

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación Inicial



**LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES
SOCIALES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL "TEÓFILA AGÜERO DE JÁUREGUI", AYACUCHO - 2016**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

- Bach. ELME FLORES, Mónica
- Bach. QUISPE GÁLVEZ, Karen Janet

ASESORA

Delia, AYALA ESQUIVEL

AYACUCHO – PERÚ

2018

A mis padres por brindarme su apoyo incondicional en cada momento de mi vida y ayudarme a cumplir mis metas en mi formación profesional.

Mónica

A mi madre por darme la vida, formarme en hábitos, valores y ayudarme a llegar hasta este momento tan importante en mi formación profesional.

Karen

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, por brindarnos una infraestructura adecuada para poder realizar nuestras labores académicas.

A la Facultad de Ciencias de la Educación por permitirnos culminar satisfactoriamente nuestros estudios.

A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación quienes nos han orientado, compartido experiencias y conocimientos en nuestra formación profesional.

A la Dra. Delia Ayala Esquivel, asesora quien, con su experiencia profesional, nos ayudó a lograr y consolidar el presente trabajo de Investigación.

A los directivos y docentes de la Institución Educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", del distrito Andrés Avelino Cáceres, Región Ayacucho, por su colaboración y autorización para la realización de nuestra tesis.

RESUMEN

La investigación desarrollada que presenta como título: Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016, se desarrolló teniendo como objetivo conocer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial Teófila Agüero de Jáuregui.

Para completar esta investigación se utilizó el tipo experimental con diseño pre experimental, se aplicó a una población de 21 niños y una muestra de 21 niños de 5 años de edad, sección “verde”. Se utilizó, además, la técnica de observación cuyo instrumento viene a ser la ficha de observación conductual de Goldstein (1992). Además, se utilizó como estadígrafo la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas.

Los resultados principales en el presente trabajo de investigación nos permiten concluir que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por la que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales entre el pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la hipótesis general: Los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016

PALABRAS CLAVE: Juego cooperativo, habilidades sociales

ABSTRACT

The developed investigation that he presents as title: The cooperative games in the social skills of the children of the educational initial institution "Jáuregui's Teófila Agüero", Ayacucho - 2016, developed having as aim know the influence of the cooperative games in the development of the social skills in the 5-year-old children, of the educational institution Jáuregui's Teófila Agüero.

To complete this investigation, the experimental type was in use with design pre experimentally, was applied to a population of 21 children and a sample of 21 5-year-old children of age, "green" section. There was in use in addition a technology of observation which instrument comes to be the card of Goldstein's behavioral observation. In addition it was in use as statistician the test Wilcoxon for related samples.

Do principal results in the present work of investigation allow us to conclude that the level of significance obtained is equivalent to $p = 0.000$ that it is minor to $\alpha = 0.05$, reason by that the void hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted, I motivate for the one that steadies itself that significant differences exist in the social skills between the pretest and posttest to a confidence level of 95 % and significance of 5 %. By what the general hypothesis is verified: The cooperative games influence the development of the social skills of the children of the Educational Institution "Jáuregui's Teófila Agüero", Ayacucho – 2016.

KEYWORDS: cooperative games, social skills

ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	viii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	01
1.1. Formulación del problema.....	04
1.2. Objetivos de la investigación.....	04
1.3. Justificación.....	05
II. MARCO TEÓRICO.....	06
2.1. Antecedentes.....	07
2.2. Bases teóricas.....	09
2.2.1. Juegos Cooperativos.....	09
2.2.2. Habilidades Sociales.....	17
III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
3.1. Métodos de investigación.....	22
3.2. Hipótesis de investigación.....	22
3.3. Variables.....	23
3.4. Operacionalización de variables.....	24
3.5. Tipo y nivel de investigación.....	25
3.6. Diseño y nivel de investigación.....	25
3.7. Población y muestra.....	25
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	27
3.9. Procesamientos de la investigación.....	27
IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
4.1. Confiabilidad y validez.....	29
4.2. Resultados.....	30
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	37
CONCLUSIONES.....	40

RECOMENDACIONES

REFERENCIA BIBIOGRÁFICA

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016, se desarrolló con el objetivo de conocer la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de 5 años de edad.

El presente trabajo hace mención del problema por el cual pasan las personas desde muy pequeños es así que muestran deficiencias en su habilidad social, no adquieren la competencia social por la misma exposición al comportamiento, por lo cual se han formulado diversas hipótesis con el objetivo de determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales.

El primer capítulo, abarcó desde la formulación del problema, las hipótesis, los objetivos y la justificación.

En el segundo capítulo, se hace mención sobre los antecedentes, en las cuales abordamos a diversos autores quienes realizaron investigaciones con respecto al problema, como también las bases teóricas de los juegos cooperativos y las habilidades sociales.

En el tercer capítulo, se desarrolló la metodología de la investigación, empezando desde el método de investigación, tipo y nivel de investigación, diseño de la investigación, población, muestra, técnicas de recolección de datos y, por último, los procedimientos de la investigación.

En el cuarto capítulo, se mostró los resultados de la investigación con relación a la confiabilidad y validez de instrumentos, como también los resultados a nivel descriptivo y a nivel inferencial.

En el quinto capítulo, se desarrolló la discusión de resultados para contrastarlos con otros trabajos de investigación y darle respaldo.

Finalmente, con relación a la presente investigación, los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon permitió concluir que la aplicación de los juegos cooperativos influye en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", sección "verde", edad 5 años, Ayacucho-2016. Esto debido a que en la tabla 6 se puede observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales respecto al pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En consecuencia, se confirmaría la hipótesis general.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día, se ha observado que en la sociedad hay comportamientos y actitudes de los niños y niñas como por ejemplo: se alteran con facilidad, se muestran agresivos en la interacción con sus compañeros, tímidos a quienes les cuesta hacer amigos y seguir las normas del aula. Así mismo se encuentran mal porque sus padres están separados y esto les causa baja autoestima; por ser el hogar en donde se desarrolla la personalidad.

González y Monjas, (2000) menciona que:

Los menores que tienen déficits o problemas en su habilidad social no adquieren la competencia social por la mera exposición al comportamiento de sus compañeros y compañeras socialmente hábiles, y para que esto se produzca, se necesita una intervención directa, deliberada y sistemática. Es necesario, por tanto, que el entrenamiento y la enseñanza de las habilidades sociales se incluyan de modo sistemático en los currículos habituales. Esto implica que esta área tenga su horario, planificación y estrategias de evaluación como otras áreas curriculares.

En Chile en los últimos años, se han hecho varios estudios y talleres de entrenamiento de estas habilidades sociales. Ejemplo de esto es “Comunicación Interpersonal, Programa de Entrenamiento de Habilidades Sociales” (C. Hidalgo y N. Abarca).

Estas investigaciones señalan que las personas que tienen mejores habilidades sociales son más exitosas y su relación con los demás es mucho más satisfactoria.

En el país, se manifiesta el problema de las habilidades sociales, en un estudio realizado en el 2003 por la Oficina de Tutoría y Prevención Integral (OTUPI) del Ministerio de Educación – MINEDU, que señala que el 31.3% de adolescentes presentan serias deficiencias en las habilidades sociales. Es decir, 31 escolares adolescentes de cada 100, presentan tales deficiencias. Como se ve en el país los escolares tienen problemas en las habilidades sociales.

GIL (1993), señala que: “Las habilidades sociales son conductas que se manifiestan en situaciones interpersonales, estas conductas son aprendidas y por lo tanto pueden ser enseñadas”.

Las habilidades sociales no son innatas, sino se adquieren a través de lo aprendido, estas habilidades se desarrollan en la infancia por la educación recibida de los padres, puesto que ellos no relacionan a su hijo(a) con otros niños(as) por temor a situaciones de riesgo o peligro.

En esta misma situación se presenta la Institución Teófila Agüero de Jáuregui con los niños(as) en la sección “verde”, edad 5 años, Ayacucho-2016. Donde el nivel de habilidad social es poco favorable, ya que en su mayoría los niños se muestran distraídos porque no se relacionan con sus pares y no participan de la acción pedagógica, asimismo, los niños no comunican sus inquietudes, sus necesidades y esperan la atención de la profesora.

De seguir estos problemas la consecuencia será que el niño que va a tener depresión, ansiedad y recurrir a sustancias adictivas que le permitan escaparse de la realidad que no le gusta.

Con la finalidad de revertir el problema de las habilidades sociales se propone el desarrollo de los juegos cooperativos:

“Son actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios”. (Velázquez)

Con los juegos cooperativos buscamos disminuir problemas como la falta de atención, baja autoestima y dificultad de adaptación, así promoviendo actitudes de cooperación, solidaridad, comunicación adecuada para realizar los juegos y superar obstáculos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016?

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016?

¿De qué manera influyen los juegos cooperativos en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016?

1.4. OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016

Objetivos Específicos

1. Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.
2. Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016

3. Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

1.5. JUSTIFICACION:

Justificación teórica

La investigación que se realiza sobre el tema los juegos cooperativos en las habilidades sociales, tiene relevancia social porque busca contribuir en la sociedad para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas.

Justificación práctica

La investigación pretende resolver los problemas de relaciones sociales en los niños y así ayudar a tener interacciones saludables. De esta manera buscamos beneficiar a las docentes a quienes les servirá como fuente de consulta y a las personas interesadas en este tema pueden realizar futuras investigaciones que contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales.

