representante de cada equipo elige una tarjeta. El color que les haya tocado corresponderá con el de los globos que deben recoger y depositar en una cesta que tiene asignada y que estará ubicada en una zona del aula. Cada equipo debe recoger los ocho globos de su color e introducirlos en su cesta. Deberán hacerlo a la mayor velocidad y con la contribución de todos los miembros del equipo. Antes de comenzar el juego, los miembros de los equipos deben hablar sobre cómo organizarse para conseguir el objetivo del juego. Por turnos, cada jugador será invidente y el encargado de recoger dos globos e introducirlos en la cesta.

Los otros tres compañeros del equipo deberán ayudar al invidente mediante órdenes verbales que le faciliten la localización del globo y el desplazamiento hasta la cesta para introducirlo en esta. Además deberán proteger al invidente para que no se choque con obstáculos y /o con jugadores de otros equipo por ejemplo dándole la mano.

### **ACTIVIDAD N.º 5**

- **Título del taller:** “Ayudemos a nuestro amigo en el círculo”
- **Lugar:** Patio
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 20 a 30 min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>RECURSO</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se forman grupos para el juego.</li> <li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li> <li>▪ Se establece roles.</li> <li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li> </ul>	Verbal
<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inicio del juego.</li> <li>▪ Participación e iniciativa.</li> <li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li> <li>▪ Cumplimiento de normas.</li> <li>▪ Cumplimiento de roles.</li> <li>▪ Actitud cooperativa.</li> </ul>	Juegos Materiales
<b>TÉRMINO</b>	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

**JUEGO N.º 5**  
**(Un amigo en el círculo)**

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Ayuda.

**Materiales:** Una venda para los ojos por jugador.

**Descripción de la actividad**

Los miembros del grupo se colocan de pie en posición circular, unos junto a otros, menos un jugador elegido al azar que se queda en el centro del círculo con los ojos vendados. El adulto que quiere dirige la intervención le indica el nombre de un compañero que está en el círculo y al que debe encontrar, por ejemplo, Pedro. Para localizar al compañero nombrado, el resto de los jugadores le ayuda con mensajes que le facilitan la orientación espacial (uno a la derecha, tres hacia adelante...) para la localización del compañero. Cuando el ciego encuentra al compañero nombrado, ambos se dan un abrazo, los jugadores corean el nombre del amigo hallado y este sale al centro. Posteriormente, se realiza el mismo proceso hasta que todos los miembros del grupo experimentan ambos roles, es decir, ayudar y ser ayudados. En cada ronda los miembros del grupo cambian de posición espacial dentro del círculo.

**ACTIVIDAD N.º 6**

- **Título del taller:** “Protejámonos de los tiburones”
- **Lugar:** Patio
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 30 a 35 min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>RECURSO</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se forman grupos para el juego.</li> <li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li> <li>▪ Se establece roles.</li> <li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li> </ul>	Verbal
<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inicio del juego.</li> <li>▪ Participación e iniciativa.</li> <li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li> <li>▪ Cumplimiento de normas.</li> <li>▪ Cumplimiento de roles.</li> <li>▪ Actitud cooperativa.</li> </ul>	Juegos Materiales
<b>TÉRMINO</b>	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

**JUEGO N.º 6**  
**(Los tiburones)**

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Expresión emocional.

**Materiales:** CD con sonidos que evoquen el mar.

**Descripción de la actividad**

La actividad se realiza con una pieza musical de fondo con sonidos marinos. La mayor parte de los jugadores se dividen en tríos, y cuatro o cinco jugadores restantes representan tiburones. Cada trio configura una jaula con un buceador en el interior de esta. Dos jugadores se colocan uno frente a otro, y se unen con las manos formando una jaula, mientras el tercero, que representa el buceador, se coloca en el interior de la jaula. Cuando la música suena, las jaulas permanecen cerradas y los buceadores a salvo, pero cuando la música se detiene, las jaulas se abren los buceadores deben salir de su jaula y alcanzar

otras jaulas vacías, mientras los tiburones intentan atraparlos. Cuando un buceador es atrapado por un tiburón, estos cambian los roles. Además después de 3 o 4 rondas de juego se cambian los papeles. Se realicen tantas rondas como sean necesarias para que todos los participantes experimenten los tres roles: jaulas, tiburones y buceadores.

### **ACTIVIDAD N.º 7**

- **Título del taller:** “Embalsamemos a la momia”
- **Lugar:** Patio
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 30 a 35 min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>RECURSO</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se forman grupos para el juego.</li> <li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li> <li>▪ Se establece roles.</li> <li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li> </ul>	Verbal
<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inicio del juego.</li> <li>▪ Participación e iniciativa.</li> <li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li> <li>▪ Cumplimiento de normas.</li> <li>▪ Cumplimiento de roles.</li> <li>▪ Actitud cooperativa.</li> </ul>	Juegos Materiales
<b>TÉRMINO</b>	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

### **JUEGO N.º 7** **(La momia)**

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Ayuda, Creatividad dramática.

