



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSTGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSGRADO**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGISTER**  
**EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO ARTE Y**  
**APRENDIZAJE**

**TEMA:**

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS COOPERATIVOS “AMIGOS POR SIEMPRE” PARA LOGRAR EL DESARROLLO DE HÁBILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL COLEGIO MILITAR “COMBATIENTES DE TAPI” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014.

**AUTORA:**

Guadalupe Tamayo Elvia Rosario

**COAUTOR:**

Dr. Marco Vinicio Paredes

RIOBAMBA - ECUADOR

2015

## **CERTIFICACIÓN**

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magíster en Educación Parvularia Mención Juego Arte y Aprendizaje con el tema: “Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Juegos Cooperativos “Amigos por Siempre” para lograr el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi“ del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el Año Lectivo 2013-2014” ha sido elaborado por Guadalupe Tamayo Elvia Rosario, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su representación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Dr. Marco Vinicio Paredes

**TUTOR**

## AUTORÍA

Yo, Guadalupe Tamayo Elvia Rosario con cédula de identidad N° 0602233439 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y lineamientos alternativos realizados en la siguiente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Guadalupe Tamayo Elvia Rosario

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento a Dios todopoderoso por ser la guía y el impulsó diario al iluminar mi mente y mi corazón y por haber puesto en mi camino a las personas que han sido mi soporte y compañía en todo este período de estudio para llevar a cabo éste trabajo y poder culminarlo con éxito

A las autoridades de la Universidad Nacional de Chimborazo por haberme concedido la oportunidad de formarme en sus aulas.

A los docentes del Instituto de Postgrado quienes con paciencia y dedicación supieron transmitirme sus conocimientos.

Al Mgs. Dr. Marco Vinicio Paredes, tutor del presente trabajo por su valiosa ayuda, ya que sin ella este trabajo no hubiera sido posible

Elvia Guadalupe

## **DEDICATORIA**

Este trabajo quiero dedicar a Dios y a una persona muy especial que aun cuando no está en la tierra, siempre ha sido el impulso para superarme porque es el Ángel que ha cuidado sus hermanos y de mí durante todo este tiempo, mi hija Lisbeth, a mi familia ,mi amado esposo y mis hijos, por el tiempo que no pude dedicarles; mientras realizaba esta investigación que es el producto del esfuerzo y trabajo, no solo mío, sino también de ustedes mi querida familia, gracias a ustedes he podido culminar esta etapa de mi carrera profesional que ha sido un sueño anhelado por mucho tiempo y que hoy es una realidad.

Elvia Guadalupe

# ÍNDICE GENERAL

<b>Contenido</b>	<b>Página</b>
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE GENERAL	vi
RESUMEN	xii
INTRODUCCIÓN	xiv

## CAPÍTULO I

<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>2</b>
1.1. ANTECEDENTES	2
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	2
1.2.1. Fundamentación Epistemológica	2
1.2.2. Fundamentación Axiológica	3
1.2.3. Fundamentación Pedagógica	4
1.2.4. Fundamentación Sociológica	5
1.2.5. Fundamentación Psicológica	5
1.2.6. Fundamentación Filosófica	6
1.2.7. Fundamentación Legal	6
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
1.3.1. Juego cooperativo	8
1.3.1.1. Características de los juegos cooperativos	9
1.3.1.2. Valores que transmiten juegos y deportes cooperativos	11
1.3.2. Habilidades Sociales	12
1.3.2.1. Habilidades sociales básicas	14
1.3.2.2. Enseñanza de las habilidades sociales	14
1.3.3. Guía metodológica	18
1.3.3.1. Estrategias metodológicas	18
1.3.4. Títeres	19

1.3.4.1.	Los títeres en la educación	20
1.3.4.2.	Clases de títeres.	21
1.3.5.	Dramatización	23
1.3.5.1.	Dramatización y Educación	24
1.3.5.2.	Juego Dramático	25
1.3.5.3.	Ventajas de las Actividades Dramáticas	26
1.3.6.	Juegos de Integración Social	27
1.3.7.	Niños de Cinco Años	28
1.3.7.1.	Características específicas del niño	28
1.3.7.2.	Características del niño en el área social	28
1.3.7.3.	Características del niño en el área ambiental	28
1.3.7.4.	Estadios del Desarrollo de Jean Piaget	29

## **CAPÍTULO II**

<b>2.</b>	<b>MARCO METODOLÓGICO</b>	<b>32</b>
2.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	32
2.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	32
2.2.1.	Por el objetivo	32
2.2.2.	Por el lugar:	32
2.2.3.	Según la fuente	32
2.2.4.	Por el Nivel:	33
2.3.	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	33
2.3.1.	Método científico	33
2.3.2.	Hipotético – deductivo: Este método	33
2.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	33
2.5.	POBLACIÓN Y MUESTRA	34
2.5.1.	Población	34
2.5.2.	Muestra	34
2.6.	PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	34
2.7.	HIPÓTESIS	34
2.7. 1.	Hipótesis general	34
2.7.2.	Hipótesis Específicas	35

### **CAPÍTULO III**

<b>3.</b>	<b>LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS</b>	<b>37</b>
3.1.	TEMA	37
3.2.	PRESENTACIÓN	37
3.3.	OBJETIVOS	38
3.3.1.	Objetivo General	38
3.3.2.	Objetivos Específicos	38
3.4.	FUNDAMENTACIÓN	39
3.5.	CONTENIDO	40
3.6.	OPERATIVIDAD	41

### **CAPÍTULO IV**

<b>4.</b>	<b>EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>44</b>
4.1	Análisis e Interpretación de Resultados	44
4.2.1.	Comprobación de la hipótesis específica I	68
4.2.2.	Comprobación de la hipótesis específica II	73
4.2.3.	Comprobación de la hipótesis específica III	78

### **CAPÍTULO V**

<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>84</b>
5.1.	Conclusiones	84
5.2.	Recomendaciones	85
	BIBLIOGRAFÍA	86
	ANEXOS	89

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 3.1.	Operatividad	42
Cuadro N° 4. 1	Desarrolla su creatividad e imaginación	44
Cuadro N° 4. 2	Desarrolla las habilidades básicas mediante la cooperación	45
Cuadro N° 4. 3	Mejora la fluidez en el lenguaje escolar	46
Cuadro N° 4. 4	Expresa sentimientos y emociones espontáneamente	47
Cuadro N° 4. 5	Coopera con el grupo para lograr el mismo objetivo	48
Cuadro N° 4. 6	Desarrolla su creatividad	49
Cuadro N° 4. 7	Participa activamente en las actividades	50
Cuadro N° 4. 8	Participa espontáneamente en dramatizaciones	51
Cuadro N° 4. 9	Participa activamente en las actividades propuestas	52
Cuadro N° 4. 10	Desarrollo sentimientos de afecto en el entorno que lo rodea	53
Cuadro N° 4. 11	Muestran actitudes de respeto hacia las personas que sirven a la comunidad	54
Cuadro N° 4. 12	Expresa con libertad vivencias con la vida real a través de la dramatización	55
Cuadro N° 4. 13	Se esfuerza por lograr los objetivos	56
Cuadro N° 4. 14	Se integra y forma parte del grupo	57
Cuadro N° 4. 15	Participa espontáneamente del juego	58
Cuadro N° 4. 16	Manifiesta sus estados de ánimo	59
Cuadro N° 4. 17	Reconoce y respeta las diferencias individuales	60
Cuadro N° 4. 18	Plasma sus emociones y sentimientos con su propio código	61
Cuadro N° 4. 19	Se integra y forma parte del grupo	62
Cuadro N° 4. 20	Identifica sus propias actitudes y respeta a los demás	63
Cuadro N° 4. 21	Muestra actitud de respeto, juega limpio	64
Cuadro N° 4. 22	Resumen de la Ficha de Observación de la Primera Hipótesis	65
Cuadro N° 4. 23	Resumen de la Ficha de Observación de la Segunda Hipótesis	65
Cuadro N° 4. 24	Resumen de la Ficha de Observación de la Tercera Hipótesis	66
Cuadro N° 4. 25	Resumen de las Fichas de Observación	67
Cuadro N° 4. 26	Datos Hipótesis I	69
Cuadro N° 4. 27	Frecuencias Observadas Hipótesis I	70
Cuadro N° 4. 28	Frecuencias Esperadas de Hipótesis I	70
Cuadro N° 4. 29	Calculo del Chi Cuadrado Hipótesis I	71

Cuadro N° 4. 30	Datos Hipótesis II	74
Cuadro N° 4. 31	Frecuencias Observadas Hipótesis II	75
Cuadro N° 4. 32	Frecuencias Esperadas de Hipótesis II	75
Cuadro N° 4. 33	Calculo del Chi Cuadrado Hipótesis II	76
Cuadro N° 4. 34	Datos Hipótesis III	79
Cuadro N° 4. 35	Frecuencias Observadas Hipótesis III	80
Cuadro N° 4. 36	Frecuencias Esperadas de Hipótesis III	80
Cuadro N° 4. 37	Calculo del Chi Cuadrado Hipótesis III	81

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

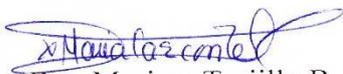
Gráfico N° 4. 1	Desarrolla su creatividad e imaginación	44
Gráfico N° 4. 2	Desarrolla las habilidades básicas mediante la cooperación	45
Gráfico N° 4. 3	Mejora la fluidez en el lenguaje escolar	46
Gráfico N° 4. 4	Expresa sentimientos y emociones espontáneamente	47
Gráfico N° 4. 5	Coopera con el grupo para lograr el mismo objetivo	48
Gráfico N° 4. 6	Desarrolla su creatividad	49
Gráfico N° 4. 7	Participa activamente en las actividades	50
Gráfico N° 4. 8	Participa espontáneamente en dramatizaciones	51
Gráfico N° 4. 9	Participa activamente en las actividades propuestas	52
Gráfico N° 4. 10	Participa activamente en las actividades propuestas	53
Gráfico N° 4.11	Muestran actitudes de respeto hacia las personas que sirven a la comunidad.	54
Gráfico N° 4.12	Expresa con libertad vivencias con la vida real a través de la dramatización	55
Gráfico N° 4. 13	Se esfuerza por lograr los objetivos	56
Gráfico N° 4. 14	Se integra y forma parte del grupo	57
Gráfico N° 4. 15	Se esfuerza por lograr los objetivos	58
Gráfico N° 4. 16	Manifiesta sus estados de ánimo	59
Gráfico N° 4. 17	Reconoce y respeta las diferencias individuales	60
Gráfico N° 4. 18	Plasma sus emociones y sentimientos con su propio código	61
Gráfico N° 4. 19	Se integra y forma parte del grupo	62
Gráfico N° 4. 20	Identifica sus propias actitudes y respeta a los demás	63
Gráfico N° 4. 21	Muestra actitud de respeto, juega limpio	64

## RESUMEN

El juego en los niños es una actividad que se realiza de forma natural, siendo indispensable para su crecimiento y formación, constituyéndose en una herramienta de integración entre los estudiantes, puesto que a través de esta explora el entorno que lo rodea y las relaciones con las demás personas, desarrollando normas de conducta aceptables o reprochables, es preciso que a los estudiantes desde tempranas edades se les permita formar parte de actividades lúdicas para garantizar su normal desarrollo tanto en lo intelectual como en lo social, cultivando valores como la solidaridad, respeto, afecto, etc siendo factores fundamentales en el entorno social para una sana convivencia. Razón por la que se ha planteado el trabajo investigativo, Elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” para lograr el Desarrollo de Habilidades Sociales en niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el Año Lectivo 2013-2014, evidenciando problemas de integración social, los mismos que se encontraban solos, temerosos y deprimidos, el contenido de este trabajo investigativo abarca actividades lúdicas de fácil aplicación, como son: juegos cooperativos, dramatizaciones y juegos de integración que ayudan a resolver problemas de conducta y socialización en los niños/as; con la aplicación de esta guía lograremos que los niños y niñas se muestren activos, motivados e integrados al realizar las actividades de forma cooperativa y grupal. Población conformada por 36 estudiantes. Datos obtenidos mediante la recolección diaria de información mediante fichas de observación, la que demostró que el desarrollo de habilidades sociales, tales como la adquisición de pensamiento maduro, creatividad infantil, socialización con sus compañeros, logrando vencer las diferencias individuales. Se confirmó el cumplimiento del objetivo propuesto mediante la aplicación de la prueba estadística del Chi Cuadrado. Razón por la que se recomienda el uso de la presente a los y las docentes con el afán de mejorar la enseñanza aprendizaje de manera lúdica en los niños/as del nivel inicial.

## **ABSTRAC**

The game in children is an activity that takes place naturally, being essential to its growth and formation, more than become a tool of integration among students, since through this explores the surrounding environment and relationships with others, developing standards acceptable or reprehensible conduct, therefore it is necessary that students from an early age are allowed to take part in recreational activities to ensure normal development both intellectually and socially, while aside how important it is to cultivate values such as solidarity, respect, affection, etc. remain key factors in the social environment for healthy living. Reason that has raised the investigative work, Development and implementation of a methodological guide cooperative games "Friends Forever" to achieve the Development of Social Skills of Children 5 years of the Military College "Tapi Fighters" of Canton Riobamba, Chimborazo Province, during the Academic Year 2013-2014, because problems are evident in terms of social integration of students, the same as they were alone, afraid and depressed, therefore the content of this work Research covers leisure activities easy to apply, such as: cooperative games, role playing games and integrating the same would help resolve behavioral problems and socialization in children of 5 years since this has been a problem for many years in the classrooms of different institutions, with the application of this guide can ensure that children are more active, motivated and integrated to perform activities of cooperative and group show. The study population consisted of a total of 36 students. The data were obtained by daily collection of information through observation forms, the same school show that after the implementation of the guidance, developed skills, such as the acquisition of mature thinking, children's creativity, socialization with their peers spontaneously able to overcome individual differences to achieve one goal. Compliance proposed by applying statistical Chi Square test objective was confirmed. Reason for use of this to the teachers in an effort to improve teaching and learning through play in children's initial level is recommended.



Dra. Myriam Trujillo B. Mgs.

**COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS**



## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la enseñanza a nivel nacional y sobre todo a nivel pre-escolar ha experimentado grandes cambios los mismos que han sido llevados a cabo por el gobierno nacional, en los que se sugieren una serie de estrategias metodológicas que los y las docentes no terminan de implantar en el aula de clases.

A través de los años, en mi experiencia como maestra, he determinado que las actividades que los y las docentes realizan en la escuela, no permiten el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, pues nuestro sistema educativo, al igual que muchos alrededor del mundo, están encaminados a formar individuos que produzcan, por lo tanto no se preocupan de la formación moral, ética, artística, peor aún de la formación personal de los estudiantes, razón por la cual es evidente encontrar niños y niñas que no pueden relacionarse con los demás de su misma edad.

Por lo tanto se puede decir que como docentes estamos obligados a buscar nuevos métodos y estrategias que ayuden a resolver esta problemática y a estimular en nuestros estudiantes sus habilidades para interactuar y relacionarse provocando que se dejen de lado sentimientos egoístas, haciendo que se preocupen de las demás en beneficio de todos y no solo individual.

Haciendo conciencia sobre el problema planteado se ve precisa la utilización de juegos cooperativos, puesto que estas actividades tienen la característica de ser incluyentes, promoviendo la no discriminaciones, no son competitivos lo que favorece a la creación de un entorno en el que se realiza un intercambio de opiniones, pensamientos, sentimientos e ideas en un ambiente de equidad, armonía y aprecio recíproco.

De lo predicho surge la necesidad e importancia de plantear el trabajo investigativo denominado Elaboración y Aplicación de una Guía Metodológica de Juegos Cooperativos “Amigos por Siempre” para lograr el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el Año Lectivo 2013-2014”, lograr que

los estudiantes puedan integrarse y aprender en un ambiente feliz e idóneo para el desarrollo de sus capacidades.

La creación de una guía que impulse las habilidades sociales de los estudiantes a través del uso de juegos cooperativos, que se pone en consideración de los lectores servirá como base para mejorar la educación en nuestro país, pues contiene actividades que han sido creadas especialmente para favorecer su desarrollo intelectual pero sobre todo social.

Para que la presente investigación sea expuesta al público de la manera más adecuada consta de los siguientes capítulos:

**Capítulo I**, en este se presenta el sustento teórico basado en los pensamientos de los grandes filósofos constructivistas así como en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Primer Año de Educación General Básica del Ecuador, constituyéndose en el fundamento de referencia de la tesis.

**Capítulo II**, aquí se encuentra el marco metodológico, en el que se define el diseño de la investigación, siendo esta de corte cuasiexperimental, las técnicas utilizadas para la recolección de datos durante la investigación fueron la encuesta y la ficha de observación; como instrumentos se utilizaron el cuestionario correspondiente a la encuesta y la ficha de observación con sus respectivos ítems.

**Capítulo III**, en el que se señalan los lineamientos alternativos como son: tema, presentación, objetivos, fundamentación, contenido y la operatividad de la Guía.

**Capítulo IV**, recoge la exposición, análisis e interpretación de resultados obtenidos durante la investigación, en este se encuentran la representación de los datos a través de cuadros y tablas estadísticas para el análisis e interpretación de los mismos.

**Capítulo V**, se recogen las conclusiones y recomendaciones de la investigación, siendo estas un aporte y una fuente de consulta para los futuros docentes que deseen solucionar los problemas referentes a las habilidades sociales, mediante juegos cooperativos pues estas actividades son una gran herramienta para lograr la interacción de los estudiantes.

# **CAPÍTULO I**

## **MARCO TEÓRICO**

# **CAPÍTULO I**

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1. ANTECEDENTES**

En la biblioteca de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo; no se han encontrado temas relacionados con la propuesta de investigación de nombre: Elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” para lograr el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el Año Lectivo 2013-2014. Además en la institución donde se llevará a cabo el presente trabajo, no existen investigaciones referentes al presente tema por lo que se hace posible, siendo novedosa y transformadora.

### **1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

#### **1.2.1. Fundamentación Epistemológica**

La fundamentación epistemológica del presente trabajo de investigación se basa en las teorías de Vigostsky quien señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmerso la persona. Las actividades lúdicas construyen en el niño su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. El conocimiento no es un objeto que se pasa de una persona a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. (Becco , 2013).

Vigostsky nos plantea que las actividades lúdicas en los niños/as ayudan a ampliar su capacidad de comprender la realidad de su entorno aumentando continuamente lo que llama “zona de desarrollo próximo “es decir el nivel de desarrollo cognitivo real que alcanzo hasta el momento para resolver problemas de acuerdo a su edad basándose en sus propias experiencias de manera independiente sin ayuda de los demás. Tomando

en cuenta que las funciones mentales superiores se manifiestan primero en el plano social y luego a nivel cognitivo.

Al respecto se puede decir que los seres humanos no pueden lograr un desarrollo intelectual completo aislándose del entorno social en el que se encuentran, debido a que los juegos son una realidad cambiante que va evolucionando con el individuo en donde ellos adquieren sus conocimientos mediante los objetos que están a su alcance, lo que no ocurre en los niños de 5 años pues ellos no se conforman con solo jugar con objetos si no que empiezan a imitar las acciones que realizan los adultos y a vivir sus propias experiencias en base a las personas que viven en su entorno. Desarrollando de esta manera sus habilidades sociales y cognitivas las mismas que influyen en el medio social. Para lograr estas habilidades en niños y niñas de preescolar, es necesario que los docentes hagan uso de actividades tales como el juego cooperativo, las mismas que ayudan de sobremano, disminuyendo las manifestaciones de agresividad e incrementando el encuentro con otros, por medio de la aplicación de valores.