Justificación metodológica: Para lograr los objetivos de la investigación se trabajará con los juegos cooperativos para así fortalecer y mejorar las habilidades sociales.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

En el ámbito internacional, Chile: Troncoso y Burgos (2003), mencionan en su tesis *“Desarrollo de las habilidades sociales en niños, niñas y jóvenes internos en hogares de menores en protección simple”*, de tipo no experimental, diseño descriptivo, con una muestra de 43 niños y niñas, el instrumento que se utilizó fue la encuesta llegando a la siguiente conclusión:

Al relacionarlo con la teoría de aprendizaje social de Albert Bandura se afirma que los adultos (educadores) son identificados como los agentes modeladores de las conductas de los niños, por tanto, los déficits o falencias de estos individuos afectará el grado de desarrollo en las habilidades sociales de los niños y jóvenes.

En el ámbito nacional; Gastiaburú (2012), presenta en su tesis *“Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una Institución Educativa del Callao”*, de la Institución Educativa del Callao, en el tipo experimental, diseño pre experimental, en una población de 105 alumnos del nivel inicial, muestra de 16 alumnos de 3 años de un aula del turno de la mañana de una institución del callao, el instrumento que se utilizó fue el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) en la cual se determinó que:

La aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar el lenguaje en niños de 3 años de una Institución Educativa del Callao, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Camacho (2012), desarrolla *“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años”*, en el Colegio Católico Privado de Lima, tipo no experimental, diseño descriptivo, la muestra está compuesta por 16 niños de 5 años, se realizó en 3 momentos, en el primero se utilizó el instrumento de lista de cotejo para determinar las habilidades sociales del grupo, en el segundo se aplicó un programa de juegos cooperativos en el aula, por último, se tomó la misma lista de cotejo inicial para observar la implicancia que tuvo el programa.

Conclusión: Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnos, promoviendo un clima adecuado en el aula.

En el ámbito regional; Molina y Pajuelo (2010), mencionan en su tesis *“Entrenamiento de habilidades comunicativas e interacción social de los adolescentes de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala”*, tipo no experimental, diseño explicativo. La muestra está compuesta por 50 estudiantes del cuarto grado de secundaria, distribuidos en dos grupos muestrales (control y experimental), el instrumento que se utilizó fue la ficha de observación, determino que:

El plan de entrenamiento de habilidades comunicativas es eficaz en el fortalecimiento de la interacción social de los adolescentes (<0.001)

Amorin, Cusihuaman y Vargas (2014), desarrollaron en su tesis *“Mejora de las habilidades sociales, mediante un programa de educación emocional de los estudiantes de sexto grado de Educación Primaria de la I. E. N° 381214/ V-P. “Inca Pachacutec” de Vilcashuamán – 2012”*, tipo experimental, diseño cuasi experimental, 40 estudiantes, el instrumento que se utilizó fue el test de chequeo conductual.

La aplicación del programa de educación emocional sí influye significativamente en la mejora de las habilidades sociales.

Ccañihua (2015), presenta en su tesis *“Las técnicas grupales y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes del VII ciclo, de la I.E.P. “Walter Ebertz”, del centro poblado de Corazón de Ñaupas – Vinchos, 2015”*, tipo experimental, diseño pre-experimental. La muestra está compuesta de 28 estudiantes, el instrumento que utilizó fue la ficha de observación de habilidades sociales, concluye que:

La aplicación de las técnicas grupales influye en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes del VII ciclo, de la I.E.P. “Walter Ebertz” del centro poblado de Corazón de Ñaupas – Vinchos 2015. Resultado que es confirmado con el nivel de significancia obtenida $p=0.00$ que es menor a $\alpha=0.05$.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. JUEGO COOPERATIVO

Según el enfoque activa socioafectiva

Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), dice que el resultado del proceso de aprendizaje debe ser un equilibrio entre “el corazón, la cabeza y la mano. El conocimiento humano comienza con la intuición sensible de las cosas”, es decir, con el aprendizaje afectivo, cognitivo y psicomotriz.

El juego

Huizinga (1938): «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente»

Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño.
- No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

Tomando como referencia a Johnson (1981), podemos distinguir tres tipos de juegos:

Juegos con estructura de meta individualizada

Los objetivos de la actividad lúdica para cada persona están relacionados con los del resto, de tal modo que no se fomenta la integración de ningún tipo. No existe, en consecuencia, relación directa entre el éxito o el fracaso conseguido por las distintas personas dentro del juego.

Juegos con estructura de meta de competición

Existe una relación tal entre los objetivos individuales que uno solo puede alcanzarlos a costa de los otros dentro del mismo grupo. Se dota así a la actividad lúdica de una relación inversa en el balance éxito/fracaso: los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego van unidos al fracaso del resto de los participantes.

Juegos con estructura de meta cooperación

Los objetivos que el juego marca para cada persona van unidos a los de los demás, de modo que cada uno alcanza su meta solo si el resto de los participantes alcanza la suya.

Es por ello que los niños deberían participar de actividades donde se implique el juego, todas las personas, no importando la edad, deberían hacerlo, ya que el juego es encontrarse con uno mismo, divertirse, recrearse, comunicarse con los demás. Brindando así el desarrollo desde un ámbito sostenible de la sociedad.

Definición del juego cooperativo

Las actividades cooperativas son aquellas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, buscando todos el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen y que pueden ser de objetivo cuantificable o no cuantificable (Velázquez Callado, C., 2002).

“Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso (porque el objetivo no es ganar), y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima (...) el valor de los niños no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos más positivamente.” (Garaigordobil, 2007, pp. 13-14).

Características de los juegos cooperativos

Terry Orlick, una de las personas que representan un referente obligatorio en el campo de la educación para la cooperación, valora en la ampliación de esta primera publicación, “*Libres para cooperar, libres para crear*” (1990), vinculando el juego cooperativo a la libertad en varios ámbitos:

- Libres de la competición. Una de las características más significativas de las actividades lúdicas cooperativas en su estructura interna. Esta se configura de tal modo que el objetivo es común a todos los participantes en el juego. De esta forma, los jugadores se liberan de la necesidad de superar a los demás y se crea así una mayor oportunidad para mantener interacciones positivas.
- Libres para crear. La estructura cooperativa del juego determina un fin común para los participantes, pero no indica un camino para conseguirlo, se da opción, de este modo al pensamiento divergente, a la búsqueda de distintas alternativas en la resolución de cada situación - problema. Como señala Orlick (1990, pág.17), “los niños que son libres para desarrollar su creatividad no solo opinan una gran satisfacción personal, sino también una experiencia positiva para encontrar soluciones a nuevos problemas”
- Libres de exclusión. La exclusión en el juego alimenta sentimientos de desconfianza en las propias posibilidades e incide negativamente en el autoconcepto. Además, priva de la oportunidad de seguir experimentando y de mejorar las diferentes capacidades. Los juegos cooperativos rompen con la eliminación en la actividad lúdica. De este modo, a la posibilidad de fallar le sucederá una oportunidad para la corrección.

- Libres de elección. “Proporcionar elecciones a los niños demuestra respeto por ellos y les confirma la creencia de que son capaces de ser autónomos” señala Orlick (Ibídem, pág. 18). El juego cooperativo recoge la posibilidad de poner en marcha la iniciativa individual y está abierta a los deseos de los participantes.
- Libres de agresión. Si el juego demanda colaboración, si el resultado se alcanza por unión de esfuerzos y no por oposición, disminuye la posibilidad de aparición de comportamientos destructivos o agresivos.

La libertad en estos cinco aspectos es, en consecuencia, lo que define, según Orlick un verdadero juego cooperativo.

Pallares (1978), destaca cuatro características en este tipo de juegos:

- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Clasificación de los juegos cooperativos

A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los participantes se lo pasen bien y aprendan participando activamente. A continuación, detallamos una clasificación de los juegos cooperativos según Bedoya, C.A. (s.f.), que aparece en su artículo "Los juegos cooperativos, una vieja manera de aprender disfrutando". Los juegos cooperativos pueden dividirse, según su objetivo, en:

- **Juegos de presentación**

Son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los

nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.

- **Juegos para conocerse**

Son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a sí mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas para los alumnos. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.

- **Juegos de distensión**

Soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.

- **Juegos energizantes**

Son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.

- **Juegos de confianza**

Son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en uno mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.

- **Juego de contacto**

El objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).

- **Juegos de estima**

Son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.

- **Juegos de autoestima**

Son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.

- **Juegos de relajación**

Estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos.

Como pudimos observar estas clasificaciones son importantes, ya que al utilizar los juegos cooperativos del tipo que sean, en el aula desarrollamos diferentes habilidades que servirán de base para la regulación de conflictos entre los miembros del grupo. Además, durante el juego, los alumnos aprenden los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo, lo que constituye una preparación para la vida.

Tomando como referencia a Franklin Castillo del Instituto Universitario de Educación Física (2014). Revista de educación física, expresa la categoría del juego cooperativo y lo clasifica de la siguiente manera:

MACRO CATEGORÍA	CATEGORÍA PRIMARIA	DESCRIPTOR
Juego cooperativo	Como iniciación de la sesión	Influencia del juego cooperativo como introducción al contenido curricular
	Como base de la sesión	Preponderancia del juego cooperativo en el desarrollo del contenido curricular
	Centrado en el aspecto valórico	Adquisición de cualidades humanas beneficiando la socialización, integración y participación en la clase.