**Materiales:** Un rollo de papel higiénico para cada jugador.

### **Descripción de la actividad**

En primer lugar se determina con el grupo el concepto de momia, para lo cual se pueden mostrar imágenes, por ejemplo, de momias egipcias. Después el grupo se dividirá en dos equipos. Os participantes de uno de los equipos se colocaran dispersos por el espacio y cuando el adulto de una señal, se quedaran quietos como estatuas; pueden hacerlo quedándose en posición estática de pie, de rodillas tumbado. Se puede sugerir que adopten diferentes posiciones. Los participantes del otro equipo, con un rollo de papel higiénico en las manos de cada uno, tienen que intentar forrar o arrollar a las estatuas, valiéndose de las tiras de rollo de papel, es decir, convertirlas en momias. Para ello los miembros del equipo modificador (científico), tras un proceso de comunicación, se asigna una momia para cada uno (si no son pares dos jugadores dos jugadores comparten una momia). Después de enrollar y decorar las momias con papel, se alejaran de sus creaciones, las observaran y hablaran de los que han creado. Luego se acercaran a las estatuas y les dirán al oído lo que a ellos les parece que son (pareces un gato, un muñeco de nieve. Después los adultos podrían tomar una foto de las creaciones de los pequeños.

Al finalizar el juego se puede sugerir que en parejas realicen cooperativamente un dibujo con el tema de las momias como ellos deseen pero con la contribución de ambos.

### **ACTIVIDAD N.º 8**

- **Título del taller:** “Démonos abrazos a ciegas”
- **Lugar:** Aula
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 30 a 35 min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>RECURSO</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se forman grupos para el juego.</li><li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li><li>▪ Se establece roles.</li><li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li></ul>	Verbal
<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Inicio del juego.</li><li>▪ Participación e iniciativa.</li><li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li><li>▪ Cumplimiento de normas.</li><li>▪ Cumplimiento de roles.</li><li>▪ Actitud cooperativa.</li></ul>	Juegos
<b>TÉRMINO</b>	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

### **JUEGO N.º 8**

#### **(Abrazos a ciegas)**

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Cohesión Grupal, Ayuda, Empatía, Expresión Emocional.

**Materiales:** Una venda para los ojos por jugador.

## Descripción de la actividad

Este es un juego que se realiza en parejas. Los miembros del grupo se agrupan en parejas; la maestra elige a dos de ellas, venda los ojos a los cuatro jugadores y le distribuye por diferentes puntos del espacio dentro de un gran círculo formando por el resto de los miembros del grupo. El objetivo de cada uno es que encuentre a su respectiva pareja, y se den un gran abrazo lleno de cariño. Cuando la maestra da una señal, los cuatro jugadores ciegos se dirigen a buscar a su pareja, mientras el resto del grupo les dan claves, pistas con las palabras: (si están muy lejos) o caliente (si están muy cerca). Los participantes que están jugando no saben si esta clave es para ellos o para la otra pareja, con lo que la dificultad y la diversión aumentan. Cuando una pareja logre darse el abrazo, recibirá un fuerte aplauso por parte del público. Cuando ambas parejas se encuentran, se sentarán en círculo, y saldrán otras dos parejas. Y así sucesivamente hasta que hayan salido todos los miembros del grupo.

### ACTIVIDAD N.º 9

- **Título del taller:** “No toquemos al río mágico”
- **Lugar:** aula
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 20 a 30 min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

MOMENTO	ESTRATEGIA	RECURSO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Se forman grupos para el juego.</li><li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li><li>▪ Se establece roles.</li><li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li></ul>	Verbal

<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inicio del juego.</li> <li>▪ Participación e iniciativa.</li> <li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li> <li>▪ Cumplimiento de normas.</li> <li>▪ Cumplimiento de roles.</li> <li>▪ Actitud cooperativa.</li> </ul>	<p>Juegos</p> <p>Materiales</p>
<b>TÉRMINO</b>	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

### **JUEGO N.º 9**

#### **(Río mágico)**

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Ayuda, Cooperación, Empatía, Auto concepto, Autoestima.

**Materiales:** Varias aulas de tamaño medio (al menos la mitad de aulas que el número de jugadores) CD musical.

#### **Descripción de la actividad**

Primero se delimita el espacio que representara un río mágico .para ello se marca con una tiza un espacio amplio, de gran tamaño, y a lo largo de él se diseminan mucho aros, a cierta distancia unos de otros, los cuales simbolizan piedras. Es un río mágico, y nadie puede tocar el agua .si un jugador toca el agua, se queda congelado, paralizado. El juego consiste en desplazarse por el río, saltando de una piedra a otra, de un aro al otro. La distancia entre muchos de los aros debe poder ser salvada mediante un salto factible para los niños y niñas de ese nivel de edad .cuando un jugador se cae al río, se queda congelado y debe esperar a que otro compañero se dé cuenta de que necesita ayuda y acuda a hacerlo. Para ellos se acercaran al congelado, le dará la mano y le ayudara a subir a la piedra en la que él se encuentra; cuando suba, ambos se darán un beso y un abrazo lo que le permitirá seguir jugando. El juego se realiza con una música suave de

fondo, la maestra, qué representara un duendecillo travieso, por turnos ira quitando o desplazando las piedras de un lado a otro del rio.