### **1.2.2. Fundamentación Axiológica**

Axiológicamente se ha tomado en cuenta lo expuesto por Fabra (1994) No podemos permitir que los alumnos sientan que pierden la identidad sumergidos en una dinámica que no comprenden, ni controlan; bien al contrario, el grupo ha de estimular lo que de positivo hay en las personas, quienes, en situación grupal, podrán aprender a desempeñar diferentes roles, a descubrir al otro (a los otros o a las otras), a comunicarse, a negociar, a decidir y a resolver problemas, todo lo cual, evidentemente ha de causar un efecto positivo en su desarrollo intelectual y social” (Omeñaca & Ruiz , 2005)

Considerando lo manifestado por este autor, se puede reconocer la importancia de organizar un juego adecuadamente, para que los estudiantes comprendan cuales son los objetivos de las actividades lúdicas que están realizando, de no ser así se sienten perdidos y desorientados, además cuando las dinámicas se realizan en grupo los individuos están en la capacidad de descubrir, diferenciar, decidir, resolver, negociar, aprender y gracias a todo esto se puede lograr un desarrollo integral.

El juego cooperativo ha sido considerado como medio de fomento de valores entre los miembros del grupo, debido a que esta actividad permite fortalecer los sentimientos de respeto, consideración, empatía, paciencia, comunicación, entre las personas que juegan, no busca el triunfo individual sino más bien la victoria grupal haciendo que los estudiantes se vuelvan más cooperativos y trabajen para conseguir una meta en común. Además este tipo de actividad fomenta la integración y aceptación de las personas evitando el menosprecio y la rivalidad puesto que todos son parte importante para la solución del problema.

### **1.2.3. Fundamentación Pedagógica**

Para esta investigación se han considerado las afirmaciones del poeta y educador Schiller, quien dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende que de la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. (Copo, 2011)

Este autor nos habla de la importancia del juego para el desarrollo integral del ser humano. Esta actividad promueve la libertad, espontaneidad, creatividad, imaginación, reflexión ya que al momento de jugar el individuo ya no se encuentra reprimido pudiendo dar rienda suelta a lo que desea manifestar, y que se encuentra escondido en el interior de su espíritu.

Pedagógicamente el juego tiene gran importancia puesto que es una forma de despertar la imaginación y creatividad de los estudiantes. Sin embargo cuando se conjuga el juego con el cooperativismo se obtiene una actividad en la cual el objetivo más importante no es ganar, sino alcanzar un mismo objetivo en grupo, promoviendo las habilidades sociales del individuo y valores como: el respeto, y la igualdad entre compañeros, obteniendo una convivencia más saludable dentro del aula de clase.

#### **1.2.4. Fundamentación Sociológica**

El presente trabajo ha tomado lo expuesto por Piaget “el juego es una actividad que permite la construcción de conocimiento en el niño” (Cruz & Florez, 2008, pág. 9). El mismo autor también expone que “el juego simbólico, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa” (Andrade & Ante , 2010)

Para este filósofo el juego promueve la construcción del conocimiento. Ya que esta actividad simbólica permite que los estudiantes utilicen su imaginación y desarrollen su inteligencia. Además por medio de esta actividad lúdica los preescolares aprenden sobre las normas internas, reglas y procedimientos que lo diferencian de otro tipo de actividad. El juego es una actividad que promueve el desarrollo de las habilidades sociales, desde cualquier punto de vista, sobre todo en los niños de preescolar, ya que por medio de las actividades lúdicas pueden hacer amigos, relacionándose con estudiantes de la misma edad, con los cuales pueden intercambiar juguetes, ideas, emociones, entre otras cosas. Gran parte de los juegos tenían como objetivo primordial la competencia, pero hoy en día se ha dado paso a aquellos en los cuales prima la comunicación, confianza y cooperación que se logra mediante el trabajo en grupo en el cual todos colaboran y del cual todos forman parte importante.

#### **1.2.5. Fundamentación Psicológica**

La Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es: jugar. Piaget dice: "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué, se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez." (Vallejo, 2010)

Gracias a las afirmaciones de Piaget se puede reconocer que el juego es un valioso instrumento de adaptación, estando el niño en la capacidad de asimilar lo que sucede en el mundo que lo rodea mediante la utilización de actividades lúdicas.

Para los seres humanos el juego se convierte en una actividad que se desarrolla de manera natural siendo siempre interesante y significativa para el niño, además para el docente se convierte en un elemento de apoyo al ser motivante, y atractiva, siendo bien utilizada puede servir para captar la atención de los educandos y así lograr un mayor rendimiento académico

#### **1.2.6. Fundamentación Filosófica**

Filosóficamente, se basa en la contribución de Vigotsky quien, ha hecho que el aprendizaje no se considere como una actividad individual, sino más bien social. A partir de esto, se valora la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Se ha comprobado que el estudiante aprende más eficazmente cuando lo hace en forma cooperativa. (Vallejo A. , 2008)

Este gran pensador mediante sus investigaciones considera que el aprendizaje no puede ser visto como una actividad individual, por ser netamente social. De ahí la importancia de la interacción social con otros seres humanos para promover el aprendizaje, porque se ha comprobado que los individuos aprenden más cuando utilizan el cooperativismo.

El educador se convierte en un guía para los estudiantes, por lo tanto está en la obligación de despertar su intelecto, desde las edades más tempranas, para lograr este objetivo puede hacer uso del juego cooperativo que es un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, permitiendo que se desarrollen las habilidades sociales en los niños

#### **1.2.7. Fundamentación Legal**

##### **Currículo Institucional para la Educación Inicial**

La Educación es un derecho humano fundamental y, como tal, es un elemento clave del desarrollo sostenible, de la paz, de la estabilidad en cada país y entre naciones, y, por consiguiente, un medio indispensable para participar en los sistemas sociales y económicos del siglo XXI.

Por eso se hace urgente alcanzar el logro de los objetivos propuestos de una educación para todos, por parte de todas las naciones. Se debe y se puede atender las necesidades básicas del aprendizaje, especialmente de niños y niñas de 0 a 6 años.(MED, 2007)

Consulta Nacional de Educación “Acuerdo Nacional por la Educación” en lo referente a Educación Inicial, dice:

“Para el 2015 todos los niños y niñas de 0 a 5 años y sus familias contarán con programas universales de educación familiar e inicial que les permita gozar de una buena salud, una adecuada nutrición, estímulo cognitivo, psicomotriz y afectivo adecuado. Para hacer efectivo el derecho a un desarrollo infantil integrado. El Estado deberá actuar como garante.(Quishpe & Moncada, 2011)

### **Plan Decenal de Educación.**

Qué mediante Consulta Popular del 26 de noviembre del 2006, la Educación como Política del Estado ha sido asumida como eje de la política del gobierno nacional.

Las políticas del Plan Decenal 2006-2016 son:

- a. Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años.
- b. Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo.

(Quishpe & Moncada, 2011)

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe**

**Art. 2.Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

**b.- Educación para el cambio.-** Constituye instrumento de cambio y transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del País, de los proyectos de vida y de la

libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de enseñanza aprendizaje y sujetos de derecho, se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

**f.- Desarrollo de procesos.-** Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República.

**p.- Motivación.-** El esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje. Comprende también el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, factor esencial de la calidad de la educación.

**v.- Calidad y calidez.-**Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, que sea pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y, que incluya evaluaciones permanentes. Garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, por lo que la flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías a sus necesidades y realidades es fundamental. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que genere un clima escolar propicio en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **1.3.1. Juego cooperativo**

Un juego cooperativo es un juego sin competencia, sin ganadores, ni perdedores, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos, de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas. Lejos de potenciar los juegos de competición que también desarrollan

valores, acá el acento está puesto en la convivencia, el placer de compartir un desafío con sus compañeros, encontrar una meta en común. El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar lo hace participar con el único objetivo de alcanzar una meta en beneficio de todos. (Arranz, s/a, pág. 7).

En el juego cooperativo el ser ganador no es importante, este se distingue del tradicional y de las competencias deportivas, porque está centrado en la formación de valores de los estudiantes, al contrario que las actividades lúdicas habituales en las cuales prima la competición. En este tipo de juegos se promueve la convivencia, la investigación y el desafío por alcanzar un objetivo grupal, cuenta con la entrega y la participación de cada uno de los miembros del grupo los mismos que se ayudan unos a los otros de manera desinteresada.

Para Gutiérrez, R. (1997) Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (Cruz & Lucena , 2010)

Como gran parte de las actividades que se desarrollan en las instituciones educativas los juegos cooperativos tienen el objetivo de disminuir la agresividad, y la violencia en los estudiantes originando un ambiente más saludable donde priman actitudes que busca la calma y la paz entre compañeros. Este tipo de juegos posibilitan la sana convivencia con otros individuos y con la naturaleza, buscando la participación de todos para conseguir objetivos grupales, mediante este tipo de actividades los niños juegan con otros niños de su misma edad tratando de superar desafíos, evitando el egoísmo y la mala fe.

#### **1.3.1.1. Características de los juegos cooperativos**

Parafraseando lo expuesto por Garaigordobil (2007, p. 13): “ [...] en los juegos cooperativos todos los jugadores participan, nadie sobra; nunca hay eliminados ni nadie pierde, participan por el placer de jugar, cooperan para conseguir una finalidad común,

combinando sus diferentes habilidades y uniendo sus esfuerzos, compiten contra elementos no humanos en lugar de competir entre ellos, tratando de conseguir entre todos una meta, perciben el juego como una actividad colectiva lo que potencia un sentimiento de éxito grupal y se divierten más porque desaparece la “amenaza” de perder y la “tristeza” por perder”. (Cruz & Lucena , 2010)

Este tipo de juegos generalmente se desarrollan en grupos y todos participan de la actividad sin ninguna presión, se caracterizan porque los jugadores no compiten entre ellos de manera, todos participan ya que son piezas clave en cada actividad, nadie es menos importante que el otro, cuando obtienen un triunfo este es grupal y lo disfrutan de mejor manera debido a que nadie gana o pierde, lo que permite que todos se sientan bien consigo mismos y con los demás, no existe el deseo de ganar sin tomar en cuenta la parte física y emocional de sus compañeros, ya que este tipo de actividades promueve la empatía y la consideración hacia el prójimo.

- Son divertidos para todos
- Todos sienten un sentimiento de victoria
- Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua
- Se aprende a compartir y a confiar en los demás
- Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito
- Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua
- Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad
- Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados
- La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo. (Bo, 2013)

Algunas características de los juegos cooperativos permiten al educador aprovechar este tipo de actividades como un instrumento de enseñanza para los estudiantes, estos juegos son entretenidos, enseñan a compartir, a confiar en el resto de personas, a tener un sentido de unión y a compartir el éxito. Contribuyen al desarrollo de la autoconfianza,

de la perseverancia y de la aceptación mutua. Como educador se puede acotar que los juegos cooperativos ayudan a promover las habilidades sociales de los estudiantes, siendo un elemento importante que incentiva la interacción social, lo que resulta beneficioso para los niños de preescolar, ya que ellos se encuentran en una etapa en la cual necesitan relacionarse con otras personas, aprendiendo a convivir sanamente, sin crear conflictos con los demás, pero también haciéndose respetar como un individuo que piensa y siente.

### **1.3.1.2. Valores que transmiten juegos y deportes cooperativos**

Los juegos cooperativos son transmisores de una serie de valores fundamentales en la construcción de la solidaridad:

- El valor de la integración frente a la exclusión, haciéndonos más partícipes dentro del grupo.
- El valor de la escucha y la comunicación a través de: la toma de decisiones, la negociación, la búsqueda de estrategias.
- El valor de la afirmación de sí mismos/as. Reconocimiento personal y por parte del grupo de lo que cada persona supone para el trabajo en grupo.
- El valor de la creatividad y la imaginación. Elementos ambos que nos ayudarán a superar el desafío, modificar las reglas de juego, aportar cosas nuevas al grupo para seguir jugando y para enriquecerlo.
- La opción lúdica cooperativa profundiza así, en la libertad de las personas creando una situación que les hace:
- Libres de competición: Las personas se ven libres de la obligación de competir al no sentir la necesidad de superar a los/as demás en el juego, sino que más bien necesitan de su ayuda.
- Libres para crear: Al no sentir una presión psicológica por conseguir resultados inmediatos, ello nos permite movernos en un ambiente más relajado y propenso para la creación.
- Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia del error o la falta de acierto.

- Libres de agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. (Trukeme, s/a, pág. 5)

En la actualidad el mundo del juego ofrece herramientas valiosas para trabajar los valores de la solidaridad y la colaboración, entre las personas, al hacer que los educandos participen en juegos de estructura cooperativa, en los cuales se pueden ensayar comportamientos deseables y reflexionar acerca de los valores implícitos en la sociedad. Los juegos cooperativos al igual que todas las actividades lúdicas buscan el desarrollo de la imaginación y la creatividad de los educandos debido a que el juego es una actividad cien por ciento motivadora y atractiva, en la cual los estudiantes pueden poner de manifiesto sus sentimientos y emociones, gracias a estos juegos los estudiantes son libres de crear en un ambiente relajado y tranquilo, donde las personas están libres de presiones y amenazas.

### **1.3.2. Habilidades Sociales**

Tanto Michelson (1983) como Caballo (2002) señalan que son un conjunto de comportamientos aprendidos realizados por un individuo en un contexto interpersonal, expresando comportamientos verbales y no verbales, sentimientos, actitudes, deseos, opiniones, derechos, suponiendo así iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas a la situación acrecentando de este modo el refuerzo social, pero a la vez, resolviendo los problemas inmediatos de la situación mientras se reduce la probabilidad de que aparezcan futuros problemas (Peres, 2008, pág. 37)

Las habilidades sociales son un grupo de conductas que los seres humanos adquieren para poder expresar sus sentimientos, pensamientos, emociones, ideas y deseos, de manera que puedan dar contestaciones apropiadas a las problemáticas que se les presenten, incrementando su relación con el medio social que le rodea, para así reducir la posibilidad de que se produzcan problemas en el futuro.

Monjas (1993; citado por Pérez, 2009, pág. 27) señala que son “Capacidades específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole personal. Son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma

efectiva y mutuamente satisfactoria. Homologa las habilidades sociales con la expresión “habilidades de interacción social... entendemos que las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonal son complejos que se ponen en juego en la interacción con otras personas” (Cruz, 2011, pág. 14)

Este autor nos manifiesta que las habilidades sociales son capacidades que los seres humanos utilizan adecuadamente para reforzar su personalidad. Siendo estas necesarias para relacionarse con las demás personas de forma adecuada y satisfactoria. Se ratifica la importancia de las habilidades sociales, ya que estas ayudan y promueven la interacción con las personas que nos rodean, siendo un elemento importante en la formación de los estudiantes.

Fernández, (1995) explica que: Las habilidades sociales entre los miembros de los grupos de aprendizaje cooperativo se deben enseñar a los alumnos pues no es una característica intrínseca de los humanos ni aparecen de forma mágica, y se deben practicar antes, durante y después del propio trabajo cooperativo. (Paz, 2007)

Para este autor las habilidades sociales que se manifiestan gracias al trabajo cooperativo que se realiza en grupos de aprendizaje debe ser enseñada ya que no aparecen de forma espontánea por lo tanto deben ser adquiridos, conforme se lleve a cabo el trabajo cooperativo

Rutherford, Mathury Quinn, (1998) manifiesta que el ambiente cooperativo es el ambiente más idóneo para el desarrollo de unas adecuadas habilidades sociales. Numerosos trabajos muestran los beneficios de los programas de aprendizaje cooperativo en la mejora de este tipo de habilidades. (Paz, 2007)

Una significativa cantidad de investigaciones relacionadas al aprendizaje cooperativo ponen de manifiesto, que si un individuo se encuentra inmerso en un ambiente cooperativo, este se convierte en el más adecuado para el perfeccionamiento de las habilidades sociales, necesarias para su normal desenvolvimiento.

### 1.3.2.1. Habilidades sociales básicas

- **Apego:** capacidad de establecer lazos afectivos con otras personas.
- **Empatía:** capacidad de ponerse en el lugar del otro y entenderle.
- **Asertividad:** capacidad de defender los propios derechos y opiniones sin dañar a los demás.
- **Cooperación:** capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común.
- **Comunicación:** capacidad de expresar y escuchar. Sentimientos, emociones, ideas, etc.
- **Autocontrol:** capacidad de interpretar las creencias y sentimientos propios y controlar los impulsos.
- **Comprensión de situaciones:** capacidad para entender las situaciones sociales y no tomarlas como algo personal, o culparse de determinadas cosas.
- **Resolución de conflictos:** capacidad para interpretar un conflicto y sacar alternativas de solución al mismo (Ruiz, 2013)

Las habilidades sociales básicas son indispensables para todos los seres humanos ya que vivimos en sociedad haciendo uso de las mismas, porque nos sirven para variedad de situaciones tales como establecer lazos afectivos y emocionales con otras personas, poniéndose en el lugar del otro pero sin dejar de lado el autoestima y el autocontrol. Gracias a estas habilidades podemos expresar nuestros sentimientos, emociones, pensamientos al mismo tiempo que escuchamos y respetamos las ideas de otras personas. También incluye la capacidad de resolver situaciones problemáticas con resultados beneficiosos para ambas partes, incluye también la capacidad de entender las situaciones que pasan diariamente en la vida, sin tomarlas como algo personas o un sentido de culpa de algo que sucedió.

### 1.3.2.2. Enseñanza de las habilidades sociales

Como la habilidad social es un concepto complejo, para su adecuado desarrollo se hace necesario un análisis de sus componentes, para cada uno de los cuales se diseñan actividades específicas. Lerner (1993, 531-34) ha establecido unas categorías (que pueden considerarse como contenidos del currículo) y las actividades correspondientes para su desarrollo.

- 1) **Imagen del cuerpo y auto-percepción.** Para el desarrollo de estos conceptos y habilidades se han propuesto las siguientes actividades:
  - a) Actividades motrices.
  - b) Actividades para reconocer las partes del cuerpo:
  - c) Construir un álbum con recuerdos de su propia vida.
  
- 2) **Sensibilidad hacia otras personas:** Se trata de desarrollar en el alumno el conocimiento de la comunicación no verbal (gestos, tono de voz, expresión del rostro). A este efecto será oportuno realizar las siguientes actividades:
  - a) Detectar la emoción expresada por un rostro dibujado.
  - b) Descubrir el significado de diversos gestos.
  - c) Ver películas o narraciones en las que esté implicado el gesto.
  - d) Interpretar el tono de voz, sin recurrir al significado de las palabras.
  
- 3) **Madurez social.** Se trata de dotar al alumno de un grado de independencia que le permita valerse por sí mismo. A este objetivo contribuyen las siguientes estrategias para el desarrollo de habilidades concretas
  - a) Anticipar las consecuencias de los actos sociales: hacer ver la necesidad de las reglas sociales, mediante juegos creativos, desempeño de papeles, narraciones y discusiones.
  - b) Desarrollar la autonomía: animar al alumno a que vaya solo a un determinado lugar, darle oportunidad de entrevistar a otros, de buscar direcciones o de hablar con otros.
  - c) Formular juicios éticos: discutir y analizar dilemas y situaciones.
  - d) Planificar y ejecutar actividades concretas (una excursión, una fiesta o una reunión).
  
- 4) **Estrategias de aprendizaje.** La enseñanza de estrategias sociales cambia la pauta típica de las respuestas del alumno a las situaciones sociales, por cuanto los alumnos aprenden a construir nuevas respuestas cognitivas a los problemas sociales y a pensar en sus acciones sociales.

La enseñanza de estrategias de auto-verbalización (decirse a uno mismo lo que hay que hacer y cómo) y de autocontrol (saber cómo y cuándo hay que hacerlo) pretende superar estas situaciones. Estrategias de autocontrol son las siguientes:

- a) Pararse y pensar antes de responder.
- b) Verbalizar y repetir la respuesta social.
- c) Visualizar e imaginar el efecto de la conducta.
- d) Planificar las acciones sociales.