Como iniciación de la sesión

En el marco de la categoría del juego cooperativo como iniciación de la sesión, el entrevistado hace alusión al impacto que se produce en el contexto de la

clase cuando se incorpora este tipo de juego a modo de introducción del contenido a tratar. A través del siguiente párrafo se refrenda esta afirmación:

Omeñaca (2002:47): “la cooperación es el elemento que despierta en los individuos una forma de ver a los demás y así buscar vivir con y no contra el otro, las actuaciones de los jugadores están orientadas al grupo, cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común”.

Los aspectos como la individualidad, la competencia y la exclusión entre compañeros de un equipo se pueden ver anulados si el juego cooperativo logra imponerse, de igual manera, es importante que el docente posea lineamientos acordes con las características principales de este tipo de juego.

Las actividades de inicio en una sesión de clase, da prioridad al llamado periodo de calentamiento, el cual sirve para introducir al niño en el contenido que será abordado con más profundidad. Utilizar el juego cooperativo en este espacio de la sesión permitirá al docente descubrir nuevas estrategias en su metodología de trabajo.

Velázquez (2010:26) sostiene que “las actividades en la clase de Educación Física deben prestar atención a los sentimientos de felicidad de los alumnos; pero también hay que atender al hecho de que si los participantes se sienten más satisfechos con el juego, participarán en él con mejor disposición y se favorecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje”. Es por ello que el juego cooperativo favorece en el aprendizaje académico y personal del niño inculcándole valores positivos.

Como base de la sesión

En la interpretación del juego cooperativo como base primordial de los contenidos de la clase de Educación Física, Velázquez C. (2010) expone que “las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una Educación Física en valores”. En igual sentido Orlick (1990), Brown (1992) y Omeñaca & Ruiz (1999), consideran al juego cooperativo una actividad liberadora, puesto que libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común, libera de la eliminación, dado que el resultado se

alcanza por la unión de esfuerzos y desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

“Básicamente, la alternativa cooperativa en Educación Física hace referencia a un conjunto de propuestas ligadas directa o indirectamente a la acción motriz, que suscitan una relación de interdependencia entre los participantes de cara a la consecución de objetivos compartidos. (Omeñaca & Ruiz, 1999:23).

Es necesario prestar atención a la realidad específica de las personas a quienes van dirigidos los juegos cooperativos. Debido a sus amplias posibilidades didácticas, la práctica de Juegos cooperativos en la clase de psicomotricidad, como base para la sesión a desarrollar, cobra especial importancia en edades tempranas. Con el fin de aumentar las potencialidades educativas a través de las actividades lúdicas cooperativas, el profesor enfoca su contenido diario a la integración total de este tipo de juego, dándole principal énfasis al aspecto social y afectivo en el logro de un aprendizaje significativo.

Centrado en el aspecto valórico

Este descriptor surge a partir de la pregunta por los posibles aportes que proporcionan los juegos cooperativos en la formación de valores y que permiten el desarrollo del ser humano como ser social. Es importante destacar que el ser humano se forja a través de la sociedad y es definido por su cultura, mediante lo cual el ser humano se configura según las circunstancias que conllevan su diario vivir. Desde esta mirada, comprender a una persona desde el fenómeno objetivo según sus acciones, advierten de manera general cómo el hecho de su concepción valórica lo configura y lo impulsa a accionar de una manera determinada. Lucini F. (1990), plantea que “los valores hacen referencia a modelos ideales de actuar y de existir que el ser humano aprecia, desea y busca, a través de los cuales interpreta el mundo y da significado a su existencia”.

En lo referente al juego cooperativo es importante trabajar en cooperación ya que produce resultados satisfactorios en cuanto al vínculo social o unión de grupo lo cual implica: respeto, tolerancia, solidaridad, comunicación y entre otros valores.

Es así en lo posible considerar la influencia positiva que ejercen los juegos cooperativos en la formación de valores necesarios para alcanzar los objetivos planteados. Centrar las características valóricas dentro del ámbito de la psicomotricidad promueve el aprendizaje en los niños de preescolar.

2.2.2. HABILIDADES SOCIALES

Según el enfoque conductual- cognitivo

Pretende construir nuevas competencias conductuales reduciendo el malestar personal que puede presentar el sujeto. El aprendizaje se produciría por la experiencia del sujeto y su historia de reforzamiento, por aprendizaje

Definición de las habilidades sociales

Alberti y Emmons (1978) “La conducta que permite a una persona a actuar según sus intereses más importantes, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos de los demás”

Por otro lado para Goldstein (1980) “Las habilidades sociales son un conjunto de habilidades y capacidades (variadas y específicas) para el contacto directo interpersonal y la solución de problemas de índole interpersonal y/o socioemocional”.

Lacunza y Contini (2009) “En los años preescolares, las habilidades sociales implican interacción con pares, las primeras manifestaciones prosociales, la exploración de reglas, la comprensión de emociones entre otros (p. 165)

Al relacionarse los niños con sus amigos o con otros niños desarrollan las habilidades sociales.

Importancia de las habilidades sociales

- Los niños desarrollen y fortalezcan destrezas psicosociales necesarias para su desarrollo
- Al relacionarse con otros niños desarrollan valores y cualidades positivas.

- La habilidad social previene el desarrollo de conductas de riesgo como el uso de drogas, conductas sexuales de riesgo y conductas violentas porque están desarrollando su autoestima y valorándose a sí mismos.
- Mejoran las relaciones sociales con los que le rodean.

Dimensiones de las habilidades sociales

Goldstein, Sprafkin, Gershaw, Klein (1980) clasifican en seis grupos las habilidades sociales, pero solo tomamos las tres primeras las cuales son:

- Primeras habilidades sociales
- Habilidades sociales avanzadas
- Habilidades relacionadas con los sentimientos
- Habilidades alternativas
- Habilidades para hacer frente al estrés
- Habilidades de planificación

Primeras habilidades sociales: Son las habilidades sociales básicas las cuales son aprendidas muy fácilmente por el niño tales como escuchar, iniciar una conversación y presentar a otras personas y a menudo son un prerrequisito para la enseñanza de otras habilidades.

Habilidades sociales avanzadas: Muestran un nivel avanzado de interacción social, que tiene que ver con participar, dar instrucciones y seguirlas, disculparse y convencer a los demás.

Habilidades relacionadas con los sentimientos: Se refiere al nivel de comprender sus propios sentimientos, comprender a los demás, expresar afecto y auto compensarse.

Causas que no permiten el desarrollo de las habilidades sociales

Las causas que no permiten desarrollo de las habilidades sociales son familia y escuela.

MINEDU (2007), como factores familiares se consideran la agresividad de los padres, la violencia intrafamiliar, la poca expresión de afecto entre la pareja y

entre padres e hijos, niños que viven solos sin el cuidado y protección de los padres, falta de ejemplos y modelos que muestren resolución adecuada de conflictos, escasa comunicación adecuada de los padres especialmente cuando corrigen.

MINEDU (2007) sostiene que hay docentes que desconocen el tema de habilidades sociales y su importancia, además la débil aplicación del área de tutoría y orientación educativa dentro del cual se considera como fundamento el desarrollo humano que busca la formación integral de los niños de manera multidimensional aludiendo al proceso de desarrollo de la persona tanto en lo físico, cognitivo, afectivo, social, personalidad, etc.

También se consideran a las inadecuadas relaciones interpersonales entre docentes la misma que genera división de grupos, comunicación agresiva e influencia negativa y/o mal ejemplo para los niños y niñas.

Salud y desnutrición

Aquellos niños que son mal alimentados y no tienden a relacionarse con los demás niños, y en su mayoría están distraídos en el aula.

Consecuencias de las habilidades Sociales

- Timidez

Michelson (1983) sostiene que el déficit de las habilidades sociales repercute de diferentes formas en las personas. Teniendo por un lado niños inhibidos, tímidos o aislados y por otro lado niños impulsivos, agresivos o asociales. Los niños tímidos son aquellos que habitualmente no defienden sus derechos y se conforman fácilmente a los deseos de los demás, son pasivos, muestran lentitud en sus reacciones, carecen de iniciativa para entablar interacciones sociales, presentan actitud de rechazo cuando alguien se les acerca y pueden presentar sentimientos auto despreciativos.

- Dificultad de Socialización

Una de las consecuencias es la dificultad de comunicación que tendrá el niño ya que son mimados, sobreprotegidos por los padres.

- Agresivos

Son aquellos niños desobedientes, autodestructivos y tienden a agredir a los compañeros sin respetar sus derechos así presentando conductas negativas las cuales son adquiridas mayormente en sus familias.

Factores que influyen en el desarrollo de las habilidades sociales

- **Factores de riesgo:** Son características en el ámbito individual, familiar o social donde las personas están expuestas a conductas de riesgo.

Jessor (1991) afirma que son conductas de riesgo aquellas acciones que pueden comprometer aspectos psicosociales para el adecuado desarrollo del niño, como por ejemplo, las respuestas o formas de hacer frente a condiciones de vida desfavorables.