### **ACTIVIDAD N.º 10**

- **Título del taller:** “Superemos los obstáculos”
- **Lugar:** Aula
- **Nivel:** Inicial
- **Edad:** 5 años
- **Lugar:** Ayacucho
- **Duración:** 30 a 35 min.
- **Investigadora:** Cintya Pamela ESCALANTE FLORES

<b>MOMENTO</b>	<b>ESTRATEGIA</b>	<b>RECURSO</b>
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se forman grupos para el juego.</li> <li>▪ Se presenta y se explica el juego cooperativo.</li> <li>▪ Se establece roles.</li> <li>▪ Se establece normas e indicaciones.</li> </ul>	Verbal
<b>PROCESO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inicio del juego.</li> <li>▪ Participación e iniciativa.</li> <li>▪ Seguimiento de indicaciones.</li> <li>▪ Cumplimiento de normas.</li> <li>▪ Cumplimiento de roles.</li> <li>▪ Actitud cooperativa.</li> </ul>	Juegos Materiales
<b>TÉRMINO</b>	Se evaluará a través la una ficha de observación.	Hojas bond

### **JUEGO N.º 10**

**(Un camino con obstáculo)**

**Objetivo:** Desarrollar la Comunicación, Empatía, Ayuda.

**Materiales:** Una venda para los ojos por jugador.

### **Descripción de la actividad**

Los jugadores se agrupan por parejas: uno representa a un ciego y el otro a un guía. El aula se dispone llena de objetos que representan obstáculos. El guía debe ayudar a su compañero ciego a desplazarse por el aula mediante instrucciones verbales de orientación espacial (adelante, a la derecha, a la izquierda, atrás) hasta llegar a una meta señalada previamente. Cuando la pareja llega a la meta, cambian los roles y se desplazan hasta la línea de salida.

## Anexo 4. Base de datos de la investigación

### PRETEST GRUPO CONTROL POR DIMENSIONES

#### PRETEST GRUPO CONTROL - HABILIDADES BÁSICAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	21	84,0	84,0	84,0
SÍ	4	16,0	16,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

#### PRETEST GRUPO CONTROL - HABILIDADES AVANZADAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	22	88,0	88,0	88,0
SÍ	3	12,0	12,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

#### PRETEST GRUPO CONTROL - HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	22	88,0	88,0	88,0
SÍ	3	12,0	12,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

#### PRETEST GRUPO CONTROL - HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	23	92,0	92,0	92,0
SÍ	2	8,0	8,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

## POSTEST DEL GRUPO CONTROL POR INDICADORES

### POSTEST GRUPO CONTROL - HABILIDADES BÁSICAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	20	80,0	80,0	80,0
SÍ	5	20,0	20,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

### POSTEST GRUPO CONTROL - HABILIDADES AVANZADAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	17	68,0	68,0	68,0
SÍ	8	32,0	32,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

### POSTEST GRUPO CONTROL - HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	19	76,0	76,0	76,0
SÍ	6	24,0	24,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

### POSTEST GRUPO CONTROL - HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	19	76,0	76,0	76,0
SÍ	6	24,0	24,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

## PRETEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL POR INDICADORES

### PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL - HABILIDADES BÁSICAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	22	88,0	88,0	88,0
Válidos SÍ	3	12,0	12,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

### PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL - HABILIDADES AVANZADAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	22	88,0	88,0	88,0
Válidos SÍ	3	12,0	12,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

### PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL - HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	21	84,0	84,0	84,0
Válidos SÍ	4	16,0	16,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

### PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL - HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	23	92,0	92,0	92,0
Válidos SÍ	2	8,0	8,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

## POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL POR INDICADORES

### POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL - HABILIDADES BÁSICAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	2	8,0	8,0	8,0
Válidos SÍ	23	92,0	92,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

### POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL- HABILIDADES AVANZADAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	4	16,0	16,0	16,0
Válidos SÍ	21	84,0	84,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

### POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL - HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	5	20,0	20,0	20,0
Válidos SÍ	20	80,0	80,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

### POSTEST GRUPO EXPERIMENTAL - HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos NO	5	20,0	20,0	20,0
Válidos SÍ	20	80,0	80,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

## Anexo 5. Evidencias fotográficas



**Fotografía n.º 1:** Los niños(as) participando activamente en los talleres.



**Fotografía n.º 2:** Los niños(as) durante el taller “Coleccionemos los globos”



**Fotografía n.º 3:** Los niños(as) durante el taller “La momia”



**Fotografía n.º 4:** Los niños(as) durante el taller “Superemos los obstáculos”