En esta categoría se incluye la enseñanza de habilidades en la resolución de problemas (Michelson, Sugai, Wood y Kazdon, 1987). El supuesto básico es que las habilidades sociales son, en parte, resultado de estrategias cognitivas. La justificación racional es que las estrategias permiten dar respuesta a situaciones nuevas e imprevistas. El programa de enseñanza se centra en el uso de varios pasos o estrategias en la resolución de problemas:

- a) Ofrecer soluciones alternativas a varias situaciones interpersonales.
- b) Considerar los fines y los medios de los actos sociales.
- c) Examinar las consecuencias de los propios comportamientos.

5) **Habilidades sociales.** En esta categoría se incluyen las habilidades específicas, es decir, las que se refieren a una situación concreta (Kelly 1987):

a) **Habilidades para la conversación.** La habilidad puede analizarse en los siguientes componentes, que constituyen contenidos de la intervención didáctica:

- a) Contacto visual con el otro.
- b) Tono emocional.
- c) Duración de la relación.
- d) Preguntas.
- e) Comentarios que revelan algo de sí mismo.
- f) Componentes de refuerzo (o cumplidos).

b) **Asertividad.** “Se concibe como la capacidad de un individuo para transmitir a otra persona su punto de vista, sus opiniones, sus creencias o sentimientos, de manera eficaz y sin sentirse incómodo. Se han diferenciado dos tipos de asertividad :

- Oposición asertiva: el sujeto se opone o rechaza la conducta o comentario de otro y trata de conseguir una conducta más aceptable en el futuro. Los componentes de esta conducta son: a) contacto visual, afecto y volumen de voz; b) gestos; c) comprensión de lo que el otro dice o expresión del problema; d) expresión de desacuerdo acuerdo; e) petición de un cambio de conducta o propuesta de solución.
- Aceptación asertiva: el sujeto expresa cumplidos u opiniones a los otros, cuando la conducta de estos lo justifica. Los componentes de esta conducta son: a) contacto visual, afecto y volumen de voz; b) expresiones de elogio o aprecio; c) expresión de sentimientos personales; d) conducta positiva recíproca

c) **Habilidades para entrevistas de trabajo.** Los componentes que definen esta habilidad son:

- a) Contacto visual, afecto, volumen y claridad de voz, fluidez verbal.
- b) Comentarios positivos acerca de la experiencia anterior, de la enseñanza o de la educación.
- c) Comentarios positivos sobre las aficiones, los intereses y las metas.
- d) Preguntas dirigidas al entrevistador.
- e) Comentarios que denotan interés y entusiasmo por el trabajo.

Para el desarrollo de todas las habilidades sociales descritas se han propuesto las siguientes estrategias generales:

- a) Juicio crítico sobre la conducta de personajes, incluidos en narraciones o películas.
- b) Construir y discutir una situación social compleja (mediante puzzles, transparencias, dibujos...).
- c) Planificar actividades para un período de tiempo determinado (la mañana, por ejemplo).
- d) Distinguir lo real de lo imaginado.

- e) Aplicar a nuevas situaciones las conductas sociales aprendidas recientemente.  
(Medina & Mata , 2009, págs. 375,376,377,378)

Las habilidades sociales pueden ser utilizadas por los seres humanos en gran cantidad de actividades, debido a que estas son esenciales para la convivencia con las demás personas, razón por la cual se deben adquirir desde edades muy tempranas, porque su uso se prolonga hasta la edad adulta, estando muy relacionado con la aceptación que tienen los demás. Hay que estar conscientes que la interacción social que un niño tiene en la escuela con otros niños afecta su desarrollo, tanto en el ámbito social, como personal, por lo tanto las relaciones sociales entre los alumnos se constituyen en un elemento esencial para un correcto desarrollo cognoscitivo ya que se está permitiendo el desarrollo de la comunicación y del lenguaje, además de la transmisión de valores, la disminución de la agresividad.

### **1.3.3. Guía metodológica**

Es el documento técnico que describe el conjunto de normas a seguir en los trabajos relacionados con los sistemas de información (UPV, s/a).

#### **1.3.3.1. Estrategias metodológicas**

Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente permitiendo la construcción de conocimiento escolar y en particular intervienen en la interacción con las comunidades. Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontánea de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Según Nisbet Schuckermith (1987) estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinar y aplicar las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos

previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleada por los alumnos y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento en las estrategias aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad. La estrategia de enseñanza son el tipo de experiencias o condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del alumno. Define como se van a producir las interacciones entre los alumnos, el profesor, los materiales didácticos, los contenidos del Currículo, la infraestructura, etc. La estrategia define las condiciones en que se favorecerá el aprendizaje del alumno (Rodríguez , 2012)

Las estrategias son elementos de ayuda tanto para el docente como para el estudiante, son una secuencia de acciones que están previamente planeadas y establecidas teniendo como objetivo la construcción del conocimiento en los estudiantes, con su aplicación se desea que se mejore el proceso enseñanza aprendizaje, para así contribuir mejor al desarrollo de la inteligencia, afectividad, conciencia y de las habilidades sociales. Estos procesos están vinculados con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La utilización de estrategias en los estudiantes favorece su rendimiento académico por lo tanto es de gran importancia que los educadores enseñen a sus estudiantes como utilizarlas para así facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje y lograr mejores resultados, es necesario que los docentes ayuden a los educandos buscando las estrategias que más se adecuen a los contenidos que desean tratar en clase para lograr así situaciones que promuevan la enseñanza.

#### **1.3.4. Títeres**

El Instituto Nacional de las Mujeres (INAMU) señala que el títere es una figura construida con materiales muy variados como madera, cartón, papel, espuma u otros,

que es animada gracias a que es manipulada por una persona y que sirve para representar un personaje. (INAMU, 2011, pág. 11)

Estos materiales didácticos son muy utilizados en el campo educativo, ya que son figuras que simulan a personajes reales y están contruidos de gran variedad de materiales, siendo una persona quien les da vida al manipularla con gran habilidad, proporcionándole una identidad, personalidad y carácter.

Los títeres pueden ser utilizados por grandes y pequeños, lo único que se necesita es imaginación y creatividad para poder darle vida a este personaje, el mismo que manifestará los sentimientos y pensamientos que uno desee expresar mediante la utilización de este instrumento didáctico.

#### **1.3.4.1. Los títeres en la educación**

El títere tiene la facilidad de despertar la imaginación infantil y sus sentimientos. Les ayuda a partir de su propia vivencia y así acercarse a las cosas y al mundo. Cuando un niño o niña manipula un títere, le está prestando su persona para existir, se está expresando él o ella misma a través del personaje, está mostrando sus pensamientos, creencias, valores y sentimientos.

El hablar a través de un títere le ayuda a niños y niñas muy tímidos a expresarse con más fluidez, pues sienten que es el personaje el que habla, no ellos ni ellas. Algunos temas muy densos, difíciles de trabajar, se convierten en ameno entretenimiento cuando son presentados por medio de una obra de títeres, de modo que el auditorio infantil no solo conoce sobre el tema, sino que disfruta la representación por su colorido, su movimiento y sonido. Trabajar con títeres en preescolar ayuda al desarrollo verbal, permite practicar buenos hábitos, ayuda a niños y niñas a practicar la resolución de conflictos en situaciones ficticias, obteniendo un aprendizaje que luego pueden aplicar en la realidad. El construir títeres y manipularlos les ayuda además a desarrollar la motora fina. Y finalmente, el disfrutar con los títeres les desarrolla el sentido artístico y el goce estético, niños y niñas disfrutan, ríen y sienten placer. (INAMU, 2011, pág. 12)

Los títeres son un gran apoyo para los niños y niñas con dificultad al momento de expresarse, ya que por medio del personaje que interpretan, ellos pueden dar a conocer como se sienten, y abrirse ante las demás personas expresando sus ideas y pensamientos. Se puede utilizar los títeres para enseñar resolución de conflictos sin llegar a la violencia, por medio de actuaciones pacíficas que pueden ser aplicadas a la realidad en el diario vivir. Además los títeres pueden ser manipulados por los docentes como una herramienta para el desarrollo educativo dentro del aula de clase, y por los niños quienes pueden ir desarrollando un sentido artístico, y expresivo de manera que encuentran un apoyo en destrezas como describir, relatar, criticar, relacionar, narrar, comparar, identificar, etc.

#### **1.3.4.2. Clases de títeres.**

En la actualidad existen, varias clases de títeres que se encuentran clasificados de acuerdo a la forma de su manejo y al material de que están construidas, así tenemos:

##### **a. Títeres de manipulación hacia arriba.**

Entre los títeres de manipulación hacia arriba o los que son sostenidos por las manos de los titiriteros, que son las más útiles para los docentes tenemos:

- Títere de guante.
- Títere de cartón.
- Títere de mano.
- Títere de botellas de plástico.
- Títere detecnopor.
- Títere de papel maché.
- Títere Muppet o Bocón
- Títere Marota y de varilla
- Títere Bunraku:
- Títeres de ventriloquia
- Títere Sombras

## **b. Títeres de manipulación hacia abajo.**

Entre estos títeres encontramos los movidos por hilo conocidos también como marionetas, que pueden ser usados por alumnos del último ciclo por su grado de dificultad, así tenemos: (Títere de cruceta o marioneta.) Por otro lado Huamán Sánchez revela que el títere tiene un gran poder de comunicación, razón por la cual se utiliza en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en los diferentes niveles y modalidades de la educación peruana clasifica los títeres en.

La clasificación se hace de acuerdo a la forma y el material que se utiliza en su construcción:

- Títere de Guante:
- Títere vegetal.
- Títere de bolsa.
- Títere plano.
- Títere bufo.
- Títere de piolines.
- La marioneta.
- Títere Javanés. (Casilla , 2009, págs. 37-38-39)
- Guiñol
- Títere de peana
- Títeres digitales
- Títeres de Catalán

Existen gran variedad de títeres hechos de diferentes materiales y texturas que pueden ser utilizados para llamar la atención de los niños y niñas más pequeños, gracias a la habilidad de la persona que los manipula estos personajes cobran vida, y pueden transmitir mensajes, historias, pensamientos, sentimientos, emociones, tienen cierto grado de dificultad, pues la persona que los utiliza requiere tener ciertas destrezas y habilidades que le permitan ejecutar los movimientos del títere de la forma en que uno desee.

### **1.3.5. Dramatización**

Dramatización consiste en la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado. Dramatizar algo es dar forma dramática, es decir, teatral a algo que no la tiene. Por ejemplo, podemos coger una poesía. En ella vamos a encontrar personajes y algo que les ocurre a estos personajes; podemos cambiar la forma de esto para crear una escena teatral en la que contemos la misma historia pero en un escenario con actores. Podemos dramatizar cualquier cosa: textos escritos de cualquier género o producciones orales (Barroso & Fontecha, 1999, pág. 2)

Esta actividad es una puesta en escena de un determinado tema, la misma que debe incluir personajes bien definidos que desean transmitir un mensaje y que para hacer esto utilizan un determinado espacio, para dramatizar se puede hacer uso de un texto escrito, de cualquier género, que contenga personajes, los mismos que pueden ser modificados de acuerdo a gusto de quien dirige, así como la trama de historia y el escenario, es decir que este tipo de actividades pueden ser muy flexibles y modificarse de acuerdo al necesidad de las personas, que hacen uso de la misma.

La dramatización constituye un espacio y herramienta educativa que permite desarrollar el currículo escolar en otras áreas, como la Educación Artística, la Expresión Corporal o la Lengua y la Literatura. Además, se muestra como un potente instrumento para el desarrollo de habilidades sociales y educación en valores, por su fuerte carácter interpersonal y relacional. (Cubero & Navarro , 2007)

La dramatización es considerada una herramienta adecuada para la labor educativa, pudiendo ser utilizada en asignaturas como Arte, Expresión Corporal o Lengua y Literatura, que están incluidas dentro del currículo que manejan gran parte de las instituciones educativas de nuestro país. También es un elemento que permite el desarrollo de habilidades sociales, así como la formación en valores humanos, por ser una actividad netamente social, mediante la cual los participantes se divierten al mismo tiempo que aprenden.

### 1.3.5.1. Dramatización y Educación

“Para Richard Courtney (1968) la introducción de la dramatización en el terreno educativo es una innovación relativamente reciente cuyos orígenes se encuentran no sólo en la filosofía de Platón, Aristóteles, Rebelais y Rousseau, en la antropología, la psicología social y el psicoanálisis sino también, aunque parcialmente, en las teorías conductistas sobre la limitación, la psicolingüística y la psicología del desarrollo de Piaget. En este contexto, el autor considera la actividad dramática el centro de la educación creativa moderna ya que en su opinión todas las artes surgen de ella y todos los métodos científicos evolucionan de ella.

El inicio de la distinción formal entre dramatización y teatro en el ámbito de la educación, se produciría en Norte América cuando Winifred Ward, profesora de la Universidad de Northwestern en Evanston (Illinois), acuñó en 1930 el término “Dramática Creativa” para diferenciar las actividades lúdicas y educativas realizadas en la escuela mediante la dramatización de las actividades estéticas del teatro

Durante veinticinco años, Slade observó a "miles de niños de este país y de fuera de él" y planteó su tesis más importante: el reconocimiento de la existencia de un arte que se llama drama infantil, el cual tiene un enorme y especial potencial educativo

Para Slade (1978:54), el juego (el modo que tiene el niño de pensar, probar, relajarse, trabajar, recordar, competir, investigar, crear y ensimismarse) es la raíz de la expresión dramática infantil. El niño descubre experiencias a través de los juegos de acuerdo con su capacidad para asimilarlos en cada momento”. (Pérez, 2004, pág. 73)

El uso de la dramatización en el campo educativo ha sido reciente ya que en tiempos pasados se utilizaba mayormente en el campo religioso a pesar que sus orígenes son muy antiguos. Esta actividad está relacionada con otras ciencias importantes tales como la filosofía, antropología, psicología social, psicoanálisis, psicolingüística y psicología del desarrollo, sin embargo para Courtney (1968) la dramatización tiene gran importancia ya que esta actividad es considerada la base de la educación artística moderna por la versatilidad con la que puede ser utilizada. Según Ward (1930) la dramática creativa es una actividad lúdica y educativa que no debe ser confundida con

el teatro, ya que la segunda tiene mayor carga estética lo que la distingue de la primera. Para Slade (1978) este arte puede ser interpretado por niños, suponiendo que su uso, en el campo educativo es de gran valor y tiene mucho potencial, ya que el juego es la raíz de la actividad dramática infantil siendo la primera una actividad tan natural para el niño, mediante la cual este transforma el mundo que le rodea, para así aprender y entender cómo funciona mediante la lúdica.

### **1.3.5.2. Juego Dramático**

“Durante el juego dramático, para el estudiante no existe la presión que supone el concepto de público, porque tanto la dramatización como la improvisación se hacen para ser disfrutadas durante el momento en que se están produciendo, y únicamente en ese momento, tanto por los alumnos que la están representando como por el resto que la está contemplando. Los alumnos están controlando en todo momento el proceso de creación de sus representaciones; han decidido en grupo qué quieren hacer y cómo lo van a hacer. Cada miembro del grupo ha decidido cuál será su propia aportación. El tipo de tarea que están realizando les ayuda a desarrollar su imaginación y creatividad. Todo esto es fundamental para favorecer su autonomía como aprendientes.

Con este tipo de ejercicios queremos desarrollar en el alumno los valores que desarrollaríamos en el alumno de un taller de teatro; es decir, la capacidad para comunicarse, la autonomía suficiente para crear mecanismos de interrelación con el resto”. (Barroso & Fontecha, 1999, pág. 2)

El juego dramático es una actividad que se puede realizar en el aula de clase, que es ideal para los educandos ya que durante su aplicación no sienten la presión de tener al público observándolos ya que se realiza en ausencia del mismo, actividades como la dramatización y la improvisación se llevan a cabo para ser disfrutadas en el momento de su ejecución tanto por los estudiantes como por los espectadores. Los educandos supervisan la ejecución de su representación durante todo el proceso creativo, ya que todos los aspectos de la presentación han sido consultados entre todos y cada uno ha realizado su aportación al trabajo final. Esto lo han hecho dando rienda suelta a su imaginación y creatividad favoreciendo se libertad como dicentes. A través de este tipo

de actividades se desea que los estudiantes adquieran la capacidad de relacionarse con los demás adecuadamente.

### **1.3.5.3. Ventajas de las Actividades Dramáticas**

Domingo Guzmán señala que la dramatización es una serie de actividades artísticas, vivenciales que se realizan en diversas sesiones de dramatización y títeres orientadas a la formación integral del educando, individual y social. Las actividades dramáticas permiten:

- El desarrollo de la creatividad.
- Hábitos de observar.
- Analizar, investigar y pensar críticamente.
- Apreciar y hacer uso de los valores morales, espirituales y sociales.

A través de la dramatizan los niños y niñas:

- Se expresan corporalmente.
- Exploran nuevos roles y actividades sin riesgo y de manera creativa.
- Observan las posibilidades de los diversos materiales antes de utilizarlos.
- Superan situaciones que provocan ansiedad, creándolas en la fantasía.
- Redescubren el valor del arte popular de su localidad. (Casilla , 2009, págs. 29-30)

Como se ha podido constatar los beneficios de las actividades de dramatización con títeres son amplios sobre todo en el campo educativo ya que influyen positivamente en la formación social del educando al educando, permitiendo el desarrollo de su creatividad, imaginación, desarrollando su habilidad de observación, análisis, e investigación.

Mediante esta actividad los estudiantes aprenden valores sociales, espirituales y morales, expresan sus sentimientos y emociones, superan situaciones que les provocan ansiedad, es decir pueden expresar de una forma amplia y sin preocupaciones sobre lo que necesitan.

### **1.3.6. Juegos de Integración Social**

Son la herramienta a emplear por todo coordinador de grupo cuando persigue el objetivo de la unión del mismo. Igualmente se emplean en caso de conflictos, para que los miembros superen el problema y vuelvan a trabajar juntos.

Pero principalmente deben emplearse en las fases de nacimiento-crecimiento del grupo. Sirven para coger confianza, para relajar tensiones propias de miembros que apenas se conocen, para integrar a nuevos compañeros, o simplemente, para crear el ambiente adecuado de trabajo.

Persigue el objetivo principal de la cohesión del grupo, pero sin dejar de lado otros, como podrían ser:

- Fomentar relaciones de amistad entre los miembros del grupo en sus primeros momentos.
- Sacar a relucir los intereses del grupo y de cada uno de sus miembros en particular, información con la que el animador guiará al grupo en su quehacer diario.
- Crear buen ambiente en el grupo, en base a valores como la cooperación, confianza y participación de sus miembros.
- Generar auto confianza (tanto individual como de grupo) en todos los componentes del grupo. (Asiri, 2013)

Este tipo de juegos son muy adecuados para romper el hielo son una herramienta que puede ser usada por cualquier tipo de persona que dirija un grupo, ya que persigue la unidad del mismo, son muy utilizados en caso de problemas para que los miembros traten resolver sus conflictos y puedan trabajar con armonía nuevamente. Estos también pueden ser utilizados para establecer confianza tanto de forma individual como de manera grupal, liberar tensiones, integrar a las personas y crear un buen ambiente de trabajo. En el área educativa pueden ser ampliamente utilizados con niños pequeños para que se sientan más a gusto con su lugar de estudio, hagan amistades, tengan autoconfianza, desarrollen valores como el respeto y la consideración y trabajen con

más seguridad, al sentir que son importantes para un grupo y que forman parte esencial del mismo.

### **1.3.7. Niños de Cinco Años**

#### **1.3.7.1. Características específicas del niño**

Las características del niño de cuatro a cinco años, en el área física son las siguientes:

- Cambia de ritmo cuando camina.
- Da saltos a lo largo.
- Se mantiene sobre una pierna con equilibrio.
- Lanza pelotas con fuerza y las dirige a un punto.
- Amarra moños en cintas y agujetas.
- Traza líneas inclinadas y paralelas.
- Inventa cuentos fantásticos.
- Cambia de estado de ánimo.
- Da explicaciones.
- Escoge fácilmente alguna actividad.