Entre los factores de riesgo se menciona:

- Falta de afecto
 - Baja autoestima
 - Falta de confianza de los padres
 - Violencia familiar y otras formas de violencia
- **Factores protectores o favorecedores:** Son situaciones y condiciones que hace que se logre la salud integral, calidad de vida del niño, su desarrollo con individuo y ser social que favorece en la formación integral y promueven estilos de vida saludable.

Entre las conductas o situaciones protectoras tenemos:

- Relaciones afectuosas en la familia y en la escuela.
- Respeto a la cultura y tradición local
- Respeto e interés genuino por las necesidades e inquietudes de las personas.
- Respeto por los derechos humanos, en particular aquellos vinculados al niño y adolescente.

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Para sintetizar el presente estudio se tomó en cuenta el método hipotético-deductivo, es según muchos epistemólogos el método propio de la ciencia. Se puede decir que a un elemento de los métodos inductivos y deductivos aunque con características y formas propias.

3.2. FUNDAMENTO PEDAGÓGICO

Se evidencia como un método de enseñanza, donde el objetivo principal es la de planificar, analizar, desarrollar y evaluar los procesos que se realizan en la enseñanza – aprendizaje. El fundamento pedagógico tiene una gran relación con el fundamento sociológico, ya que su objetivo de estudio se basa en el desarrollo del individuo y su relación con su entorno.

3.3. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Hipótesis general

Los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

Hipótesis específicos

1. Los juegos cooperativos influyen en las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.
2. Los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.
3. Los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

3.4. **VARIABLES**

Las variables del presente trabajo de investigación son:

Variable independiente:

Los juegos cooperativos

Variable dependiente:

Las habilidades sociales

3.5. CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Valores
VI: Juegos Cooperativos	<p>“Los juegos cooperativos generan un proceso incluyente, de solidaridad y cooperación en el cual lo importante no es la conquista individual sino la responsabilidad, la organización y el compromiso por una meta común, sin obviar que la experiencia deja un aprendizaje y una experiencia individual que se logra en el proceso grupal”. Omeñaca (2002:13)</p>	Material Experimental	Como iniciación de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • El cartero • Las lanchas • El rabo del burro • Los peces • Cangrejos habladores • El trencito experto • El semáforo • El guarda 	Nominal	SI NO
			Como base de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces y máscaras. • Los colores • San Miguel • El aviador. • Ovejas y jabalíes. • Cacería de colores. • El paracaídas. • Cruzando el río. 		
			Centrado en el aspecto valórico	Los niños comentaran acerca de cómo se sintieron participando en el juego.		
VD: Habilidades sociales	<p>Conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación inmediata, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas (Caballo, 1986, p. 556)</p>	Ficha de observación conductual de habilidades sociales de Goldstein (1992)	Primeras habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar - Formular una pregunta. 	Ordinal	Nunca A veces Siempre
			Habilidades sociales avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir ayuda - Participar - disculparse. - Seguir instrucciones 		
			Habilidades relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar los sentimientos, - Comprender los sentimientos de los demás. - Enfrentarse con el enfado del otro. 		

3.6. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación es un estudio de tipo experimental “se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causa –antecedentes), para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos consecuente), dentro de una situación de control para el investigador” (Hernández, et. al. 2010).

3.7. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es pre-experimental, porque “Estudia relaciones de causa – efecto, pero no en condiciones de control riguroso de todos los factores que puedan afectar el experimento”, (Tamayo, pág. 22)

Gráficamente se representa así:

GE: O ₁ X O ₂

Dónde:

GE: Grupo experimental

O₁: Prueba de pre-test

X: Experimento

O₂: Prueba de post-test

3.8. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.8.1. Población

Es el conjunto total de las unidades de análisis. Un estudio no será mejor por tener una población más grande, sino que la cantidad del trabajo estriba en delimitar claramente la población con base a los objetivos del estudio, las poblaciones deben situarse claramente en torno a sus características del contenido, lugar y en el tiempo (Hernández, et. al. 2010)

La población está constituida por 21 niños de ambos sexos matriculados en el año 2016, en Educación Inicial, en la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui” - Ayacucho. Como se especifica en el siguiente cuadro:

SECCIÓN Y AÑO	TOTAL
Verde 5 años	21

3.8.2. Muestra

“Es un subconjunto de las unidades de observación comprendidas en un marco, que es representativo de esta, y que se somete a la observación rigurosa, con el propósito de tener informaciones o apreciaciones válidas para la población” (Portillo y Roque, 2003, pág. 43)

La muestra está constituida por 21 niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016 Están distribuidos de la siguiente manera:

SECCIÓN Y AÑO	VARONES	MUJERES
Verde 5 años	9	12
Total	21	

3.8.3. Técnica muestral

“Consiste en un conjunto de reglas, procedimientos criterios mediante los cuales se seleccionan un conjunto de elementos de una población que representan lo que sucede en toda esta población”, Mata (1997).

La técnica que vamos a utilizar para fines de esta investigación es no probabilística de tipo intencional.

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.7.1. Técnicas

Las técnicas, son los medios empleados para recolectar información entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas y encuestas. (Peñuelas, 2008).

Es así que para la presente investigación se empleó la técnica de observación y experimento, de esta manera obtener información de las habilidades sociales del grupo.

3.7.2. Instrumentos

“Cualquier recurso del que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información” (Sabino, 1992)

El instrumento que se empleó en esta investigación fue la Ficha de Observación Conductual de Habilidades de Goldstein (1992) y el material experimental.

3.8. PROCESAMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Iniciamos con la validación de la Ficha de Observación Conductual de Goldstein (1992), por tres expertos, una vez aprobada, aplicamos el pre-test en un grupo piloto probando la confiabilidad mediante el estadígrafo Alfa de Cronbach.

Para el procesamiento de datos estadísticos se utilizó el paquete programa SPSS Versión 22. Gracias a los resultados favorables se aplicó el pre-test con el grupo experimental en la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, sección “verde”, edad 5 años. Luego se dio inicio a realizar las ocho sesiones, una vez culminadas, finalizamos con la aplicación del pos-test.

IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. CONFIABILIDAD Y VALIDEZ DE INSTRUMENTOS

4.1.1. Validez: Para llegar a la validez de los instrumentos a utilizar en el presente trabajo de investigación se acudirá al juicio de tres expertos en el tema materia de investigación.

TABLA N° 1: Resultados del juicio de expertos sobre el instrumento realizado

EXPERTOS	VALOR
Lic. Erasilda, Huamaní Fernández	66.5%
Mg. Richard, Cahuana Caballero	88.6%
Dra. A. Brunilda, Acosta Melchor	79.8%
TOTAL	78.3%

En la tabla 1 se observa que el instrumento validado por los tres expertos muestra el promedio general 78.3%, esto quiere decir que el instrumento validado es coherente y válido para su aplicación.

4.1.2. Confiabilidad: Para poder determinar la confiabilidad de los instrumentos se hará una prueba piloto de 10 estudiantes cuyos resultados se procesará mediante el estadígrafo Alfa de Cronbach, cuya fórmula es la siguiente.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.915	18

En la tabla se observa que el estadígrafo utilizado Alfa de Cronbach dio como resultado .915, cuyos resultados nos permiten concluir que los ítems propuestos son altamente confiables.

4.2. RESULTADOS

4.2.1. A nivel descriptivo

TABLA 1

Nivel de adquisición de las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

	ANTES		DESPUÉS	
	Fi	fi%	Fi	fi%
INICIO	1	5.0	0	0.0
PROCESO	19	90.0	3	14.0
LOGRO	1	5.0	18	86.0
TOTAL	21	100.0	21	100.0

En la tabla 1 se observa que antes de la aplicación de los juegos cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 90.0% (19) de los niños se ubican en el nivel de proceso; mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 86.0% (18) de niños lograron avanzar al nivel de logro. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de los juegos cooperativos tiene efecto significativo en las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

TABLA 2

Nivel de adquisición de las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

	ANTES		DESPUÉS	
	Fi	fi%	Fi	fi%
INICIO	4	19.0	0	0.0
PROCESO	16	76.0	3	14.0
LOGRO	1	5.0	18	86.0
TOTAL	21	100.0	21	100.0

En la tabla 2 se observa que antes de la aplicación de los juegos cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 76.0% (16) de los niños se ubican en el nivel de proceso; mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 86.0% (18) de niños

lograron avanzar al nivel de logro. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de los juegos cooperativos tiene efecto significativo en las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

TABLA 3

Nivel de adquisición de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

	ANTES		DESPUÉS	
	Fi	fi%	Fi	fi%
INICIO	8	38.0	0	0.0
PROCESO	9	43.0	7	33.0
LOGRO	4	19.0	14	67.0
TOTAL	21	100.0	21	100.0

En la tabla 3 se observa que antes de la aplicación de los juegos cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 43.0% (9) de los niños se ubican en el nivel de proceso; mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 67.0% (14) de niños lograron avanzar al nivel de logro. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de los juegos cooperativos tiene efecto significativo en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

TABLA 4

Nivel de adquisición de las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

	ANTES		DESPUÉS	
	Fi	fi%	Fi	fi%
INICIO	2	9.0	0	0.0
PROCESO	18	86.0	2	10.0
LOGRO	1	5.0	19	90.0
TOTAL	21	100.0	21	100.0

En la tabla 4 se observa que antes de la aplicación de los juegos cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 86.0% (18) de los niños se ubican en el nivel de proceso; mientras que después de la aplicación de los juegos

cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 90.0% (19) de niños lograron avanzar al nivel de logro. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de los juegos cooperativos tiene efecto significativo en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

4.2.2. A nivel inferencial

PRUEBA DE NORMALIDAD

TABLA 5

Prueba de normalidad mediante el estadígrafo Shapiro wilk, sobre el nivel de adquisición de habilidades sociales.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
PRIMERAS HABLIDADES1	.484	21	.000
HABILIDADES SOCIALES1	.599	21	.000
HABILIDADES RELACIONADAS1	.434	21	.000
HABILIDADES1	.435	21	.000
PRIMERAS HABILIDADES2	.715	21	.000
HABILIDADES SOCIALES2	.812	21	.001
HABILIDADES RELACINADAS2	.531	21	.000
HABILIDADES2	.422	21	.000

En la tabla se observa los resultados de las habilidades sociales en niños de educación inicial y sus dimensiones, la prueba de normalidad nos muestra que el valor obtenido es iguales 0,000 resultados que son menores a 0.05; razón por el que se concluye que no existe distribución normal; motivo por el que se asumió el uso de la prueba no paramétrica Wilcoxon para la comprobación de las hipótesis formuladas.

4.2.2.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Prueba de hipótesis general

Sistema de hipótesis:

Ho: Los juegos cooperativos no influyen en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

Hi: Los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

Tratamiento estadístico

TABLA 6

Prueba de Wilcoxon sobre las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

Estadísticos de prueba ^a	
	HABILIDADES2 - HABILIDADES1
Z	-4.025 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

En la tabla 6 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales entre el pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la hipótesis general: Los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016.

4.2.2.2. Prueba de primera hipótesis específica

Sistema de hipótesis:

Ho: Los juegos cooperativos no influyen en las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016

Hi: Los juegos cooperativos influyen en las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016.

Tratamiento estadística

TABLA 7

Prueba de Wilcoxon sobre las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016.

Estadísticos de prueba ^a	
	PRIMERAS HABILIDADES2 - PRIMERAS HABILIDADES1
Z	-3.626 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos positivos.	

En la tabla 7 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $\rho=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales en su dimensión de primeras habilidades sociales entre el pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la primera hipótesis específica: Los juegos cooperativos influyen en las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016.

4.2.2.3. Prueba de segunda hipótesis específica

Sistema de hipótesis:

Ho: Los juegos cooperativos no influyen en las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016.

Hi: Los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016.

Tratamiento estadístico

TABLA 8

Prueba de Wilcoxon sobre las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016.

Estadísticos de prueba ^a	
	HABILIDADES SOCIALES2 - HABILIDADES SOCIALES1
Z	-3.234 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.001
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos positivos.	

En la tabla 8 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales en su dimensión de habilidades sociales avanzadas entre el pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la segunda hipótesis específica: Los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016.

4.2.2.4. Prueba de tercera hipótesis específica

Sistema de hipótesis:

Ho: Los juegos cooperativos no influyen en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016.

Hi: Los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016.

Tratamiento estadístico

TABLA 9

Prueba de Wilcoxon sobre las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016.

Estadísticos de prueba ^a	
	HABILIDADES RELACIONADAS2 - HABILIDADES RELACIONADAS1
Z	-3.838 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos positivos.	

En la tabla 9 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales en su dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la tercera hipótesis específica: Los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La investigación que se desarrolló bajo el título: Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016, se sustenta en los planteamientos de Camacho (2012). “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años”, en el Colegio Católico Privado de Lima - 2012, concluye que los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnos promoviendo un clima adecuado en el aula.

Por otro lado, “En los años preescolares, las habilidades sociales implican interacción con pares, las primeras manifestaciones pro sociales, la exploración de reglas, la comprensión de emociones entre otros (p. 165). Al relacionarse los niños con sus amigos o con otros niños desarrollan las habilidades sociales”, Lacunza y Contini (2009).

Precisamente, son estos planteamientos los que nos condujeron a realizar la investigación que se presenta teniendo como objetivo comprobar que las aplicaciones de los juegos cooperativos producen efectos significativos en las habilidades sociales de niños de 5 años de la institución educativa inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

Como resultado de este proceso investigativo se ha podido comprobar la hipótesis general, de acuerdo a la prueba Wilcoxon, que la aplicación de los juegos cooperativos influye en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de la Institución Educativa “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016.

Se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales entre el pre-test y pos-test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%.

Estos resultados se ven respaldados por la investigación realizada por Ccañihua (2015), quien desarrolló la tesis titulada: Las técnicas grupales y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes del VII ciclo, de la I.E.P. “Walter Ebertz” del centro poblado de Corazón de Ñaupas – Vinchos, 2015; en ella se concluye que la aplicación de las técnicas grupales

influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes observándose una mejora en sus habilidades básicas personales, cognitivos y físicas que permiten desarrollar la capacidad para vivir con su entorno.

En relación a las hipótesis específicas se pudo demostrar que la aplicación de los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las primeras habilidades sociales, avanzadas y relacionadas con los sentimientos, para hacer frente al estrés y así mantener un clima favorable en los niños de 5 años de la institución educativa inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016. Resultado que es corroborado por la investigación realizada por Amorin, Cusihuaman y Vargas, (2014), en su tesis experimental “Mejora de las habilidades sociales, mediante un programa de educación emocional de los estudiantes de sexto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 381214/ V-P. “Inca Pachacutec” de Vilcashuamán – 2012”. En esta investigación se concluye que la aplicación del programa de educación emocional si influye significativamente en la mejora de las habilidades sociales, en un 50% avanza a un nivel promedio y el otro 50% al nivel competente.

Finalmente, consideramos que los resultados obtenidos en la investigación desarrollada demuestran la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales, consecuentemente esta investigación se constituirá como referente para otras que puedan ser desarrolladas en ámbitos mucho más amplios buscando su generalización desde un punto de vista científico.

CONCLUSIONES

1. Los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon permiten concluir que la aplicación de los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016, esto debido a que en la tabla 6 se puede observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales respecto al pre-test y pos-test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En consecuencia, se confirma la hipótesis general.
2. De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que los juegos cooperativos influyen en las primeras habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016, resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 7 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales en su dimensión de sus primeras habilidades sociales respecto al pre-test y pos-test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En consecuencia, se confirma la primera hipótesis específica.
3. Los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wilcoxon nos permite concluir que los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales avanzadas en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016, resultado corroborado con lo mostrado en la tabla 8 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la

hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales en su dimensión de habilidades sociales avanzadas respecto al pre-test y pos-test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En consecuencia, se confirma la segunda hipótesis específica.

4. De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se concluye que los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los niños de la Institución Educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", Ayacucho - 2016, resultado corroborado con lo mostrado en la tabla 9 el cual nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades sociales en su dimensión de habilidades sociales con los sentimientos respecto al pre-test y pos-test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En consecuencia, se confirma la tercera hipótesis específica.

RECOMENDACIONES

1. Al Director de la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, implementar la asistencia profesional de psicólogos para brindar apoyo a docentes que permitan el manejo correcto de problemas de habilidades sociales en niños.
2. A los directores de las instituciones educativas, desarrollar cursos en manejo de problemas emocionales que les permita orientar de manera correcta esta problemática en niños de su Institución.
3. A los docentes de aula, aplicar y desarrollar juegos cooperativos que permitan desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”.
4. A los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, desarrollar investigaciones experimentales que permitan generalizar su aplicación a poblaciones mayores en temas de esta naturaleza con la finalidad de mejorar las habilidades sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Fascículo del Ministerio de Educación (2007). *Habilidades sociales*, Editorial El Comercio S.A. 1ra edición, Lima.
- Gastiaburú Farfán (2012), *“Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una Institución Educativa del callao”*, Lima.
- Camacho. (2012), *“El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años”*, en el Colegio Católico Privado de Lima”
- Amorin, Cusihuaman y Vargas, (2014). *“Mejora de las habilidades sociales, mediante un programa de educación emocional de los estudiantes de sexto grado de Educación Primaria de la I. E. N° 381214/ V-P. “Inca Pachacutec” de Vilcahuaman – 2012”* Ayacucho, Perú
- Ccañihua (2015). *“Las técnicas grupales y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes del VII ciclo, de la I.E.P. “Walter Ebertz”, del centro poblado de Corazón de Ñaupas – Vinchos, 2015”* Ayacucho, Perú
- Quispe Morales (2012). *Metodología de la investigación pedagógica*. Ayacucho, Perú.
- Hernández Sampieri, Fernández C. & Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta edición. Edit.MC GRAW HILL.
- Instituto Universitario de Educación Física (2014). *Revista de educación física - El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*. Talca, Chile.
- Lucini F. (1990). *Educación en valores y diseño curricular*. Madrid: Alambra-Longman.
- Molina y Pajuelo, (2010). *“Entrenamiento de habilidades comunicativas e interacción social de los adolescentes de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala”*.