#### **1.3.7.2. Características del niño en el área social**

- Conoce y respeta las diversas formas de vida.
- Brinda ayuda a otros miembros de la comunidad.
- Conoce la historia de la comunidad.
- Posee y practica hábitos de orden.
- Diferencia objetos por su longitud y altitud.
- Identifica diferentes tipos de sonido.

#### **1.3.7.3. Características del niño en el área ambiental**

- Señala semejanzas y diferencias entre animales y plantas.
- Identifica animales dañinos y benéficos para el hombre.

- Atiende y cuida algunos animales domésticos.
- Identifica algunas consecuencias de una mala alimentación.

Como se puede apreciar los niños de esta edad son muy activos, por lo tanto se les hace difícil permanecer quietos y estar atentos, para lo cual el docente debe utilizar todas las estrategias que se encuentran a su alcance y así poder transmitir los conocimientos necesarios a los educandos, además debe aprovechar la energía que ellos poseen, en actividades que pueden ser utilizadas de dos formas distintas la primera para jugar, entretener, distraer, disipar y la segunda para educar, instruir, y enseñar, siendo los más conocidos los juegos cooperativas, de integración, los títeres, la dramatización que han sido considerados para realizar el presente trabajo de investigación.

#### **1.3.7.4. Estadios del Desarrollo de Jean Piaget**

La teoría de Piaget mantiene que los niños pasan por etapas específicas al igual que su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras, La etapa sensoriomotora corresponde desde el nacimiento hasta los dos años de edad conforme los niños empiezan a entender la información, durante esta etapa los niños empiezan a manipular los objetos mediante el juego natural, es decir escondiendo los juguetes. **Este es un juego que** contribuye a que aprenda a la permanencia de los objetos que es uno de los mayores logros de esta etapa la capacidad de entender que los objetos continúan existiendo aunque no los pueda verlos Entonces comprende que cuando su madre sale de la habitación, regresara aumentado su sensación de seguridad esta habilidad la desarrolla al final de esta etapa. La Etapa Preoperacional, esta etapa empieza desde los dos años a los seis años la misma que está marcada por egocentrismo o creen que todas las personas miran el mundo de la misma manera que lo mira él (Piaget 1980).

##### **a) Etapa preoperacional (dos a siete años)**

Cuando los niños entran a la etapa preoperacional del desarrollo cognoscitivo, su pensamiento sigue fuertemente ligado a sus experiencias físicas y perceptuales. Pero su creciente habilidad para usar las representaciones mentales sienta las bases para el desarrollo del lenguaje, para participar en el juego de fantasía, dramatizaciones y juegos de integración dirigidos por un adulto (una caja de cartón se convierte en un castillo) y para

usar los gestos simbólicos (golpear el aire con una espada imaginaria para matar a un dragón imaginario). Aunque los niños de esta edad han hecho avances sobre el pensamiento sensorio motor, en muchos sentidos, su pensamiento no es como el de los niños mayores y los adultos. Por ejemplo, los niños preescolares son egocéntricos. Tienen dificultades para ver las cosas desde el punto de vista de otra persona o para ponerse en el lugar de alguien más. Los niños de esta edad también son fácilmente engañados por las apariencias (Flavell, 1986). Tienden a concentrarse en el aspecto más destacado de una exhibición o evento, ignorando todo lo demás. (el ancho). (Morris & Maisto, 2005)

Los estudios llevados a cabo por Piaget nos muestran que los niños que se encuentran en esta etapa tienen mucha energía, imaginación y creatividad, la misma que puede ser utilizada en actividades relacionadas con la dramatización, los títeres y los juegos, debido a que estas son adecuadas para los niños de esta edad, por ser atractivas, interactivas, y sobre todo por llamar la atención de los estudiantes al mismo tiempo que pueden ser utilizadas para educar. También está demostrado que los niños son egocéntricos, siendo incapaces de ponerse en el lugar de otro, por lo tanto es indispensable trabajar este aspecto, instruyéndoles en valores como el respeto, consideración, empatía entre otros, pudiendo hacer uso del juego cooperativo para fortalecer la unión y la comunicación entre compañeros. Por lo tanto el docente debe estar pendiente de este tipo de aspectos y trabajar en ellos ya que las habilidades sociales que adquiera el niño a esta edad le servirán para toda su vida,

**CAPÍTULO II**  
**MARCO METODOLÓGICO**

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO METODOLÓGICO

#### 2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Por sus características esta investigación se define como cuasiexperimental, ya que su objetivo es medir y comparar la respuesta de las variables de una investigación antes y después de que el individuo sea expuesto a la intervención experimental.

En este caso se utilizó la Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre para lograr el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi y se midieron los conocimientos de los mismos antes y después de la aplicación.

#### 2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

**2.2.1. Por el objetivo:** aplicada porque al estar en contacto directo con los estudiantes me encontré con la problemática de la ausencia de juegos cooperativos, lo que impedía desarrollar las habilidades sociales, con el presente trabajo investigativo trate de dar solución al problema a través de la aplicación de Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre.

**2.2.2. Por el lugar:** es de campo, ya que la recopilación de información se llevó a cabo estando en contacto directo con los estudiantes, en el interior de las aulas de clase de Colegio Militar Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba

**2.2.3. Según la fuente:** es una investigación de corte bibliográfico, ya que se recurrió a la búsqueda reflexiva de información que la comunidad científica ha escrito con respecto a las dos variables de estudio que son: juegos cooperativos y habilidades sociales, estando está presente en libros, revistas, tesis, folletos, entre otros.

**2.2.4. Por el Nivel:** es un trabajo correlacional, pues como docente procedí a realizar esta investigación para establecer si existía una relación entre las dos variables de la investigación los juegos cooperativos, y habilidades sociales.

### **2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

Para la siguiente investigación se utilizó los siguientes métodos:

**2.3.1. Método científico:** Se utilizó durante la realización del trabajo porque permitió mantener los datos organizados adecuadamente durante la elaboración de todo el trabajo investigativo, de manera que se pudo realizar un trabajo bien organizado

**2.3.2. Hipotético – deductivo:** Este método facilitó el proceso investigativo, puesto que se partió del enunciado del problema, y mediante la observación se pudo constatar la realidad del mismo, pudiendo fundamentar el marco teórico, y el planteamiento de la hipótesis para posteriormente elaborar conclusiones y recomendaciones.

### **2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS**

Se esta investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

**2.4.1. Encuesta:** ya que es una técnica primaria de investigación que, a través de un listado de preguntas escritas me permitieron recoger información de una manera rápida de los maestros interrogándoles sobre la importancia de la Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, para el desarrollo de habilidades sociales.

**2.4.2. Observación:** esta técnica ayudó a valorar la incidencia de la aplicación de la Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, en los estudiantes, además ayudó a observar cómo se impulsó el desarrollo de habilidades sociales de los niños.

Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de la información fueron los siguientes: el cuestionario de preguntas para la encuesta y la ficha para la observación científica; dichas herramientas fueron aplicadas de manera sistemática y objetiva durante el período de investigación.

## **2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **2.5.1. Población**

La población que sirvió para la presente investigación la constituyeron los niños y las niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014, lugar donde se realizó la investigación, siendo un total de 32 estudiantes y 4 docentes.

### **2.5.2. Muestra**

En la presente investigación no se muestreo se mantuvo el total de la población, por ser pequeña y manejable

## **2.6. PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Para el procesamiento de los resultados se hizo la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se efectuó un análisis imparcial y eficiente de la información obtenida, se tabuló, y se presentó en tablas y gráficos estadísticos, lo que permitió representar de mejor manera la relación de ambas variables tanto antes como después, así como de manera general, en la parte inferior de cada gráfico se efectuó el respectivo análisis e interpretación de datos; finalmente se escogió un método estadístico para la comprobación de la hipótesis utilizando el Chi Cuadrado.

## **2.7. HIPÓTESIS**

### **2.7. 1. Hipótesis general**

La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre logra el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

### **2.7.2. Hipótesis Específicas**

- La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.
- La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.
- La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

**CAPÍTULO III**  
**LINEAMIENTOS**  
**ALTERNATIVOS**

## **CAPÍTULO III**

### **3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS**

#### **3.1. TEMA**

Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, para desarrollar habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años.

#### **3.2. PRESENTACIÓN**

La educación ecuatoriana, así como gran parte de los países de América Latina atraviesan por una crisis a causa de problemas netamente sociales y este hecho se observa en la carencia del desarrollo integral de los niños y niñas pre-escolares; siendo esta etapa el pilar fundamental para el resto del proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes deben inquirir acerca de nuevas metodologías que contribuyan en este proceso.

Sin embargo, la práctica educativa-docente con frecuencia tiende a centrarse en la adquisición de conocimientos para el desarrollo únicamente cognitivo, por ello es importante fomentar programas que desarrollen habilidades sociales, para promover la integración del niño a la sociedad, ayudando así a disminuir las actitudes de egocentrismo manifestadas en los juegos e incentivando a la sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

El gobierno se encuentra en la búsqueda de nuevas estrategias para mejorar la educación en nuestro país ya que es el deseo de todos los ecuatorianos propiciar cambios profundos para mejorar, significativamente y de esta manera en algún momento llegar a obtener la excelencia académica.

Tomando en cuenta la necesidad de un correcto desarrollo de las habilidades sociales se presentó la Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre” para desarrollar el aprovechamiento de los estudiantes en esta importante asignatura, la cual servirá de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de esta materia, cuidado de

nuestro entorno natural, mediante estrategias de aprendizaje que nos permitan conocer más de la misma.

La Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre” ha sido planteada para contribuir con los habilidades sociales de los estudiantes de pre-escolar, presentando al profesorado una serie de actividades de diferente tipo que pueden elegir para su acción didáctica y que le permitan favorecer al estudio y cuidado de los seres vivos con lo que los estudiantes adquirirán las competencias que esta misma establece con lo que se conseguirá la formación de pobladores más cultos y, por tanto, se logrará una sociedad más consciente y representativa.

La presente investigación brindará importante aporte a los procesos de enseñanza aprendizaje, puesto que se basa en una actividad natural del niño como es el juego; así como también en la idea de que el hombre es un ser que vive en sociedad.

El juego cooperativo es aquel donde todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. Estos juegos se diseñan para que la cooperación sea necesaria entre jugadores, mientras juegan aprenden de una forma divertida como llegar a ser más considerados unos con los otros y se sienten más decididos a trabajar por el bien común.

### **3.3. OBJETIVOS**

#### **3.3.1. Objetivo General**

Demostrar cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre logra el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

#### **3.3.2. Objetivos Específicos**

- Evidenciar cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, a través del uso de títeres desarrolla habilidades

sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

- Comprobar cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.
- Determinar cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

### **3.4. FUNDAMENTACIÓN**

Esta guía metodológica está fundamentada en la concepción de Gutiérrez, R. (1997) que menciona que los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (Cruz & Lucena, 2010)

En definitiva hoy en día vemos como la falta de valores en la juventud actual es mucho mayor que antes motivo que se refleja en las escuelas, colegios, universidades e incluso en lugares de trabajo mal llamado (bullying), con la urgencia de contribuir para erradicar esta lacra social que nos afecta a todos se ha elaborado una guía metodológica de juegos cooperativos denominada “Amigos por siempre” que desarrolla las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de manera positiva sin minimizar a nadie sino más bien encontrando sus virtudes en cada uno de ellos integrándolos y reconociendo sus inteligencias múltiples.

Este tipo de juegos generalmente se desarrolla en grupos y todos participan de la actividad sin ningún tipo de presión, se caracterizan porque los jugadores no compiten entre ellos de manera, todos participan puesto que son piezas clave en cada actividad, nadie es menos importante que el otro, cuando obtienen un triunfo este es grupal y lo disfrutan de mejor manera debido a que nadie gana o pierde, lo que permite que todos se sientan bien consigo mismos y con los demás, no existe el deseo de ganar sin tomar en cuenta la parte física y emocional de sus compañeros, ya que este tipo de actividades promueve la empatía y la consideración hacia el prójimo.

Las Habilidades sociales tanto Michelson (1983) como Caballo (2002) señalan que son un conjunto de comportamientos aprendidos realizados por un individuo en un contexto interpersonal, expresando comportamientos verbales y no verbales, sentimientos, actitudes, deseos, opiniones, derechos, suponiendo así iniciativas y respuestas efectivas y apropiadas a la situación acrecentando de este modo el reforzamiento social, pero a la vez, resolviendo los problemas inmediatos de la situación mientras se reduce la probabilidad de que aparezcan futuros problemas (Peres, 2008, pág. 37)

Al preparar a nuestros pequeños estamos formando a grandes seres humanos con muchos más valores los mismos que impartidos desde tempranas edades promueven a que sean mejores hijos, hermanos, vecinos, o líderes que presidan de manera honesta y responsable en cargos importantes tanto de la ciudad como del país.

### **3.5. CONTENIDO**

La Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre” contiene ejercicios prácticos para desarrollar las habilidades sociales a través del uso de títeres, dramatizaciones y juegos de interacción social.

El cuerpo de la guía está dividido de manera que dentro de cada técnica, se pueden encontrar varias actividades, los mismos que contienen las siguientes partes:

- Definición: en la que se puede encontrar mediante una frase corta y sencilla, el tema que se va a tratar

- **Objetivos:** en los que expone las habilidades y destrezas que se desea que los estudiantes logren después de realizar el respectivo ejercicio.
- **Duración:** el tiempo promedio que se necesitará para completar la actividad.
- **Procedimiento:** son los procesos a seguir para cada técnica, los mismos que fueron contruidos de forma que motiven a los estudiantes para su realización, estos son novedosos, ya que han sido tomados de la experiencia y conocimientos de la docente han sido adaptados para la aplicación de la presente guía.
- **Evaluación:** luego de cada actividad se detalla la evaluación para saber si se ha logrado cumplir con el objetivo del trabajo investigativo.
- **Las temáticas y los contenidos** elegidos para la construcción de la presente guía se han tomado en consideración para lograr el desarrollo de las habilidades sociales, los mismos que ayudaran al desarrollo integrar del niño.

### **3.6. OPERATIVIDAD**

El proyecto está dirigido a los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014. Las actividades planteadas se desarrollaron desde el mes de diciembre hasta el mes de marzo, para cumplir con los objetivos trazados durante el presente trabajo se utilizó Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre esta se aplicó de manera constante a los 32 niños y niñas de 5 años.

Al realizar la aplicación de los ejercicios de la guía, la docente explicaba cada actividad, mediante ejemplos claros, de manera que los estudiantes procedían al desarrollo de los ejercicios sin ningún tipo de problema, además cuando surgía alguna inquietud o pregunta se procedía a su solución. La terminar cada temática se procedía a la respectiva evaluación y posteriormente se anotaban los datos recabados en la ficha de observación, de manera que se realizaba un análisis diario de las actividades realizadas. Para el desarrollo de cada temática la docente usó material didáctico, para que las clases no resulten aburridas, así a través de la utilización de juegos cooperativos, dramatizaciones y juegos de interacción social se logró que los niños y niñas se muestren entusiasmados y activos, participando, intercambiando e integrándose mientras aprendían con actividades que mantenían sus manos ocupadas.

**Cuadro N° 3.1**

Operatividad

Actividades	Tiempo												Responsable			
	Noviembre			Diciembre			Enero			Febrero				Marzo		Abril
Determinación del contenido de la propuesta	■															Elvia Guadalupe
Determinación de objetivos	■															Elvia Guadalupe
Diseño de actividades	■															Elvia Guadalupe
Elaboración del material		■														Elvia Guadalupe
Preparación del material		■														Elvia Guadalupe
Elaboración de la guía			■	■												Elvia Guadalupe
Aplicación de juegos cooperativos					■	■	■									Elvia Guadalupe
Aplicación de actividades de dramatización							■	■	■	■						Elvia Guadalupe
Aplicación de juegos de integración social											■	■	■			Elvia Guadalupe
Evaluación														■	■	Elvia Guadalupe

Fuente: Actividades Trabajo de Campo

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**CAPÍTULO IV**  
**EXPOSICIÓN Y**  
**DISCUSIÓN DE**  
**RESULTADOS**

## CAPÍTULO IV

### 4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Análisis e Interpretación de Resultados

##### 1. Manipulado y dramatizado con títeres

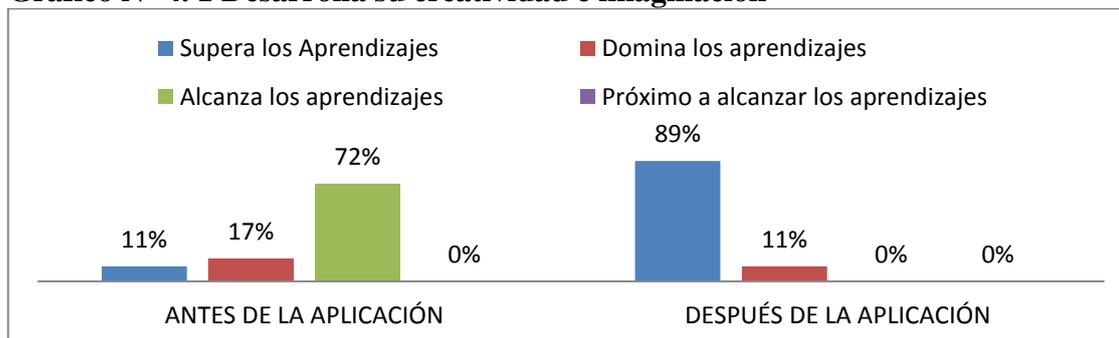
**Cuadro N° 4. 1 Desarrolla su creatividad e imaginación**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	4	11%	Supera los Aprendizajes	32	89%
Domina los Aprendizajes	6	17%	Domina los Aprendizajes	4	11%
Alcanza los Aprendizajes	26	72%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	0	0%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4. 1 Desarrolla su creatividad e imaginación**



Fuente: Cuadro 4.1

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

##### a) Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía el 11% de los estudiantes en relación a luego de la aplicación que un 89% de los estudiantes habían superado los aprendizajes requeridos, el 17% de ellos dominaban los aprendizajes mientras que luego de la aplicación de la guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por Siempre un 11%, dominan los aprendizajes; en tanto que los otros han alcanzado otro nivel.

##### b) Interpretación

Como se puede ver en el gráfico antes de la aplicación algunos de los estudiantes manipulando y dramatizando con títeres desarrollando su creatividad e imaginación en tanto que a otros les cuesta un poco el hacerlo luego de algunos ejercicios continuos se ha visto el desarrollo progresivo de la creatividad.

## 2. Formando nuestros propios títeres

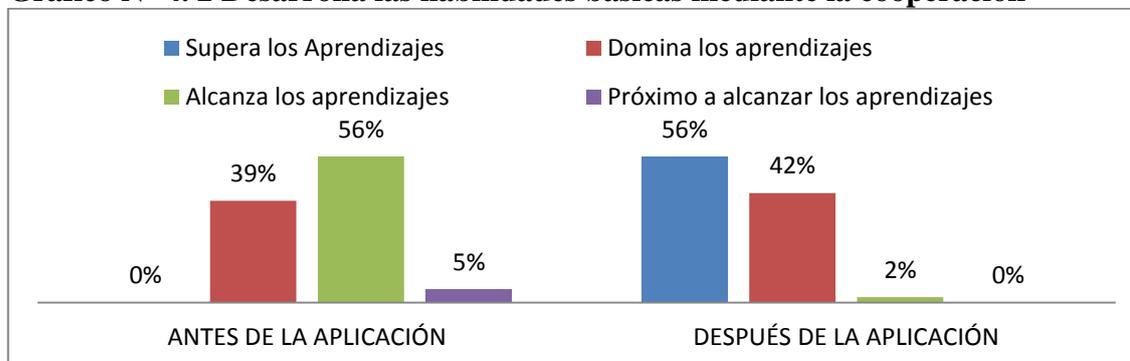
**Cuadro N° 4.2 Desarrolla las habilidades básicas mediante la cooperación**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	20	56%
Domina los Aprendizajes	14	39%	Domina los Aprendizajes	15	42%
Alcanza los Aprendizajes	20	56%	Alcanza los Aprendizajes	1	2%
Próximo a alcanzar A.	2	5%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.2 Desarrolla las habilidades básicas mediante la cooperación**



Fuente: Cuadro 4.2

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Se observa que antes de la aplicación de la guía ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos en tanto que luego de su aplicación un 56% de los estudiantes superan actualmente los aprendizajes, mientras que un 39% de ellos dominaban los aprendizajes requeridos, y actualmente el 42% dominaban los aprendizajes requeridos, un 56% de estudiantes apenas alcanzaban los aprendizajes antes de la aplicación de la guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por Siempre, en tanto que luego de la aplicación ellos subieron a otro nivel quedando únicamente un 2% que alcanza los aprendizajes requeridos notándose que 5% de los estudiantes que subieron su nivel de aprendizaje.