- Bedoya, C. (2002). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando. Cooperante acción.*
- Garaigordobil, M. (2007), *Intervención psico-educativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los programas JUEGO.*
- Omeñaca R., Ruiz J (1999). *Explorar, jugar, cooperar. Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación.* Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca J. (2002). *Juegos cooperativos y Educación Física.* Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca Cilla, R. Y Ruiz Omeñaca, J. V. (2009) *Juegos Cooperativos y Educación Física*, Editorial Paidotribo. 3ra edición, Barcelona.
- Palomino, G. Platón (2007). *Investigación cualitativa y cuantitativa en educación*, Editorial FCEDUC. Segunda edición, Puno.
- Quiroga, M. (2007). *Juegos cooperativos en el preescolar, guía de actividades prácticas.* Bogotá
- Velázquez C. (2010). *Actividades, juegos cooperativos y educación física.* Barcelona: INDE.
- Rivera, M. (2008). *“Desarrollando habilidades en los niños y niñas a través del juego”*, recopilado desde:
<http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=YCYq9LHk1tw%3D&tabid=1282&>
- Troncoso, G. y Burgos, X. (2003), *“Desarrollo de las habilidades sociales en niños, niñas y jóvenes internos en hogares de menores en protección simple”*, Chile. Recuperado de www.maltrato.sochipe.cl/subidos/catalogo3/habilidades.pdf

Referencias virtuales:

- <http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/handle/123456789/162/TO-15376.pdf?sequence=1>
- <https://pazuela.files.wordpress.com/2014/07/la-metodologc3ada-activa-socioafectiva-en-la-educac3b3n-para-la-convivencia.pdf>

- <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/322/1/T-UCE-0010-105.pdf>
- <http://hera.ugr.es/tesisugr/15885574.pdf>
- <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7655/MontanoBallesterosFreddyAntonio2014.pdf?sequence=1>
- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2823/1/TESIS312-130521.pdf.pdf>
- <https://inteligenciaemocionalyhabilidadessociales.wordpress.com/habilidades-sociales/consecuencias-de-la-falta-de-habilidades-sociales/>
- <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/858/1/15885574.pdf>
- <http://portal.oas.org/LinkClick.aspx?fileticket=YCYq9LHk1tw%3D&tabid=1282&>
- <http://www.mercaba.org/Catecismo/DINAMICAS/Juegos%20para%20ni%C3%B1os%20hasta%20los%208%20a%C3%B1os.htm#25>
- <http://www.efdeportes.com/efd9/jue912.htm#3>

ANEXOS

Adaptado por: Karen Janet Quispe Gálvez, Mónica Elme Flores.



ANEXO 2: INSTRUMENTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN CONDUCTUAL DE HABILIDADES SOCIALES

(Goldstein Et. Al. 1992)

INVESTIGADORAS : _____

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: _____

GRADO : _____

SECCIÓN: _____ EDAD: _____ FECHA: ____/____/2016

GRUPO I: PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES.

	Nunca	A veces	Siempre
1. Presta atención a la persona que le está hablando			
2. Inicia una conversación con otras personas.			
3. Habla con otras personas sobre cosas que le interesa saber.			
4. Elige la información que necesita saber.			
5. Dice a las demás personas que está agradecido (a) con ellos.			
6. Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.			
7. Dice a los demás lo que le gusta de ellos o lo que hacen.			

GRUPO II: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS.

	Nunca	A veces	Siempre
8. Pide ayuda cuando lo necesita.			
9. Se integra a un grupo para participar en una determinada actividad.			
10. Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y lleva adelante las instrucciones correctamente.			
11. Pide disculpa a los demás cuando ha hecho algo que sabe que está mal.			
12. Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de las otras personas.			

GRUPO III: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS.

	Nunca	A veces	Siempre
13. Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta.			
14. Permite que los demás conozcan lo que siente.			
15. Intenta comprender lo que sienten los demás.			
16. Intenta comprender el enfado de las personas.			
17. Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos.			
18. Cuando siente miedo, piensa porque lo siente.			

Adaptado por: Karen Janet Quispe Gálvez, Mónica Elme Flores.

MATERIAL EXPERIMENTAL

INTRODUCCIÓN

El presente material experimental es elaborado con el objetivo de conocer las habilidades sociales de los niños y de esta manera aportar en beneficio a su formación.

Los juegos cooperativos son una estrategia sobre las actividades que se realizaran para mejorar las habilidades sociales de los niños y lograr los objetivos de nuestra investigación, esta propuesta se trabaja con los niños de 5 años de la sección verde en la Institución Educativa “Teófila agüero de Jáuregui”

Para la elaboración de esta propuesta se tomó en cuenta a los autores como: Garaigordobil (2007, pp. 13-14), Velázquez Callado (2002). Huizinga (1938).

Está constituido de la siguiente manera la fundamentación, el objetivo de los juegos cooperativos y la descripción de las actividades.

Precisamente con esta finalidad se encuentra en ocho sesiones.

FUNDAMENTACIÓN

Brown (1998) “Destaca que los individuos en situaciones cooperativas se percatan con facilidad de que la resolución de las mismas es consecuencia del trabajo de todos. Estos miembros, tendrán mayor aptitud para valorizar las acciones de sus compañeros tendientes a lograr los objetivos comunes, en comparación con grupos competitivos, así como también tenderán a ayudarse mutuamente con mayor frecuencia”.

- ✓ Es decir el ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso

de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos, es por ello que los juegos cooperativos refuerzan esos aspectos en la vida humana desde muy pequeños.

“Cuando diferentes grupos emulan entre sí juegos reglamentados, se ven ante la necesidad de concertar recíprocamente sus acciones comunes y observar de forma exacta las reglas del juego, de esta manera son educados excelentemente, bajo la influencia del juego, a desarrollar sentimientos sociales, y a la capacidad de someterse a normas estipuladas socialmente.” (Dobler, 1980).

- ✓ Es por ello que el juego cooperativo es importante en la educación, ya que al exponer a los niños a situaciones en las que puedan construir y realizar actividades físicas generan respuestas novedosas en sus pensamientos que logran proveer herramientas cognitivas para que logren enfrentar y solucionar problemas de conducta e integración en un grupo.

Carlos Velázquez (2002) “Los juegos cooperativos, en consecuencia, pueden ser utilizados en clase de Educación Física como un medio para la elaboración de soluciones nuevas y originales para la posterior exploración, modificando o cambiando estas soluciones.”

- ✓ Es decir que los juegos cooperativos influyen en las actividades psicomotoras de los niños, de esta manera mediante la disciplina, las reglas y la cooperación entre grupos es posible desarrollar mejores habilidades sociales en los niños que conlleven a tener una vida saludable y llena de oportunidades en el ámbito social e individual.

OBJETIVO

Mejorar las habilidades sociales a través de los juegos cooperativos que implica mayor participación en los indicadores de escucha, formular una pregunta, pedir ayuda, participar, disculparse, seguir instrucciones, expresar los sentimientos, comprender los sentimientos de los demás y enfrentarse con el enfado del otro en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Teófila Agüero de Jáuregui”

Descripción de dinámicas de motivación aplicados en la investigación

1. Denominación: “El cartero”

Material: Sobre de papel.

Desarrollo: Todos los niños se sientan en círculo, pero uno se queda en el centro y dice: “traigo una carta para todos los que tengan...”, se dice lo que se quiera, botas, camisetas, zapatos, etc. Entonces todos los que tengan ese artículo cambian de sitio; el que se quede sin sitio se queda en el centro y vuelve a decir la frase.

De esta manera entrar en confianza y los niños se sientan más cómodos al realizar el juego.

2. Denominación: “Las lanchas”

Material: Ula ula

Desarrollo: Todos los niños y niñas salen al patio y forman un círculo. La profesora indica la cantidad de niños (as) que deben ingresar a cada círculo de esta manera evitar ahogarse y convertirse en peces. Hasta que quede un pequeño grupo de supervivientes del naufragio.

3. Denominación: “El rabo del burro”

Material: Tiza y un pañuelo para vendar los ojos.

Desarrollo: Consiste en que cada niño (a) estén con los ojos vendados y ubiquen al burro que se encuentra en el patio para dibujarle la cola con una tiza.

4. Denominación: “Los peces”

Material: Tizas, siluetas de peces y ballenas

Desarrollo: Los niños y niñas (ballenas) pasearan por el mar. En un momento dado, las ballenas dicen: -El mar está tranquilo. Los peces que todavía están en los círculos, salen inmediatamente de paseo. Cuando las ballenas digan: -El mar está agitado! -todos corren tratando de colocarse en uno de los círculos, inclusive las ballenas. El par que quede sin círculo serán ahora las ballenas.

5. Denominación: “Cangrejos habladores”

Material: Cintas y pañuelos

Desarrollo: Formar cuatro grupos de cinco niños (as), los cuales estarán vendados y pasaran por encima de las cintas agarrados de las manos y agachados para poder avanzar hacia la meta.

6. Denominación: “El trencito experto”

Material: Conos, cajas con fichas, latas y cintas.

Desarrollo: Los niños y niñas formaran dos grupos quienes se ubicaran en columnas formando dos trenes cada tren con su maquinista quien guiara a los demás para pasar con cuidado los obstáculos. El juego empieza con la señal de comienzo donde el tren debe pasar alrededor de todos los objetos sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies. Los vagones no pueden separarse, corren peligro de perderse. El pisar un objeto o soltarse de la cintura del compañero, o dejar de dar la vuelta alrededor de algún objeto será motivo de falta para el tren, que deberá recomenzar el recorrido.

7. Denominación: “El semáforo”

Material: Recursos humanos

Desarrollo: Dos niños se tomaran de las manos para que los demás niños logren pasar por debajo agarrados de las manos para lo cual se darán consignas con los colores; **rojo** (parar), **amarillo** (caminar lento) y **verde** (correr), de esta manera ir atrapando a todos los niños en el color rojo y agrandar el grupo para dar por terminado el juego.

8. Denominación: “El guarda”

Material: Botella y pelotas.

Desarrollo: Los niños se formaran en un círculo conservando una distancia entre uno y otro. En el centro está la botella y un jugador (el guarda).

Un niño o niña que esté con la pelota intenta tumbar la botella y el guarda debe defenderla. Puede hacerlo utilizando todos los medios, menos quitar la bola de las manos de un jugador. Estos por su parte no pueden moverse de sus lugares, pero pueden hacer pases con la pelota, escogiendo ángulos más fáciles y vulnerables, en que el guarda no esté tan atento. En

el momento en que un jugador logre tumbar el frasco con la pelota, el guarda será reemplazado por él, y prosigue el juego.

Descripción de los ocho juegos cooperativos aplicados en la investigación

JUEGO N° 1

Nombre del juego: “Disfraces y máscaras”

Duración: 20 minutos

Material:

- Vestimenta.
- Máscaras.
- Sombreros y gorros.
- Antifaces y otros.

Objetivo: Disfrutar la creación de personajes y situaciones.

Normas de convivencia:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido del cuerpo de mis compañeros.
3. Comparto todos los materiales.
4. Ordeno los materiales que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Desarrollo del juego

Los disfraces, máscaras, gorros, antifaces y otros utensilios se encuentran en un baúl. La educadora convoca a las participantes de los niños para así poder exponer las normas de convivencia en el juego. La educadora es una espectadora más, logrando que apoye en el cumplimiento de las normas.

Las niñas deben de crear y dramatizar situaciones, circunstancias e historias haciendo uso de los recursos. Es importante recordar que el trabajo es cooperativo, es decir todo el grupo participa para crear una dramatización.

Una vez terminada la sesión, deben dejar ordenado de la misma manera en la que fue encontrada.

JUEGO N°2

Nombre del juego: “Los colores”

Duración: 20 minutos

Material: Círculos de colores, capas de dos colores, sogas.

Normas de convivencia:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido del cuerpo de mis compañeros.
3. Comparto todos los materiales.
4. Ordeno los materiales que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Objetivo: Vivencia y comprende valores significativos y normas representativas de su entorno natural y social.

Desarrollo del juego

Cada niño o niña escoge un color. Se nombra un niño/a que represente el viento y otro que represente el sol. Se realiza el siguiente dialogo.

- Tun, tun

- ¿Quién es?, El viento con su cápita de plata

- ¿Qué desea?: Un color

- ¿Qué color?, (Dice el color)

Si adivina alguno de los colores existentes, se dice;

-¡vaya llevando!

Si no adivinó, se dice:

-¡Vaya cantando y bailando!

-Tun, tun

- ¿Quién es?, El sol con su cápita dorada

- ¿Qué desea?: Un color

- ¿Qué color?: (Dice el color)

Y así continua hasta que todos los colores sean escogidos y se hayan formado dos grupos, el del sol y el viento; luego estos deberán medir las fuerzas, para lo cual formaran dos filas que se ubican frente a frente hablándose entre sí.

JUEGO N° 3

Nombre del juego: “San Miguel”

Duración: 20 minutos

Material:

- Recursos humanos
- Latas de colores

Objetivo: Disfrutar la creación de situaciones y la cooperación.

Normas de convivencia:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido del cuerpo de mis compañeros.
3. Comparto todos los materiales.
4. Ordeno los materiales que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Desarrollo del juego

Juntamente con los niños(as) hablaremos sobre las normas de convivencia y luego les explicamos en que consiste el juego:

Formaremos tres grupos, los de los padres, hijos, y los ladrones y así daremos inicio al juego.

Los padres son los encargados de cuidar a sus hijos, los ladrones se encargaran de distraerlos para robar a los hijos pero los niños estarán unidos para no ser robados y exclamarán la frase “San Miguel”.

JUEGO N° 4

Nombre del juego: “El aviador”

Duración: 20 minutos

Material:

Cintas, pañuelos, conos y latas

Objetivo: Desarrollar la concentración, atención, ubicación espacial, discriminación auditiva y el desarrollo del lenguaje, la autonomía en la ejecución de roles.

Normas de convivencia:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido del cuerpo de mis compañeros.
3. Comparto todos los materiales.
4. Ordeno los materiales que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Desarrollo del juego

- Juntamente con los niños(as) hablaremos sobre las normas de convivencia y luego les explicamos en que consiste el juego:
- Primero formaremos dos grupos de diez niños para los cuales tendremos dos circuitos las cuales serán recorridas por las parejas que estarán conformadas por el avión y el piloto.
- El avión: el niño se vendara los ojos
- El piloto: guiara al avión por el circuito.
- Una vez hecho el recorrido cambiaran los roles.
Y así se dará inicio con el juego del aviador.

JUEGO N° 5

Nombre del juego: “Ovejas y jabalíes”

Duración: 20 minutos

Material:

Recursos humanos

Objetivo: Desarrollar la concentración, atención, ubicación espacial, discriminación auditiva y el desarrollo del lenguaje y la agilidad corporal.

Normas de convivencia:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido del cuerpo de mis compañeros.
3. Comparto todos los materiales.
4. Ordeno los materiales que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Desarrollo del juego

Los participantes se distribuyen en dos grupos: "ovejas" y "jabalíes" que se ubican en el medio del patio formando dos filas entre espaldas y cuando se le dé la orden. Por ejemplo; ¡ovejas!, es hora de que los jabalíes salgan corriendo a su refugio y así en viceversa. En cada caso, los perseguidos procuran llegar a sus refugios antes de ser tocados.

JUEGO N° 6

Nombre del juego: “Cacería de colores”

Duración: 20 minutos

Material:

Bandejas, huevos de plástico, cajas de colores,

Objetivo: Desarrollar la concentración, atención, ubicación espacial, discriminación visual.

Normas de convivencia:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido del cuerpo de mis compañeros.
3. Comparto todos los materiales.
4. Ordeno los materiales que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Desarrollo del juego

Juntamente con los niños(as) hablaremos sobre las normas de convivencia y luego les explicamos en que consiste el juego:

Formamos cuatro grupos de cinco niños los cuales se distinguirán de un color (azul, rojo, rosado y verde), posteriormente deben buscar los huevos del color que les corresponde y colocarlo en la canasta con mucho cuidado y orden una vez logrado la cantidad de huevos deben asegurarse contando y ubicándolos en la bandeja.

JUEGO N° 7

Nombre del juego: “El paracaídas”

Duración: 20 minutos

Material:

Tela de colores, pelotas

Objetivo: Desarrollar la cooperación, atención y la ubicación espacial

Normas de convivencia:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido del cuerpo de mis compañeros.
3. Comparto todos los materiales.

4. Ordeno los materiales que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Desarrollo del juego

Juntamente con los niños(as) hablaremos sobre las normas de convivencia y luego les explicamos en que consiste el juego: Formamos cuatro grupos; cada grupo tendrá un paracaídas en donde se colocaran las pelotas de uno en uno mientras los niños mantienen en movimiento el paracaídas sin dejar caer las pelotas con la finalidad de que cada grupo mantenga la coordinación.

JUEGO N° 8

Nombre del juego: “Cruzando el río”

Duración: 20 minutos

Material:

Ladrillos de cartón

Objetivo: Desarrollar el sentido de cooperación para lograr llegar a la meta en grupo.

Normas de convivencia:

1. Cuido mi cuerpo.
2. Cuido del cuerpo de mis compañeros.
3. Comparto todos los materiales.
4. Ordeno los materiales que utilice.
5. Vale todo, menos hacernos daño.

Desarrollo del juego

Juntamente con los niños(as) hablaremos sobre las normas de convivencia y luego les explicamos en que consiste el juego:

Formaremos cuatro grupos; cada grupo tendrá una cantidad de ladrillos correspondiente a sus integrantes más uno de repuesto, la cual será utilizada para cruzar el río.

Se les explica a los niños que deben ponerlas delante de sus pies uno por uno para que puedan tomar pasos sin caerse y trabajando en equipo hasta

llegar a la meta. Si uno se confunde y sale de su ladrillo debe volver a empezar.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL


Institución Educativa Inicial: “Teófila Agüero de Jáuregui”

Fecha : 03-10-2016 Temporalización: Inicio 11 a.m. Final: 11:45 a.m.

Responsables :
QUISPE GALVEZ, Karen Janet
ELME FLORES, Mónica

Profesor del Aula : JERI GODOY, Patricia

FASES	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Iniciación de la sesión	Motivación Juntamente con los niños(as) nos formamos para salir al patio, donde nos ubicaremos en un círculo y daremos la indicación del juego “ Las lanchas ”, La profesora indica la cantidad de niños (as) que deben ingresar a cada ula, ula de esta manera evitar ahogarse y convertirse en peces. Hasta que quede un pequeño grupo de supervivientes del naufragio.	- Ula, ula	10 min.
Base de la sesión	Los colores Cada niño o niña escoge un color. Se nombra un niño/a que represente el Viento y otro que represente el sol. Se realiza el siguiente dialogo. - Tun, tun - ¿Quién es? - El viento con su cápita de plata - ¿Qué desea? - Un color - ¿Qué color? - (Dice el color) Si adivina alguno de los colores existentes, se dice; -¡vaya llevando! Si no adivinó, se dice: -¡Vaya cantando y bailando! -Tun, tun - ¿Quién es? - El sol con su cápita dorada - ¿Qué desea? - Un color - ¿Qué color? (Dice el color)	- Recursos humanos - Capa de color dorado y plateado - Círculos de colores - Soga	25 min.