### b) Interpretación

Se nota claramente que en la aplicación de la guía metodológica de Juegos Cooperativos Amigos por Siempre en la actividad de formar sus propios títeres muchos de ellos desarrollaron las habilidades básicas mediante la cooperación.

3. Escuchando narraciones del ambiente escolar.

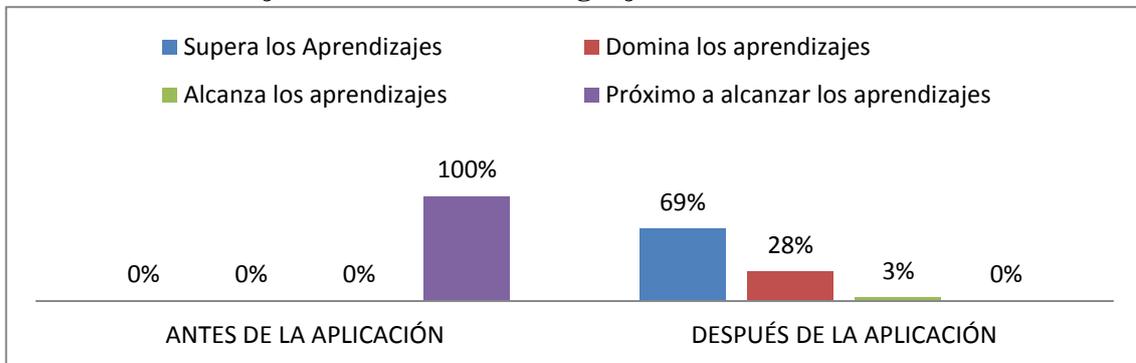
**Cuadro N° 4.3 Mejora la fluidez en el lenguaje escolar**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	25	69%
Domina los Aprendizajes	0	0%	Domina los Aprendizajes	10	28%
Alcanza los Aprendizajes	0	0%	Alcanza los Aprendizajes	1	3%
Próximo a alcanzar A.	36	100%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.3 Mejora la fluidez en el lenguaje escolar**



Fuente: Cuadro 4.3

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**a) Análisis**

Se puede observar que el 100% de los estudiantes se encontraban próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, mientras que luego de la aplicación de la guía el 69% de ellos superan los aprendizajes; en tanto que un 28% dominan los aprendizajes, luego de la aplicación de la guía un 3% de los estudiantes alcanza sus aprendizajes requeridos.

**b) Interpretación**

Podemos observar que los niños al escuchar las narraciones en un ambiente escolar armonioso mejora en su fluidez en el lenguaje otorgándoles mejores oportunidades para relacionarse de mejor forma con su entorno.

#### 4. Mis experiencias paso a paso

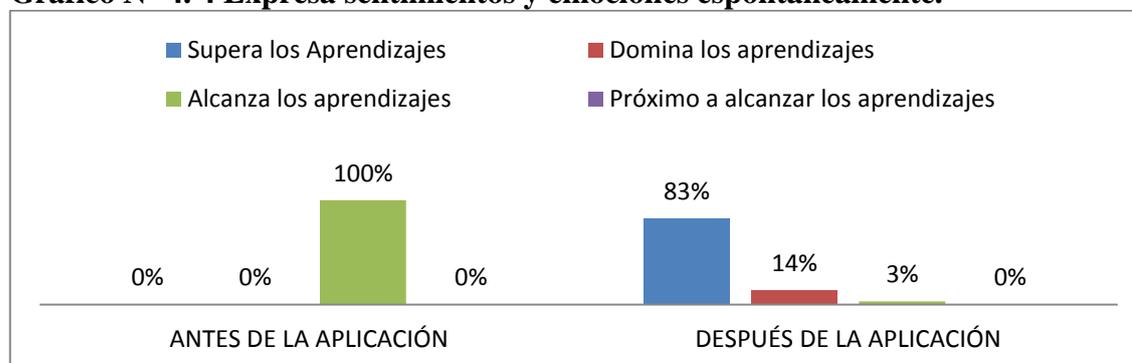
**Cuadro N° 4.4 Expresa sentimientos y emociones espontáneamente.**

Escala de valores / Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	30	83%
Domina los Aprendizajes	0	0%	Domina los Aprendizajes	5	14%
Alcanza los Aprendizajes	36	100%	Alcanza los Aprendizajes	1	3%
Próximo a alcanzar A.	0	0%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.4 Expresa sentimientos y emociones espontáneamente.**



Fuente: Cuadro 4.4

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

#### a) Análisis

Se puede observar que el 100% de los estudiantes alcanzaban los aprendizajes requeridos, mientras que luego de la aplicación de la guía el 83% lo alcanza los aprendizajes; en tanto que un 14% dominan los aprendizajes; luego de la aplicación un 3% se mantiene y solo alcanza los aprendizajes requeridos.

#### b) Interpretación

Al realizar la aplicación de la guía metodológica de juegos cooperativos amigos por siempre en las actividades de mis experiencias paso a paso se puede notar claramente que los niños y niñas necesitan ser motivados para expresar sus sentimientos y emociones más espontáneamente unos más que otros, por lo cual esta clase de actividades es también recomendable para padres de familia con sus hijos e hijas.

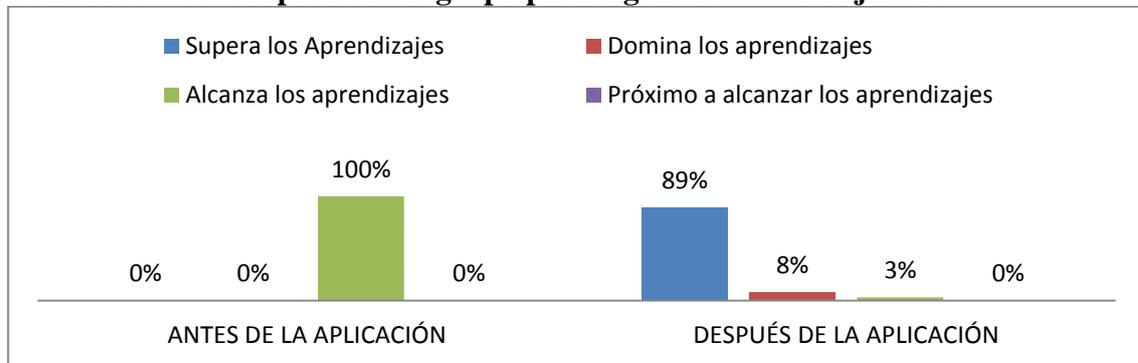
5. Representa escenas de la vida

**Cuadro N° 4.5 Cooperación con el grupo para lograr el mismo objetivo.**

Escala de valores / Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	32	89%
Domina los Aprendizajes	0	0%	Domina los Aprendizajes	3	8%
Alcanza los Aprendizajes	36	100%	Alcanza los Aprendizajes	1	3%
Próximo a alcanzar A.	0	0%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.  
Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.5 Cooperación con el grupo para lograr el mismo objetivo.**



Fuente: Cuadro 4.5  
Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**a) Análisis**

Se puede observar que el 100% de los estudiantes alcanzaban los aprendizajes requeridos, mientras que luego de la aplicación de la guía el 83% de ellos superan los aprendizajes requeridos; mientras tanto que un 14% de los estudiantes dominan los aprendizajes, luego de la aplicación y un 3% de los estudiantes se mantiene y solo alcanza los aprendizajes requeridos.

**b) Interpretación**

Al realizar la aplicación de la guía metodológica de juegos cooperativos amigos por siempre en las actividades de mis experiencias paso a paso se puede notar claramente que los niños y niñas necesitan ser motivados para expresar sus sentimientos y emociones más espontáneamente unos más que otros, por lo cual esta clase de actividades es también recomendable para padres de familia con sus hijos e hijas.

## 6. Manitas Constructivistas

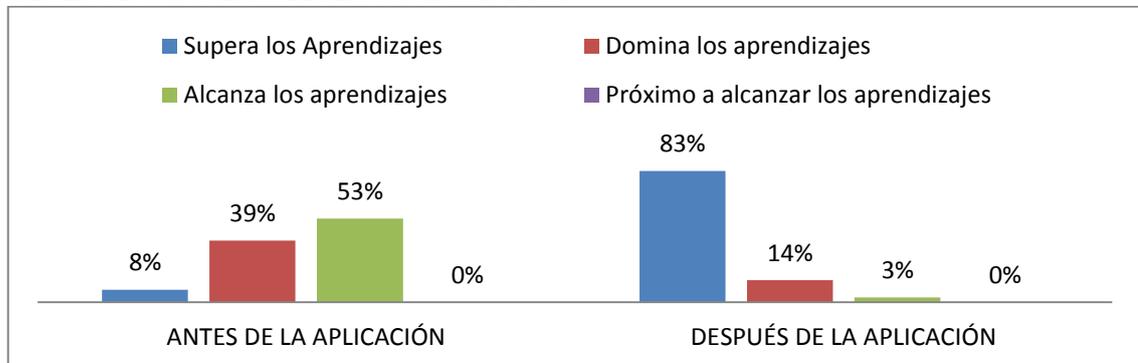
**Cuadro N° 4.6 Desarrolla su creatividad**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	3	8%	Supera los Aprendizajes	30	83%
Domina los Aprendizajes	14	39%	Domina los Aprendizajes	5	14%
Alcanza los Aprendizajes	19	53%	Alcanza los Aprendizajes	1	3%
Próximo a alcanzar A.	0	0%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.6 Desarrolla su creatividad**



Fuente: Cuadro 4.6

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Se puede observar que el 8% de los estudiantes apenas superan los aprendizajes requeridos, mientras que luego de la aplicación de la guía el 83% de superan los aprendizajes requeridos; en tanto que un 39% que corresponde a 14 de estudiantes dominan los aprendizajes, luego de la aplicación un 14% dominan los aprendizajes en tanto que un 53% alcanzaban los aprendizajes; mientras que el 3% actualmente alcanza los aprendizajes habiendo alcanzado un nivel más alto los otros estudiantes..

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos en la actividad de manitas constructivas se puede notar que muchos de los estudiantes han superado y dominado los aprendizajes requeridos desarrollando su creatividad a la hora de construir, permitiendo que la guía metodológica de juegos cooperativos amigos por siempre desarrolle creatividad e ingenio en los niños y niñas de la Institución.

## 7. Juego del cien pies

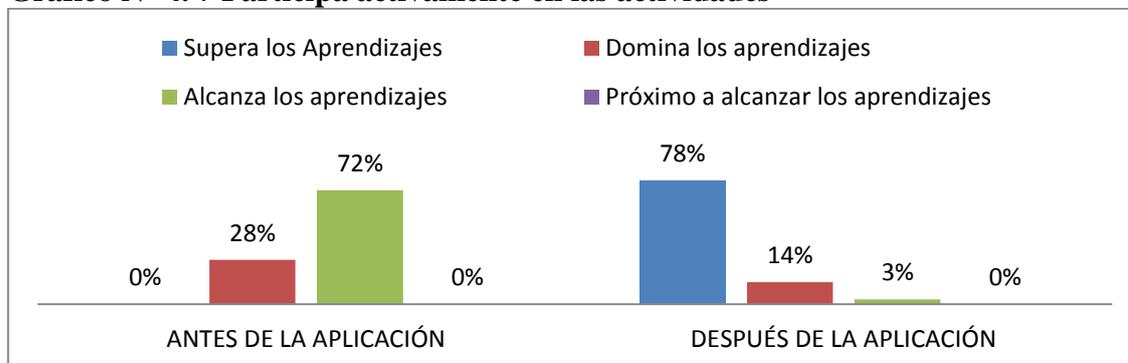
**Cuadro N° 4.7 Participa activamente en las actividades**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	28	78%
Domina los Aprendizajes	10	28%	Domina los Aprendizajes	5	14%
Alcanza los Aprendizajes	26	72%	Alcanza los Aprendizajes	1	3%
Próximo a alcanzar A.	0	0%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.7 Participa activamente en las actividades**



Fuente: Cuadro 4.7

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Ninguno de los niños y niñas superaban los aprendizajes antes de la aplicación de la guía de juegos cooperativos, luego de la aplicación se notó que el 78% de los estudiantes superaban los aprendizajes luego de la aplicación de la guía; en tanto que un 28% dominaban los aprendizajes luego de la aplicación de la guía, el 14% dominan actualmente los aprendizajes requeridos, mientras que el 72% de alcanzaban los aprendizajes; en tanto que el 3% alcanzaba los aprendizajes requeridos luego de la aplicación.

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos en actividades como el cien pies muchos de los niños participan activamente en las actividades realizadas, por lo que se puede notar que la aplicación consecutiva motiva a los estudiantes a ser más creativos y participativos.

## Actividades de dramatización

### 8. Las brujas

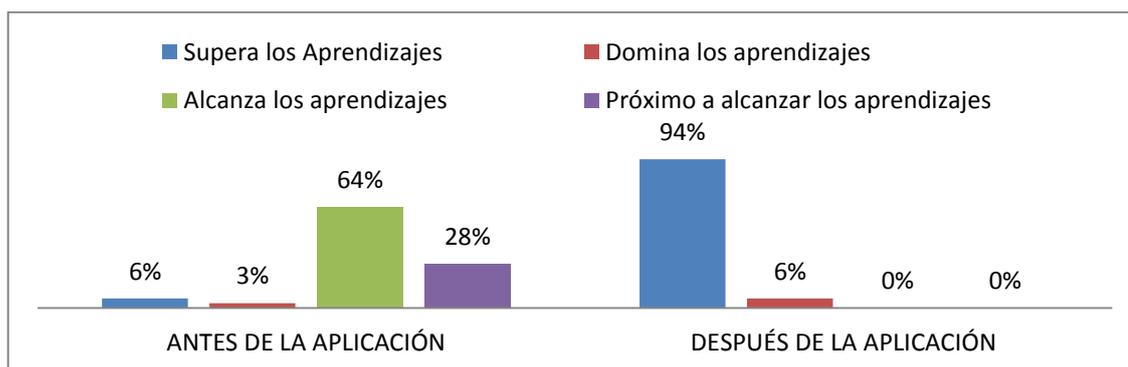
**Cuadro N° 4.8 Participa espontáneamente en dramatizaciones**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	2	6%	Supera los Aprendizajes	34	94%
Domina los Aprendizajes	1	3%	Domina los Aprendizajes	2	6%
Alcanza los Aprendizajes	23	64%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.8 Participa espontáneamente en dramatizaciones**



Fuente: Cuadro 4.8

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

#### a) Análisis

Un 6% de los niños y niñas superaban los aprendizajes antes de la aplicación de la guía de juegos cooperativos, luego de la aplicación se notó que el 94% de ellos superaron los aprendizajes luego de la aplicación de la guía, en tanto que un 3% dominaban los aprendizajes luego de la aplicación de la guía el 6% de los estudiantes dominan actualmente los aprendizajes, mientras que el 64% alcanzaban los aprendizajes, mientras que luego de la aplicación todos ellos habían alcanzado un nivel más alto.

#### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de dramatizaciones en la actividad de las brujas los niños demuestran espontáneamente dramatizaciones que incentivan su creatividad y autoestima, desarrollando de esta manera las habilidades sociales en niños y niñas de cinco años.

## 9. Los piratas

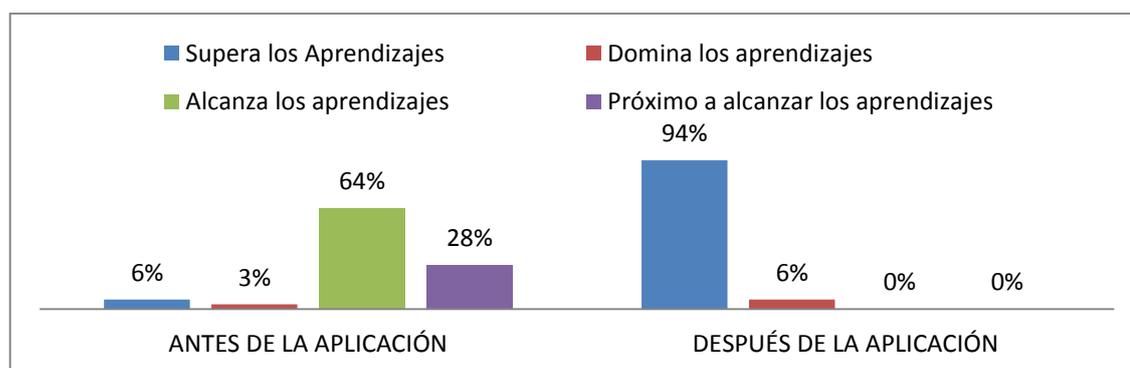
**Cuadro N° 4.9 Participa activamente en las actividades propuestas**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	2	6%	Supera los Aprendizajes	25	69%
Domina los Aprendizajes	1	3%	Domina los Aprendizajes	11	31%
Alcanza los Aprendizajes	23	64%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.9 Participa activamente en las actividades propuestas**



Fuente: Cuadro 4.9

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Un 6% de los niños y niñas superaban los aprendizajes antes de la aplicación de la guía de juegos cooperativos, luego de la aplicación se notó que el 69% de ellos superaron los aprendizajes luego de la aplicación de la guía, en tanto que un 3% dominaban los aprendizajes luego de la aplicación de la guía el 31% dominan actualmente los aprendizajes, mientras que el 64% de ellos alcanzaban los aprendizajes y un 28% estaban próximos a alcanzar los aprendizajes en relación a luego de la aplicación que estos estudiantes subieron de nivel de aprendizaje .

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de dramatizaciones en la actividad de los piratas luego de la aplicación de la guía los niños y niñas participan activamente en las actividades propuestas.

10. El perro el gato y el ratón.

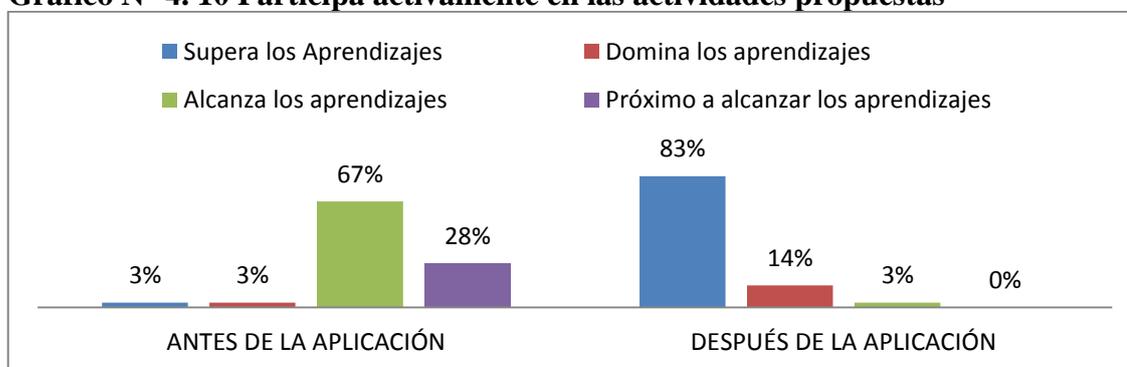
**Cuadro N° 4.10 Desarrollo sentimientos de afecto en el entorno que lo rodea**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	1	3%	Supera los Aprendizajes	30	83%
Domina los Aprendizajes	1	3%	Domina los Aprendizajes	5	14%
Alcanza los Aprendizajes	24	67%	Alcanza los Aprendizajes	1	3%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.10 Participa activamente en las actividades propuestas**



Fuente: Cuadro 4.10

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

#### a) Análisis

Un 3% de los niños y niñas superaban los aprendizajes antes de la aplicación de la guía de juegos cooperativos, luego de la aplicación se notó que el 83% de ellos superaron los aprendizajes requeridos luego de la aplicación de la guía, en tanto que un 3% dominaban los aprendizajes luego de la aplicación de la guía el 14% dominan actualmente los aprendizajes, mientras que el 67% de ellos alcanzaban los aprendizajes y un 3% se encuentra próximo a alcanzar los aprendizajes en relación a luego de la aplicación.

#### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de dramatizaciones en la actividad del perro el gato y el ratón luego de la aplicación de la guía los niños y niñas comienzan a desarrollar sentimientos de afecto en el entorno que los rodea.

## 11. Los policías

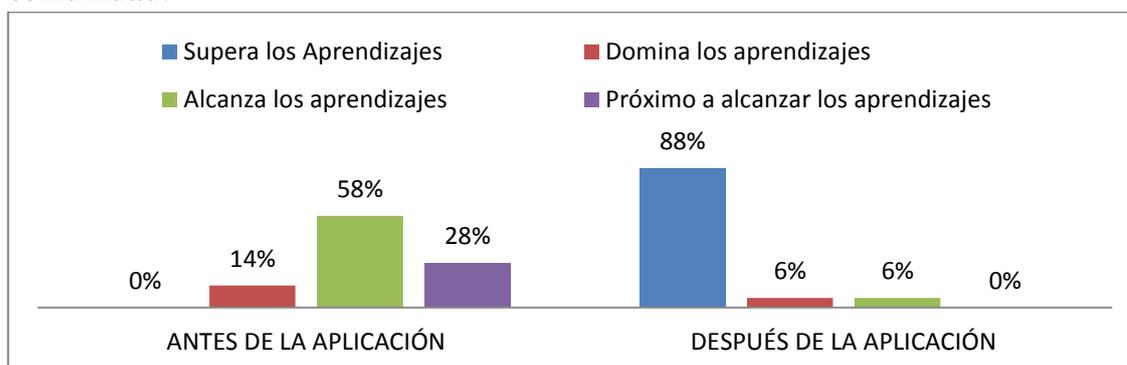
**Cuadro N° 4.11 Muestran actitudes de respeto hacia las personas que sirven a la comunidad.**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	32	88%
Domina los Aprendizajes	5	14%	Domina los Aprendizajes	2	6%
Alcanza los Aprendizajes	21	58%	Alcanza los Aprendizajes	2	6%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.11 Muestran actitudes de respeto hacia las personas que sirven a la comunidad.**



Fuente: Cuadro 4.11

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación se pudo observar el 88% de los niños y niñas superaban los aprendizajes, en tanto que un 14% de ellos dominaban luego de la aplicación se notó que el 6% de ellos dominaban los aprendizajes, en tanto que un 58% alcanzaban los aprendizajes luego de la aplicación el 6% alcanzan actualmente los aprendizajes, mientras que el 28% de ellos estaban próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, luego de la aplicación de la guía estos estudiantes ascendieron .

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de dramatizaciones en la actividad de los policías luego de la aplicación de la guía los niños y niñas muestran más actitudes de respeto hacia las personas que sirven a la comunidad.

## 12. Los doctores

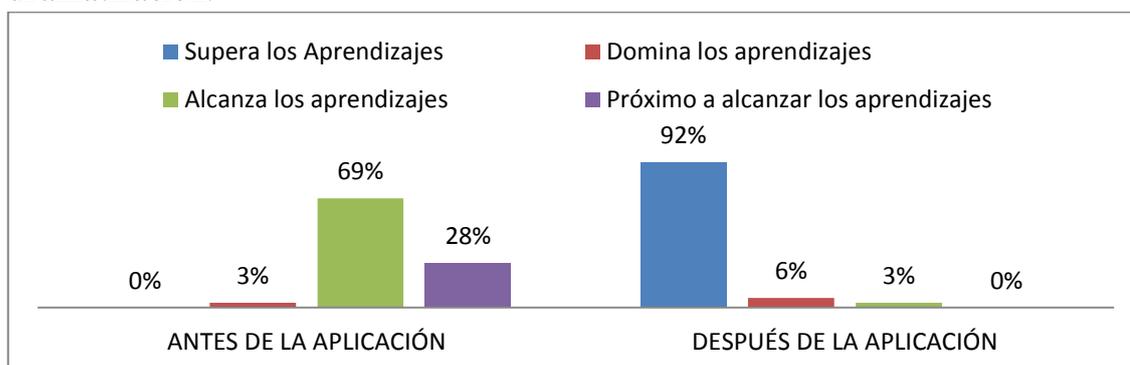
**Cuadro N° 4. 12 Expresa con libertad vivencias con la vida real a través de la dramatización.**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	33	92%
Domina los Aprendizajes	1	3%	Domina los Aprendizajes	2	6%
Alcanza los Aprendizajes	25	69%	Alcanza los Aprendizajes	1	6%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4. 12 Expresa con libertad vivencias con la vida real a través de la dramatización.**



Fuente: Cuadro 4.12

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación se pudo observar el 92% de los niños y niñas que superaban los aprendizajes, en tanto que un 3% de ellos dominaban los aprendizajes a diferencia de luego de la aplicación se notó que el 6% de los estudiantes dominaban los aprendizajes, en tanto que un 69% alcanzaban los aprendizajes y luego de la aplicación de la guía se pudo observar que el 6% que alcanzan actualmente los aprendizajes, mientras que el 28% de ellos que correspondía a 10 estudiantes estaban próximos a alcanzar los aprendizajes, en tanto que actualmente ha alcanzado un nivel más alto.

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de dramatizaciones en la actividad de los doctores luego de la aplicación de la guía los niños y niñas expresan con libertad vivencias relacionadas con la vida real a través de la dramatización.

### 13. El príncipe y el lobo

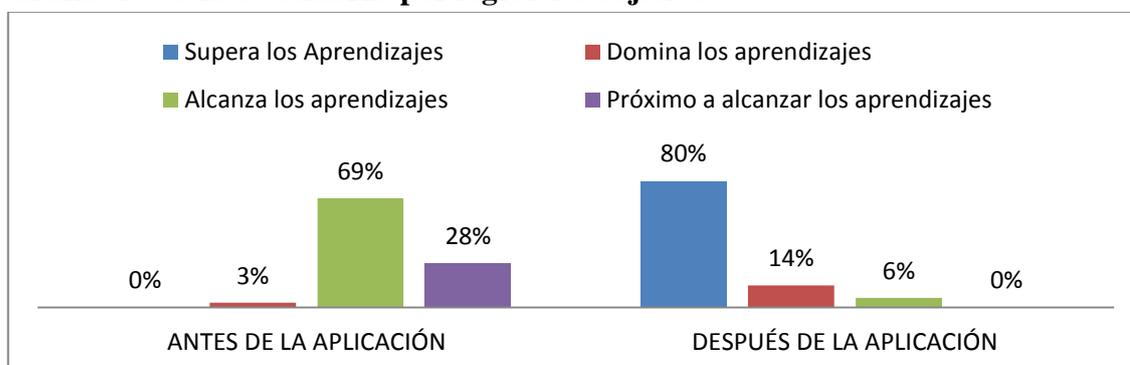
**Cuadro N° 4. 13 Se esfuerza por lograr los objetivos.**

Aplicación \ Escala de valores	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	29	80%
Domina los Aprendizajes	1	3%	Domina los Aprendizajes	5	14%
Alcanza los Aprendizajes	25	69%	Alcanza los Aprendizajes	2	6%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4. 13 Se esfuerza por lograr los objetivos.**



Fuente: Cuadro 4.13

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

#### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación se pudo observar el 80% de los niños y niñas superaban los aprendizajes, en tanto que un 3% de ellos dominaban los aprendizajes a diferencia de luego de la aplicación se notó que el 14% de ellos dominaban los aprendizajes, en tanto que un 69% alcanzaban los aprendizajes y luego de la aplicación de la guía se pudo observar que el 6% de ellos alcanzan actualmente los aprendizajes, mientras que el 28% estaban próximos a alcanzar los aprendizajes, mientras que actualmente han alcanzado un nivel más alto.

#### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de dramatizaciones en la actividad de los el príncipe y el lobo luego de la aplicación de la guía los niños y niñas se esfuerzan por lograr sus objetivos.

## 14. El ratón y el queso

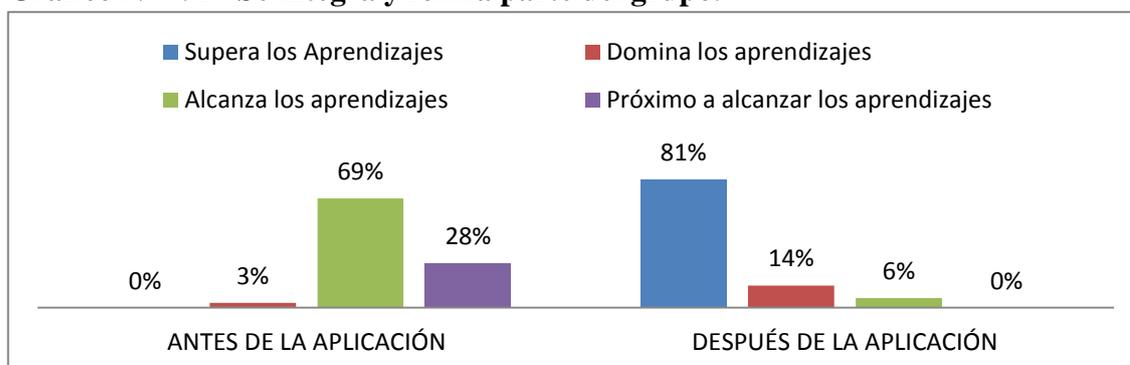
**Cuadro N° 4. 14 Se integra y forma parte del grupo.**

Escala de valores / Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	33	92%
Domina los Aprendizajes	1	3%	Domina los Aprendizajes	2	6%
Alcanza los Aprendizajes	25	69%	Alcanza los Aprendizajes	1	2%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4. 14 Se integra y forma parte del grupo.**



Fuente: Cuadro 4.14

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación se pudo observar el 81% de los niños y niñas superaban los aprendizajes, en tanto que un 3% de ellos dominaban los aprendizajes a diferencia de luego de la aplicación se notó que el 14% de ellos dominaban los aprendizajes, en tanto que un 69% alcanzaban los aprendizajes y luego de la aplicación de la guía se pudo observar que el 6% alcanzan actualmente los aprendizajes, mientras que el 28% de ellos estaban próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos; en tanto que actualmente han alcanzado un nivel más alto.

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de dramatizaciones en la actividad el ratón y el queso que sirvió para que los niños y niñas se integren y formen parte del grupo.

## Juegos de Integración

### 15. Juego del elástico

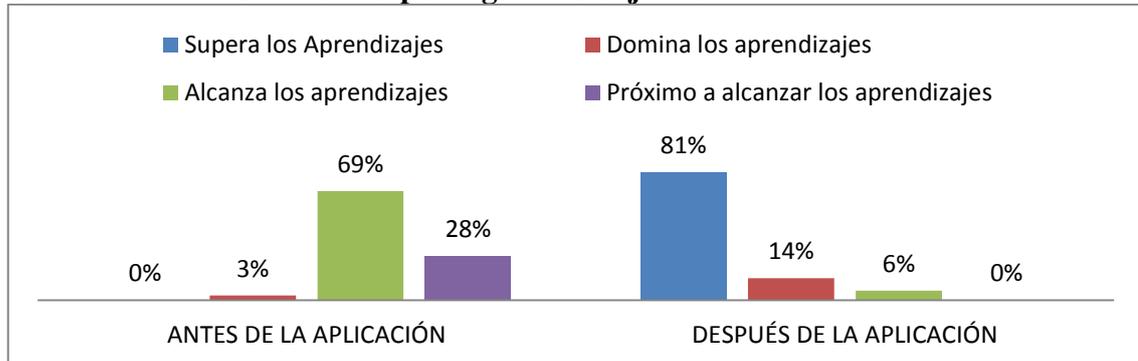
**Cuadro N° 4.15 Participa espontáneamente del juego**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	0	100%
Domina los Aprendizajes	4	11%	Domina los Aprendizajes	0	0%
Alcanza los Aprendizajes	25	69%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	7	20%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.15 Se esfuerza por lograr los objetivos.**



Fuente: Cuadro 4.15

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

#### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación en su totalidad que los estudiantes superaban sus aprendizajes, a diferencia de antes de la aplicación que el 11% dominaban los aprendizajes el 69% de los estudiantes alcanzaban los aprendizajes y un 20% estaban próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos.

#### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de juegos de integración como el juego del elástico luego de la aplicación de la guía los niños y niñas participan espontáneamente del juego con respeto al turno de participación.

## 16. La casita de chocolate

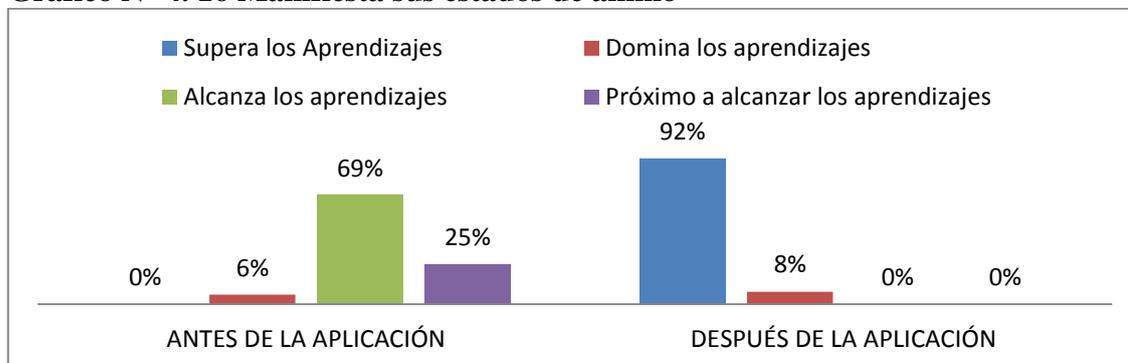
**Cuadro N° 4.16 Manifiesta sus estados de ánimo**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	33	92%
Domina los Aprendizajes	2	6%	Domina los Aprendizajes	3	8%
Alcanza los Aprendizajes	25	69%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	9	25%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.16 Manifiesta sus estados de ánimo**



Fuente: Cuadro 4.16

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación el 92% de los estudiantes superan actualmente los aprendizajes, a diferencia de antes de la aplicación que el 6% dominaban los aprendizajes, el 8% dominan actualmente los aprendizajes mientras que el 69% antes de la aplicación de la guía estaban próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos y un 25% estaban próximos a alcanzar los aprendizajes mientras que actualmente han superado este nivel.

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de juegos de integración con el juego de la casita de chocolate luego de la aplicación de la guía los niños y niñas manifiestan un poco más sus estados de ánimo de modo que los maestros los podamos conocer y ayudar si así lo requiere el caso.

## 17. La ruleta preguntona

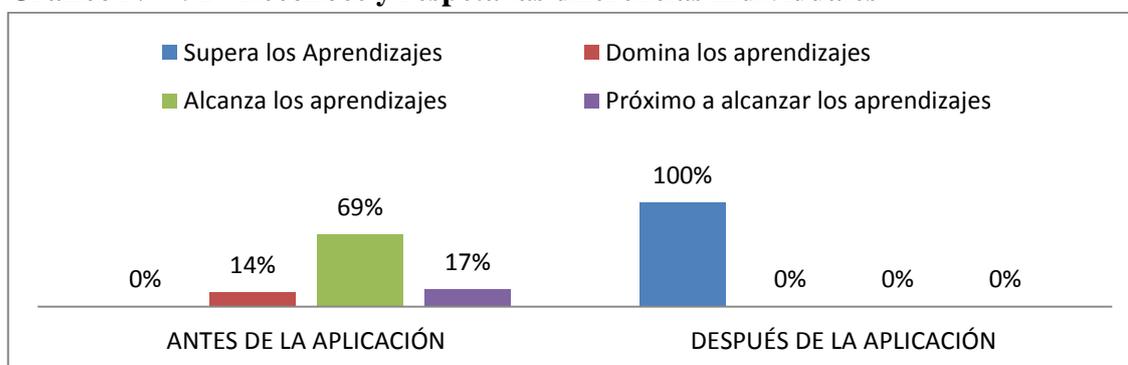
**Cuadro N° 4. 17 Reconoce y respeta las diferencias individuales**

Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	36	100%
Domina los Aprendizajes	5	14%	Domina los Aprendizajes	0	0%
Alcanza los Aprendizajes	25	69%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	6	17%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4. 17 Reconoce y respeta las diferencias individuales**



Fuente: Cuadro 4.17

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación en su totalidad que los estudiantes superaban sus aprendizajes, a diferencia de antes de la aplicación que el 14% de los estudiantes dominaban los aprendizajes, el 69% alcanzaban los aprendizajes y un 17% de ellos estaban próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, mientras que luego de la aplicación de la guía habían alcanzado un nivel más alto de aprendizajes.

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de juegos de integración con el juego de la ruleta preguntona, reconocen luego de la aplicación las diferencias individuales y respetan las mismas que los hacen ser distintos y a la vez iguales seres humanos con sentimientos, emociones y derechos y obligaciones.

## 18. El correo

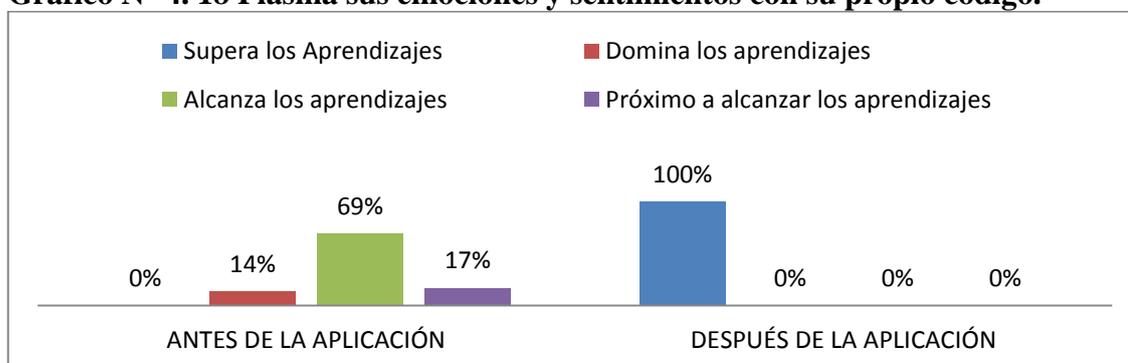
**Cuadro N° 4.18 Plasma sus emociones y sentimientos con su propio código.**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	36	100%
Domina los Aprendizajes	3	8%	Domina los Aprendizajes	0	0%
Alcanza los Aprendizajes	23	64%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.18 Plasma sus emociones y sentimientos con su propio código.**



Fuente: Cuadro 4.18

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación en su totalidad que los estudiantes superaban sus aprendizajes, a diferencia de antes de la aplicación que el 8% de los estudiantes dominaban los aprendizajes, el 64% alcanzaban los aprendizajes y un 28% referente a 10 estudiantes estaban próximos a alcanzar los aprendizajes, en tanto que luego de la aplicación ellos habían alcanzado un nivel más alto de aprendizajes.

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de juegos de integración con el juego del correo, han logrado plasmar emociones y sentimientos con su propio código.