	<p>Y así continua hasta que todos los colores sean escogidos y se hayan formado dos grupos, el del sol y el viento; luego estos deberán medir las fuerzas, para lo cual formaran dos filas que se ubican frente a frente hablándose entre sí.</p>		
<p>Centrado en el aspecto valórico</p>	<p>Conjuntamente con los niños (as) formamos un circulo todos echados y les pedimos cerrar los ojos y escuchen la melodía suave, fuerte y al final ninguna melodía, luego abrirán los ojos y comentarán acerca de cómo se sintieron participando de este juego ¿Qué les gusto? ¿Qué les disgusto?</p>		<p>5 min.</p>




UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Institución Educativa Inicial: “Teófila Agüero de Jáuregui ”

Fecha : 21-10-2016 Temporalización: Inicio 11 am Final: 11:45 a.m.

Responsables :
QUISPE GALVEZ, Karen Janet
ELME FLORES, Mónica

Profesor del Aula : JERI GODOY, Patricia

FASES	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Iniciación de la sesión	Motivación Nos formaremos junto con los niños (as) en media luna para empezar con el juego llamado “ El rabo del burro ”, consiste en que cada niño (a) esté con los ojos vendados y busquen al burro para dibujarle la cola con la tiza.	<ul style="list-style-type: none">- Pañuelo- Tizas- Imagen del burro	10 min.
Base de la sesión	San Miguel Juntamente con los niños (as) hablaremos sobre las normas de convivencia y luego les explicamos en que consiste el juego: Formaremos tres grupos; los padres, los hijos y los ladrones y así daremos inicio al juego. Los padres son los encargados de cuidar a sus hijos, los ladrones se encargaran de distraerlos para llevarse a los hijos, pero los hijos estarán unidos y se mantendrán sujetos para no ser robados y exclamarán la frase “San Miguel”. Nota: los padres deben armar una pirámide con latas de colores según el número.	<ul style="list-style-type: none">- Recursos humanos- Latas	25 min.
Centrado en el aspecto valórico	Los niños y niñas forman dos círculos el grande en el exterior y el pequeño dentro, dos niños de ambos grupos tendrán los stickers de caritas y los irán pegando en la mano del niño que tengan en frente brindándole un abrazo y continuando su camino hasta que todos estén con sus stickers.		5 min.




UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Institución Educativa Inicial: “Teófila Agüero de Jáuregui”

Fecha : 24-10-2016 **Temporalización:** Inicio 11 am **Final:** 11:45 a.m.

Responsables :
 QUISPE GALVEZ, Karen Janet
 ELME FLORES, Mónica

Profesor del Aula : JERI GODOY, Patricia

FASES	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Iniciación de la sesión	<p><u>Motivación</u> El juego llamado “Los peces” consiste en que las ballenas pasean por el mar. En un momento dado, las ballenas dicen: El mar está tranquilo. Los peces que todavía están en los círculos, salen inmediatamente de paseo. Cuando las ballenas digan: El mar está agitado!, todos corren tratando de colocarse en uno de los círculos, inclusive las ballenas. El par que quede sin círculo serán ahora las ballenas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tizas - Siluetas de peces y ballenas. - Recurso humanos 	10 min.
Base de la sesión	<p><u>El Aviador</u> Juntamente con los niños(as) hablaremos sobre las normas de convivencia y luego les explicamos en que consiste el juego: Primero formaremos dos grupos de diez niños para los cuales tendremos dos circuitos las cuales serán recorridas por las parejas que estarán conformadas por el avión y el piloto. El avión: el niño se vendara los ojos El piloto: guiara al avión por el circuito. Y así se dará inicio con el juego del aviador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos humanos - Pañuelos - Cintas - Conos, latas 	25 min.
Centrado en el aspecto valórico	<p>Los niños y niñas realizaran una representación gráfica de la sesión realizada y comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego.</p>		5 min.




UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Institución Educativa Inicial: “Teófila Agüero de Jáuregui ”

Fecha : 27-10-2016 **Temporalización:** Inicio 11 am **Final:** 11:45

Responsables :
 QUISPE GALVEZ, Karen Janet
 ELME FLORES, Mónica

Profesor del Aula : JERI GODOY, Patricia

FASES	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Iniciación de la sesión	<p><u>Motivación</u> El juego llamado “El trencito experto” consiste en: Formamos dos grupos quienes se ubicaran en columna formando un tren y en la parte delantera estará el maquinista que guiara a los demás para pasar con cuidado los obstáculos. El juego empieza con la señal de comienzo donde el tren debe pasar alrededor de todos los objetos sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies. Los vagones no pueden separarse, corren peligro de perderse. El pisar un objeto o soltarse de la cintura del compañero, o dejar de dar la vuelta alrededor de algún objeto será motivo de falta para el tren, que deberá recomenzar el recorrido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos humanos - Conos - Latas - Caja con fichas 	10 min.
Base de la sesión	<p><u>Cacería de colores</u> Juntamente con los niños(as) hablaremos sobre las normas de convivencia y luego les explicamos en que consiste el juego: Formamos cuatro grupos de cinco niños los cuales se distinguirán de un color (azul, rojo, rosado y verde), posteriormente deben buscar los huevos del color que les corresponde y colocarlo en la canasta con mucho cuidado y orden una vez logrado la cantidad de huevos deben asegurarse contando y ubicándolos en la bandeja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos humanos - Huevos de plástico - Cajas - Bandejas 	25 min.
Centrado en el aspecto valórico	Los niños comentarán acerca de cómo se sintieron participando en el juego.		5 min.



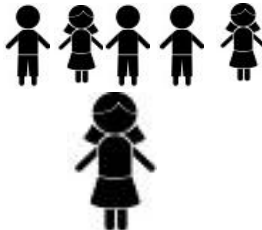
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Institución Educativa Inicial: “Teófila Agüero de Jáuregui ”

Fecha : 31-10-2016 Temporalización: Inicio 11 am Final: 11:45 a.m.

Responsables :
QUISPE GALVEZ, Karen Janet
ELME FLORES, Mónica

Profesor del Aula : JERI GODOY, Patricia

FASES	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Iniciación de la sesión	Motivación El juego llamado “ El semáforo ” consiste en: Formar una pareja de niños quienes se tomaran de las manos para que los demás niños logren pasar por debajo agarrados de las manos para lo cual se darán consignas con los colores; rojo (parar), amarillo (caminar lento) y verde (correr), de esta manera ir atrapando a todos los niños en el color rojo y agrandar el grupo para dar por terminado el juego.	- Recursos humanos	10 min.
Base de la sesión	El paracaídas Juntamente con los niños(as) hablaremos sobre las normas de convivencia y luego les explicamos en que consiste el juego: Formamos cuatro grupos; cada grupo tendrá un paracaídas y una pelota con el fin de que los niños no dejen caer la pelota ya que estarán en constante movimiento.	- Recursos humanos - Telas - Pelotas	25 min.
Centrado en el aspecto valórico	Los niños y niñas realizaran una representación gráfica de lo que más les gusto de la sesión.		5 min.

RESULTADOS DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ITEM1	32.30	55.344	.652	.910
ITEM2	32.40	55.156	.501	.912
ITEM3	32.40	52.933	.753	.906
ITEM4	32.70	53.789	.739	.907
ITEM5	33.00	50.889	.720	.906
ITEM6	32.90	51.211	.711	.906
ITEM7	32.70	51.122	.815	.903
ITEM8	32.20	61.289	-.159	.925
ITEM9	32.60	54.933	.731	.908
ITEM10	32.60	54.267	.566	.911
ITEM11	33.30	53.789	.881	.905
ITEM12	32.70	53.789	.445	.916
ITEM13	32.80	52.622	.790	.905
ITEM14	32.10	52.544	.568	.911
ITEM15	33.10	52.544	.705	.907
ITEM16	32.90	54.322	.552	.911
ITEM17	32.40	57.156	.209	.922
ITEM18	33.10	54.767	.669	.909

ANEXO 4

AUTORIZACIÓN

Yo Patricia Jerí Godoy, directora de la Institución Educativa Inicial N° 342 "Teófila Agüero de Jáuregui", del distrito Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, en referencia a la solicitud presentada por las practicantes de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga de la Escuela Profesional de Educación Inicial con fecha 5 de setiembre de 2016, autorizo a las alumnas Elme Flores, Mónica con DNI 46038028 y Quispe Gálvez, Karen Janet con DNI 47279883, para que lleven a cabo su trabajo de investigación titulada "Los Juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", Ayacucho – 2016, en la sección verde de 5 años de edad a cargo de mi persona .

Expido la presente autorización a petición de las interesadas.

Ayacucho, 06 de setiembre de 2016



ANEXO 5: FOTOGRAFÍAS