## 19. El trencito amigable

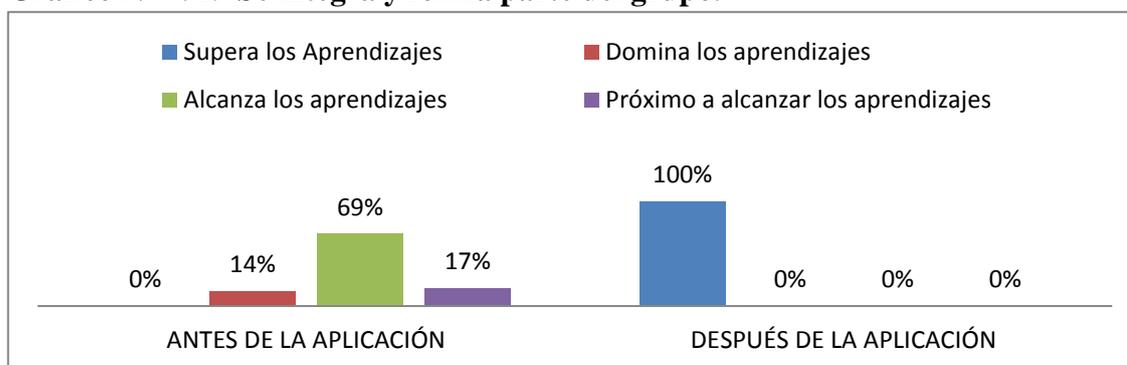
**Cuadro N° 4. 19 Se integra y forma parte del grupo.**

Escala de valores \ Aplicación	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	36	100%
Domina los Aprendizajes	3	8%	Domina los Aprendizajes	0	0%
Alcanza los Aprendizajes	23	64%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4. 19 Se integra y forma parte del grupo.**



Fuente: Cuadro 4.19

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación en su totalidad que los estudiantes superaban sus aprendizajes, a diferencia de antes de la aplicación que el 8% de los estudiantes dominaban los aprendizajes, el 64% de ellos alcanzaban los aprendizajes y un 28% estaban próximos a alcanzar los aprendizajes, habiendo alcanzado un nivel más alto de aprendizajes.

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de juegos de integración con el juego del trencito amigable, se ha logrado que los niños y niñas se integren y formen parte del grupo sin mayor dificultad.

20. Somos animalitos de la selva

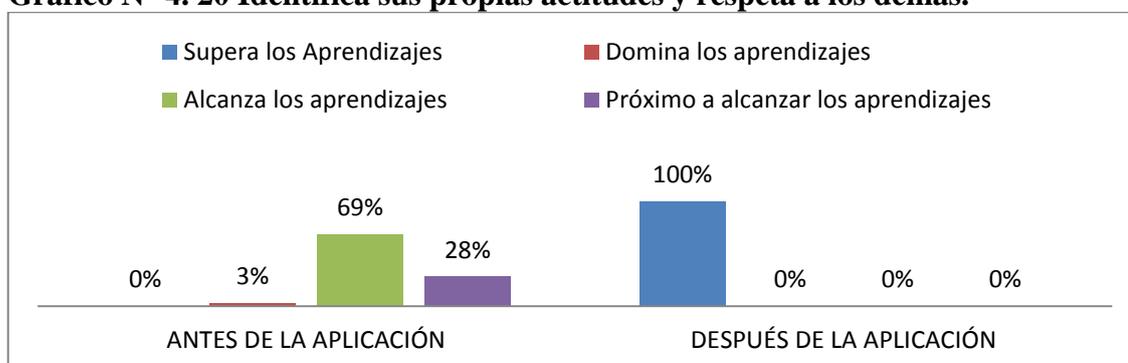
**Cuadro N° 4. 20 Identifica sus propias actitudes y respeta a los demás.**

Aplicación \ Escala de valores	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	36	100%
Domina los Aprendizajes	1	3%	Domina los Aprendizajes	0	0%
Alcanza los Aprendizajes	25	69%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4. 20 Identifica sus propias actitudes y respeta a los demás.**



Fuente: Cuadro 4.20

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**a) Análisis**

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación en su totalidad que los estudiantes superaban sus aprendizajes, a diferencia de antes de la aplicación que el 3% dominaba los aprendizajes, el 69% alcanzaban los aprendizajes y un 28% estaban próximos a alcanzar los aprendizajes en tanto que luego de la aplicación de la guía no se observaron estudiantes próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos.

**b) Interpretación**

En la técnica de juegos cooperativos a través de juegos de integración con el juego somos animalitos de la selva lo cual se ha logrado luego de la aplicación identificar sus propias actitudes respetando a los demás.

## 21. El Bingo

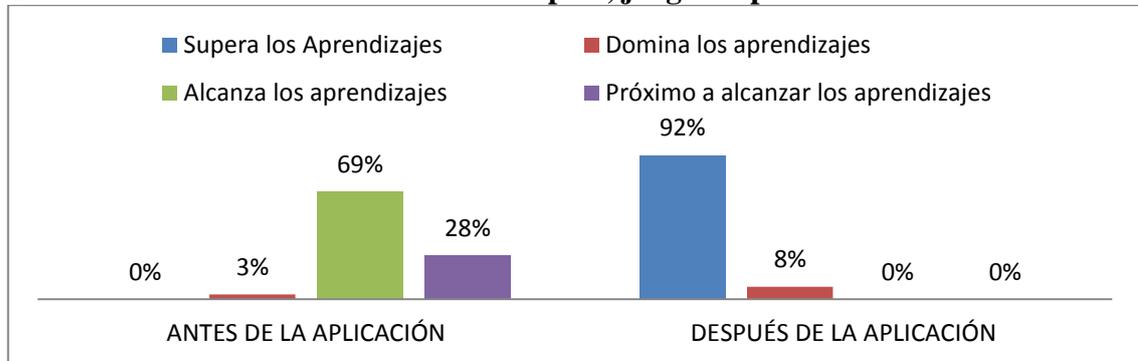
**Cuadro N° 4.21 Muestra actitud de respeto, juega limpio.**

Aplicación \ Escala de valores	ANTES		DESPUÉS		
	Frecuencia	%	Frecuencia	Frecuencia	%
Supera los Aprendizajes	0	0%	Supera los Aprendizajes	33	92%
Domina los Aprendizajes	1	3%	Domina los Aprendizajes	3	8%
Alcanza los Aprendizajes	25	69%	Alcanza los Aprendizajes	0	0%
Próximo a alcanzar A.	10	28%	Próximo a alcanzar A.	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4.21 Muestra actitud de respeto, juega limpio.**



Fuente: Cuadro 4.21

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

### a) Análisis

Ninguno de los estudiantes superaban los aprendizajes requeridos antes de la aplicación de la guía en tanto que luego de la aplicación el 92% de los estudiantes superan actualmente los aprendizajes, a diferencia de antes de la aplicación que el 8% que dominaban los aprendizajes requeridos, el 3% que dominan actualmente los aprendizajes mientras que el 69% antes de la aplicación de la guía alcanzaban los aprendizajes requeridos y un 28% estaban próximos a alcanzar los aprendizajes mientras que el 8% domina los aprendizajes requeridos luego de la aplicación de la guía.

### b) Interpretación

En la técnica de juegos cooperativos a través de juegos de integración con el juego de la casita de chocolate luego de la aplicación de la guía los niños y niñas manifiestan un poco más sus estados de ánimo de modo que los maestros los podamos conocer y ayudar si así lo requiere el caso.

**Cuadro N° 4. 22 Resumen de la Ficha de Observación de la Primera Hipótesis**

N°	Antes										Después									
	Supera los Aprendizajes	Porcentaje	Domina los Aprendizajes	Porcentaje	Alcanza los Aprendizajes	Porcentaje	Próximo a alcanzar A.	Porcentaje	TOTAL	Porcentaje	Supera los Aprendizajes	Porcentaje	Domina los Aprendizajes	%	Alcanza los Aprendizajes	Porcentaje	Próximo a alcanzar A.	Porcentaje	TOTAL	Porcentaje
1	4	11%	6	17%	26	72%	0	0%	36	100%	32	89%	4	11%	0	0%	12	11%	36	100%
2	0	0%	14	39%	20	56%	2	6%	36	100%	20	56%	15	42%	1	3%	11	0%	36	100%
3	0	0%	0	0%	0	0%	36	100%	36	100%	25	69%	10	28%	1	3%	13	0%	36	100%
4	0	0%	0	0%	36	100%	0	0%	36	100%	30	83%	5	14%	1	3%	11	0%	36	100%
5	0	0%	0	0%	36	100%	0	0%	36	100%	32	89%	3	8%	1	3%	12	0%	36	100%
6	3	8%	14	39%	19	53%	0	0%	36	100%	30	83%	5	14%	1	3%	13	8%	36	100%
7	0	0%	10	28%	26	72%	0	0%	36	100%	28	78%	5	14%	3	8%	14	0%	36	100%

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Cuadro N° 4. 23 Resumen de la Ficha de Observación de la Segunda Hipótesis**

N°	Antes										Después									
	Supera los Aprendizajes	Porcentaje	Domina los Aprendizajes	Porcentaje	Alcanza los Aprendizajes	Porcentaje	Próximo a alcanzar A.	Porcentaje	TOTAL	Porcentaje	Supera los Aprendizajes	Porcentaje	Domina los Aprendizajes	%	Alcanza los Aprendizajes	Porcentaje	Próximo a alcanzar A.	Porcentaje	TOTAL	Porcentaje
8	2	6%	1	3%	23	64%	10	28%	36	100%	34	94%	2	6%	0	0%	0	0%	36	100%
9	2	6%	1	3%	23	64%	10	28%	36	100%	25	69%	11	31%	0	3%	0	0%	36	100%
10	1	3%	1	3%	24	67%	10	28%	36	100%	30	83%	5	14%	1	3%	0	0%	36	100%
11	0	0%	5	14%	21	58%	10	28%	36	100%	32	89%	2	6%	2	3%	0	0%	36	100%
12	0	0%	1	3%	25	69%	10	28%	36	100%	33	92%	2	6%	1	3%	0	0%	36	100%
13	0	0%	1	3%	25	69%	10	28%	36	100%	29	81%	5	14%	1	3%	0	0%	36	100%
14	0	0%	1	3%	25	69%	10	28%	36	100%	33	92%	2	6%	3	8%	0	0%	36	100%

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

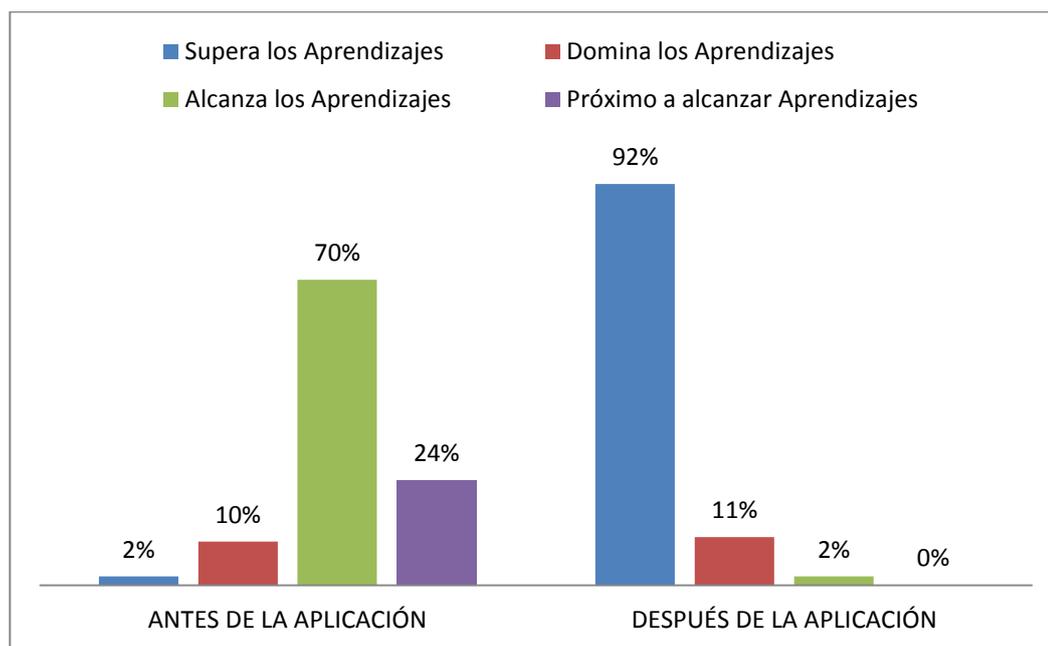
**Cuadro N° 4. 24 Resumen de la Ficha de Observación de la Tercera Hipótesis**

N°	Antes										Después									
	Supera los Aprendizajes	Porcentaje	Domina los Aprendizajes	Porcentaje	Alcanza los Aprendizajes	Porcentaje	Próximo a alcanzar A.	Porcentaje	TOTAL	Porcentaje	Supera los Aprendizajes	Porcentaje	Domina los Aprendizajes	%	Alcanza los Aprendizajes	Porcentaje	Próximo a alcanzar A.	Porcentaje	TOTAL	Porcentaje
15	0	0%	4	11%	25	69%	7	19%	36	100%	36	100%	0	0%	0	0%	0	0%	36	100%
16	0	0%	2	6%	25	69%	9	25%	36	100%	33	92%	3	8%	0	0%	0	0%	36	100%
17	0	0%	5	14%	25	69%	6	17%	36	100%	36	100%	0	0%	0	0%	0	0%	36	100%
18	0	0%	3	8%	23	64%	10	28%	36	100%	36	100%	0	0%	0	0%	0	0%	36	100%
19	0	0%	1	3%	25	69%	10	28%	36	100%	36	100%	0	0%	0	0%	0	0%	36	100%
20	0	0%	1	3%	25	69%	10	28%	36	100%	36	100%	0	0%	0	0%	0	0%	36	100%
21	0	0%	1	3%	25	69%	10	28%	36	100%	33	92%	3	8%	0	0%	0	0%	36	100%

**Fuente:** Ficha de Observación.

**Elaborado por:** Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Gráfico N° 4. 25 Resumen de las Fichas de Observación**



Fuente: Cuadros: No. 4.22 -4.23-4.24

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

#### **a) Análisis**

Según el gráfico N°4.22 se observa que antes de la aplicación de la guía el 2% habían logrado el desarrollo de habilidades sociales mientras que luego de la aplicación el 92% lograron desarrollar sus habilidades sociales en tanto que un 10% se encontraba dominando los aprendizajes y luego de la aplicación 11% los domina, mientras que un 70% alcanzaba los aprendizajes en cuanto luego de la aplicación de la guía se observa un 2% que alcanzan los aprendizajes en tanto que no se observan estudiantes próximos a alcanzar los aprendizajes como antes de la aplicación de la guía que se encontraban un 24% de los estudiantes.

#### **b) Interpretación**

Como se puede apreciar en el gráfico, antes de la aplicación de la guía, la mayor parte de los estudiantes, se encontraban en el ciclo inicial en gran parte de las habilidades sociales, las mismas que son tomadas poco en cuenta en el aprendizaje, cuando estas son fundamentales para su desarrollo integral para que puedan competir en cualquiera de las asignaturas sin temor a hablar o exponer su criterio personal, con este tipo de ejercicios queremos desarrollar en los estudiantes los valores de un taller de teatro; es decir, la capacidad para comunicarse, la autonomía suficiente para crear mecanismos de interrelación con el resto” como diría (Barroso & Fontecha, 1999).

## 4.2. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

### 4.2.1. Comprobación de la hipótesis específica I

La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

#### a. Modelo Lógico

**H<sub>0</sub>** La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, a través del uso de títeres no desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

**H<sub>1</sub>** La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

#### b. Nivel de significancia

El nivel de significancia con el que se trabajó es del 5%

#### c. Elección de la prueba estadística Chi Cuadrada $\chi^2$

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

**En donde:**

$\Sigma$  =Sumatoria

$f_o$ = frecuencia observada

$f_e$ = frecuencia esperada

**d. Cálculo de las frecuencias esperadas**

$$f_e = \frac{(Total\ o\ marginal\ de\ renglón)(Total\ o\ marginal\ de\ columna)}{N}$$

**e. Cálculo del grado de libertad**

El grado de libertad es igual a la multiplicación del número de filas menos uno por el número de las columnas menos uno así:

$$GL = (F-1)(C-1)$$

Donde:

GL= grados de libertad

C= Columnas de la tabla

F= Filas de la tabla

**f. Cálculo de la Chi Cuadrada  $\chi^2$**

**Cuadro N° 4.26 Datos Hipótesis I**

ITEMS	ANTES				DESPUÉS			
	SUPERA L. APRENDIZAJES	DOMINA L. APRENDIZAJES	ALCANZA L. APRENDIZAJES	PRÓXIMO L. APRENDIZAJES	SUPERA L. APRENDIZAJES	DOMINA L. APRENDIZAJES	ALCANZA L. APRENDIZAJES	PRÓXIMO L. APRENDIZAJES
1	4	6	26	0	32	4	0	0
2	0	14	20	2	20	15	1	0
3	0	0	0	36	25	10	1	0
4	0	0	36	0	30	5	1	0
5	0	0	36	0	32	3	1	0
6	3	14	19	0	30	5	1	0
7	0	10	26	0	28	5	3	0
	<b>7</b>	<b>44</b>	<b>163</b>	<b>38</b>	<b>197</b>	<b>47</b>	<b>8</b>	<b>0</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Cuadro N° 4. 27 Frecuencias Observadas Hipótesis I**

<b>ESCALA DE VALORES</b>	<b>ENTRADA</b>	<b>SALIDA</b>	<b>TOTAL</b>
Supera los aprendizajes	7	197	<b>204</b>
Domina los aprendizajes	44	47	<b>91</b>
Alcanza los aprendizajes	163	8	<b>171</b>
Próximo a alcanzar los aprendizajes	38	0	<b>38</b>
<b>TOTAL</b>	<b>252</b>	<b>252</b>	<b>504</b>

**Fuente: Ficha de Observación**

**Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo**

$$E1 = \frac{252 \cdot 204}{504} = 102,00$$

$$E5 = \frac{252 \cdot 204}{504} = 102,00$$

$$E2 = \frac{252 \cdot 91}{504} = 45,50$$

$$E6 = \frac{252 \cdot 91}{504} = 45,50$$

$$E3 = \frac{252 \cdot 171}{504} = 85,50$$

$$E7 = \frac{252 \cdot 171}{504} = 85,50$$

$$E4 = \frac{252 \cdot 38}{504} = 19,00$$

$$E8 = \frac{252 \cdot 38}{504} = 19,00$$

**Cuadro N° 4. 28 Frecuencias Esperadas de Hipótesis I**

<b>ESCALA DE VALORES</b>	<b>ENTRADA</b>	<b>SALIDA</b>	<b>TOTAL</b>
Supera los aprendizajes	102,00	102,00	<b>204</b>
Domina los aprendizajes	45,50	45,50	<b>91</b>
Alcanza los aprendizajes	85,50	85,50	<b>171</b>
Próximo a alcanzar los aprendizajes	19,00	19,00	<b>38</b>
<b>TOTAL</b>	<b>252</b>	<b>252</b>	<b>504</b>

**Fuente: Ficha de Observación**

**Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo**

**Cuadro N° 4. 29 Cálculo del Chi Cuadrado Hipótesis I**

<b>FO</b>	<b>FE</b>	<b>FO-FE</b>	<b>(FO-FE)<sup>2</sup></b>	<b>(FO-FE)<sup>2</sup>/FE</b>
7	102,00	-95	9.025,00	88,48
197	102,00	95	9.025,00	88,48
44	45,50	-1,5	2,25	0,05
47	45,50	1,5	2,25	0,05
163	85,50	77,50	6.006,25	70,25
8	85,50	-77,50	6.006,25	70,25
38	19,00	19	361,00	19,00
0	19,00	-19	361,00	19,00
<b>504</b>	<b>504,00</b>	<b>0</b>	<b>30.789,00</b>	<b>355,56</b>

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

Entonces:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

$$GL = (4-1) (2-1)$$

$$GL = 3 * 1$$

$$GL = 3$$

**g. Chi tabulada  $x_t^2$**

Para encontrar  $x_t^2$  se debe recurrir a la tabla de distribución de  $x^2$  (Ver Anexo 4). Entonces tenemos que  $GL = 3$  y el nivel de significación  $\alpha = 0.05$ ; en la tabla de distribución de Chi cuadrada que equivale a 7.815 por lo tanto; el modelo estadístico del  $x^2$  nos dice:

$$x_c^2 \geq x_t^2 = H_0 \text{ se rechaza y } H_1 \text{ se acepta}$$

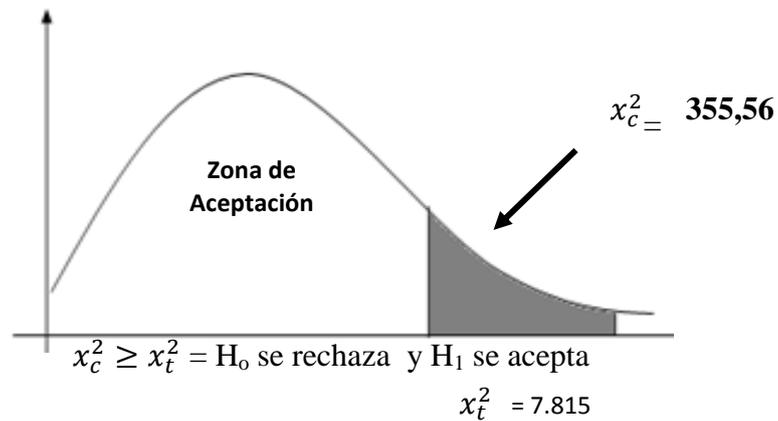
$$x_c^2 \leq x_t^2 = H_0 \text{ se acepta y } H_1 \text{ se rechaza}$$

## h. Decisión

El valor de  $x_c^2$  es de 244.32 y el valor de  $x_t^2$  es de 7.815, y de acuerdo a lo establecido por el modelo estadístico se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$  es decir:

$H_1$  La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre,” a través del uso de títeres **desarrolla habilidades sociales** de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

## i. Representación Gráfica



#### 4.2.2. Comprobación de la hipótesis específica II

La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

##### a. Modelo Lógico

**H<sub>0</sub>** La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

**H<sub>1</sub>** La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

##### b. Nivel de significancia

El nivel de significancia con el que se trabajó es del 5%

##### c. Elección de la prueba estadística Chi Cuadrada $\chi^2$

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

**En donde:**

$\sum$  =sumatoria

fo= frecuencia observada

fe= frecuencia esperada

**d. Cálculo de las frecuencias esperadas**

$$f_e = \frac{(Total\ o\ marginal\ de\ renglón)(Total\ o\ marginal\ de\ columna)}{N}$$

**e. Cálculo del grado de libertad**

El grado de libertad es igual a la multiplicación del número de filas menos uno por el número de las columnas menos uno así:

$$GL = (F-1)(C-1)$$

Donde:

GL= grados de libertad

C= Columnas de la tabla

F= Filas de la tabla

**f. Cálculo de la Chi Cuadrada  $\chi^2$**

**Cuadro N° 4. 30 Datos Hipótesis II**

ITEMS	ANTES				DESPUÉS			
	SUPERA L. APRENDIZAJES	DOMINA L. APRENDIZAJES	ALCANZA L. APRENDIZAJES	PRÓXIMO L. APRENDIZAJES	SUPERA L. APRENDIZAJES	DOMINA L. APRENDIZAJES	ALCANZA L. APRENDIZAJES	PRÓXIMO L. APRENDIZAJES
8	2	1	23	10	34	2	0	0
9	2	1	23	10	25	11	0	0
10	1	1	24	10	30	5	1	0
11	0	5	21	10	32	2	2	0
12	0	1	25	10	33	2	1	0
13	0	1	25	10	29	5	2	0
14	0	1	25	10	33	2	1	0
	<b>5</b>	<b>11</b>	<b>166</b>	<b>70</b>	<b>216</b>	<b>29</b>	<b>7</b>	<b>0</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Cuadro N° 4. 31 Frecuencias Observadas Hipótesis II**

<b>ESCALA DE VALORES</b>	<b>ENTRADA</b>	<b>SALIDA</b>	<b>TOTAL</b>
Supera los aprendizajes	5	216	<b>221</b>
Domina los aprendizajes	11	29	<b>40</b>
Alcanza los aprendizajes	166	7	<b>173</b>
Próximo a alcanzar los aprendizajes	70	0	<b>70</b>
<b>TOTAL</b>	<b>252</b>	<b>252</b>	<b>504</b>

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

$$E1 = \frac{252 \cdot 221}{504} = 110,50$$

$$E5 = \frac{252 \cdot 221}{504} = 110,50$$

$$E2 = \frac{252 \cdot 40}{504} = 20,00$$

$$E6 = \frac{252 \cdot 40}{504} = 20,00$$

$$E3 = \frac{252 \cdot 173}{504} = 86,50$$

$$E7 = \frac{252 \cdot 173}{504} = 86,50$$

$$E4 = \frac{252 \cdot 70}{504} = 35,00$$

$$E8 = \frac{252 \cdot 70}{504} = 35,00$$

**Cuadro N° 4. 32 Frecuencias Esperadas de Hipótesis II**

<b>ESCALA DE VALORES</b>	<b>ENTRADA</b>	<b>SALIDA</b>	<b>TOTAL</b>
Supera los aprendizajes	110,50	110,50	<b>221</b>
Domina los aprendizajes	20,00	20,00	<b>40</b>
Alcanza los aprendizajes	86,50	86,50	<b>173</b>
Próximo a alcanzar los aprendizajes	35,00	35,00	<b>70</b>
<b>TOTAL</b>	<b>252</b>	<b>252</b>	<b>504</b>

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Cuadro N° 4. 33 Cálculo del Chi Cuadrado Hipótesis II**

<b>FO</b>	<b>FE</b>	<b>FO-FE</b>	<b>(FO-FE)<sup>2</sup></b>	<b>(FO-FE)<sup>2</sup>/FE</b>
5	110,50	-105,5	11.130,25	100,73
216	110,50	-105,5	11.130,25	100,73
11	20,00	-9	81,00	4,05
29	20,00	9	81,00	4,05
166	86,50	79,5	6.320,25	73,07
7	86,50	-79,5	6.320,25	73,07
70	35,00	35	1.225,00	35,00
0	35,00	-35	1.225,00	35,00
<b>504</b>	<b>504,00</b>	<b>0</b>	<b>37.513,00</b>	<b>425,69</b>

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

Entonces:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

$$GL = (4-1) (2-1)$$

$$GL = 3 * 1$$

$$GL = 3$$

**g. Chi tabulada  $x_t^2$**

Para encontrar  $x_t^2$  se debe recurrir a la tabla de distribución de  $x^2$  (Ver Anexo 4). Entonces tenemos que  $GL = 3$  y el nivel de significación  $\alpha = 0.05$ ; en la tabla de distribución de Chi cuadrada que equivale a 7.815 por lo tanto; el modelo estadístico del  $x^2$  nos dice:

$$x_c^2 \geq x_t^2 = H_0 \text{ se rechaza y } H_1 \text{ se acepta}$$

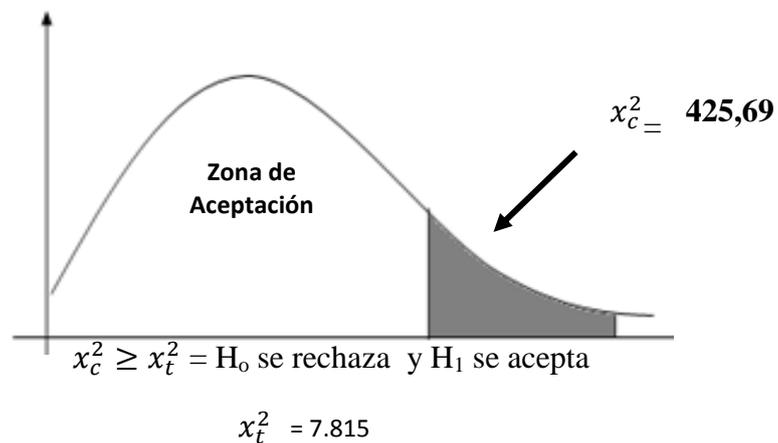
$$x_c^2 \leq x_t^2 = H_0 \text{ se acepta y } H_1 \text{ se rechaza}$$

## h. Decisión

El valor de  $x_c^2$  es de 425,69 y el valor de  $x_t^2$  es de 7.815, y de acuerdo a lo establecido por el modelo estadístico se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$  es decir:

$H_1$  La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos” Amigos por siempre”, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

## i. Representación Gráfica



### 4.2.3. Comprobación de la hipótesis específica III

La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos” Amigos por siempre”, a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

#### a. Modelo Lógico

**H<sub>0</sub>** La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

**H<sub>1</sub>** La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

#### b. Nivel de significancia

El nivel de significancia con el que se trabajó es del 5%

#### c. Elección de la prueba estadística Chi Cuadrada $\chi^2$

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

**En donde:**

$\sum$  =sumatoria

fo= frecuencia observada

fe= frecuencia esperada

**d. Cálculo de las frecuencias esperadas**

$$fe = \frac{(Total\ o\ marginal\ de\ renglón)(Total\ o\ marginal\ de\ columna)}{N}$$

**e. Cálculo del grado de libertad**

El grado de libertad es igual a la multiplicación del número de filas menos uno por el número de las columnas menos uno así:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

Donde:

GL= grados de libertad

C= Columnas de la tabla

F= Filas de la tabla

**f. Cálculo de la Chi Cuadrada  $\chi^2$**

**Cuadro N° 4. 34 Datos Hipótesis III**

ITEMS	ANTES				DESPUÉS			
	SUPERA L. APRENDIZAJES	DOMINA L. APRENDIZAJES	ALCANZA L. APRENDIZAJES	PRÓXIMO L. APRENDIZAJES	SUPERA L. APRENDIZAJES	DOMINA L. APRENDIZAJES	ALCANZA L. APRENDIZAJES	PRÓXIMO L. APRENDIZAJES
15	0	4	25	7	36	0	0	0
16	0	2	25	9	33	3	0	0
17	0	5	25	6	36	0	0	0
18	0	3	25	10	36	0	0	0
19	0	1	25	10	36	0	0	0
20	0	1	25	10	36	0	0	0
21	0	1	25	10	33	3	0	0
	<b>0</b>	<b>17</b>	<b>173</b>	<b>62</b>	<b>246</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Fuente: Ficha de Observación.

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Cuadro N° 4. 35 Frecuencias Observadas Hipótesis III**

ESCALA DE VALORES	ENTRADA	SALIDA	TOTAL
Supera los aprendizajes	0	246	<b>246</b>
Domina los aprendizajes	17	6	<b>23</b>
Alcanza los aprendizajes	173	0	<b>173</b>
Próximo a alcanzar los aprendizajes	62	0	<b>62</b>
<b>TOTAL</b>	<b>252</b>	<b>252</b>	<b>504</b>

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

$$E1 = \frac{252 \cdot 221}{504} = 110,50$$

$$E5 = \frac{252 \cdot 221}{504} = 110,50$$

$$E2 = \frac{252 \cdot 40}{504} = 20,00$$

$$E6 = \frac{252 \cdot 40}{504} = 20,00$$

$$E3 = \frac{252 \cdot 173}{504} = 86,50$$

$$E7 = \frac{252 \cdot 173}{504} = 86,50$$

$$E4 = \frac{252 \cdot 70}{504} = 35,00$$

$$E8 = \frac{252 \cdot 70}{504} = 35,00$$

**Cuadro N° 4. 36 Frecuencias Esperadas de Hipótesis III**

ESCALA DE VALORES	ENTRADA	SALIDA	TOTAL
Supera los aprendizajes	123,00	123,00	<b>246</b>
Domina los aprendizajes	11,50	11,50	<b>23</b>
Alcanza los aprendizajes	86,50	86,50	<b>173</b>
Próximo a alcanzar los aprendizajes	31,00	31,00	<b>62</b>
<b>TOTAL</b>	<b>252</b>	<b>252</b>	<b>504</b>

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

**Cuadro N° 4. 37 Cálculo del Chi Cuadrado Hipótesis III**

FO	FE	FO-FE	(FO-FE)2	(FO-FE)2/FE
0	123,00	-123	15.129,00	123,00
246	123,00	123	15.129,00	123,00
17	11,50	5,5	30,25	2,63
6	11,50	-5,5	30,25	2,63
173	86,50	86,5	7.482,25	86,50
0	86,50	-86,5	7.482,25	86,50
62	31,00	31	961,00	31,00
0	31,00	-31	961,00	31,00
<b>504</b>	<b>504,00</b>	<b>0</b>	<b>47.205,00</b>	<b>486,26</b>

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

Entonces:

$$GL = (F-1) (C-1)$$

$$GL = (4-1) (2-1)$$

$$GL = 3*1$$

$$GL = 3$$

**g. Chi tabulada  $x_c^2$**

Para encontrar  $x_c^2$  se debe recurrir a la tabla de distribución de  $x^2$  (Ver Anexo 4). Entonces tenemos que  $GL = 3$  y el nivel de significación  $\alpha = 0.05$ ; en la tabla de distribución de Chi cuadrada que equivale a 7.815 por lo tanto; el modelo estadístico del  $x^2$  nos dice:

$$x_c^2 \geq x_t^2 = H_0 \text{ se rechaza y } H_1 \text{ se acepta}$$

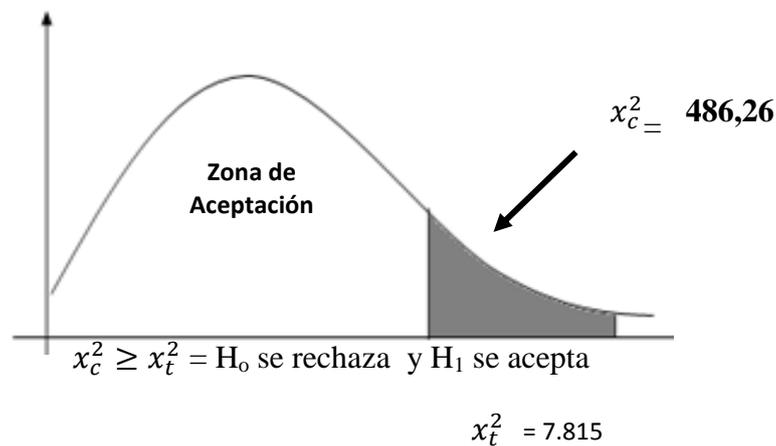
$$x_c^2 \leq x_t^2 = H_0 \text{ se acepta y } H_1 \text{ se rechaza}$$

## h. Decisión

El valor de  $x_c^2$  es de 244.32 y el valor de  $x_t^2$  es de 7.815, y de acuerdo a lo establecido por el modelo estadístico se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_1$  es decir:

$H_1$  La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos Amigos por siempre, a través de juegos de integración social **desarrolla habilidades sociales** de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar Combatientes de Tapi, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

## i. Representación Gráfica



## 4.3. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL

Una vez comprobadas las tres Hipótesis Específicas queda comprobada por inferencia la Hipótesis General que indica. La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre” logra el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

**CAPÍTULO V**  
**CONCLUSIONES Y**  
**RECOMENDACIONES**

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- Se elaboró y aplicó la guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, en los niños y niñas de colegio Militar “Combatientes de Tapi” lo que permitió mejoren la calidad de la educación, y sus relaciones interpersonales con sus compañeros aplicando nuevas estrategia metodológicas, mediante las actividades lúdicas las mismas que fortalecieron el ritmo de aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales
- Mediante la aplicación de juegos cooperativos en los niños/as de 5 años se pudo comprobar que los niños pierden el miedo progresivamente y se identifican con el grupo, logrando de esta manera que trabajen en equipo para alcanzar un bien común, al mismo tiempo que se estimula sentimientos de solidaridad, compañerismo y aceptación sin discriminación por su raza o color de piel.
- A través de las actividades de dramatización se motivó a los estudiantes a participar en actividades de escenario con títeres, dándole la oportunidad al niño que se transforme en el personaje y viva su propia experiencia olvidando sus temores para de esta manera expresar sus sentimientos y pensamientos hacia los demás, haciendo lo que más le gusta en armonía consigo mismo.
- Gracias a la aplicación de los juegos de integración se ayudó a los estudiantes a entender que todos los compañeros son iguales, únicos y valiosos, que merecen respeto, que sus opiniones deben ser tomadas en cuenta, que se les debe tratar como a uno le gustaría que le traten, que no se les deben ofender, en fin aprendieron normas de comportamiento social que les servirán para su vida futura.

## 5.2. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las y los maestros de Educación Inicial hacer uso de la guía didáctica “Amigos por siempre”, puesto que al ser aplicada en los estudiantes de 5 años de edad se convirtió en un elemento valioso de trabajo, el mismo que facilitó el desarrollo de sus relaciones interpersonales con las personas de su entorno y en especial con sus compañeros, creando un ambiente agradable sin conflictos.
- Para facilitar la adaptación de los niños de preescolar en las instituciones se debe hacer uso de actividades lúdicas como son los juegos cooperativos las mismas que nos permitirá incrementar el desarrollo de las habilidades sociales de manera progresiva durante el período de aprestamiento y luego durante el año escolar para lograr que se identifiquen con sus compañeros y trabajen en grupo venciendo las diferencias individuales, disminuyendo la actividad.
- Las actividades de dramatización son muy recomendables en los niños del pre escolar por lo tanto se recomienda utilizar estas actividades que es una parte del contenido de esta guía que está a disposición de las y los docentes de Educación Inicial. Tomando en cuenta que la dramatización es un elemento importante para desarrollar las habilidades sociales así como la formación en valores humanos por ser una actividad netamente social, en la que el niño pierde el miedo trasportándose al mundo mágico del personaje al que está interpretando.
- Las nuevas tendencias educativas, exigen entregar a la sociedad individuos que sean capaces de vivir en sociedad es por esta razón que se recomienda el uso de esta actividad, juegos de integración, debido que al aplicar en los niños de 5 años del preescolar se logró el respeto mutuo, la solidaridad, la confianza entre compañeros pero sobre todo experimentar el buen trato ente los miembros del grupo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Andrade , V., & Ante , A. (2010). “Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas“ Dario Egas Grijalva”, “Abdon Calderon” y “Manuel.J.Bastidas” de la ciudad de San Gabriel Provincia. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>
- Arranz, E. (s/a). Juegos Cooperativos y sin competición para la educación infantil. Obtenido de [http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/\\_juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/_juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Asiri, D. (2013). Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/128286511/63692575-Dinamicas-de-Integracion>
- Barroso, C., & Fontecha, M. (1999). La importancia de las dramatizaciones en el aula ELE: Una propuesta concreta de trabajo en clase. Obtenido de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/10/10\\_0105.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0105.pdf)
- Becco , G. (2013). Vygostky y teorías sobre el aprendizaje. Obtenido de [http://afaan.org/docs/VYGOSTSKY\\_06\\_BECCO\\_Vygotsky\\_y\\_teorias\\_sobre\\_el\\_aprendizaje.pdf](http://afaan.org/docs/VYGOSTSKY_06_BECCO_Vygotsky_y_teorias_sobre_el_aprendizaje.pdf)
- Bo, E. (2013). Juegos Cooperativos . Obtenido de <http://microcredito.org.ar/archivos/juegos-cooperativos.pdf>
- Casilla , O. (2009). “Técnica de dramatización con títeres para mejorar el nivel de práctica de valores en niñas y niños del tercer grado de educación primaria de la I.E “Mariscal Ramón Castilla” de Ichuña en el año 2009”. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/35465136/22/Caracteristica-de-la-dramatizacion>
- Copo, J. (2011). “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de los niños del Paralelo “A” del Jardín de Infantes “Julio Izquierdo” del Cantón Quero de la Provincia del Tungurahua, durante el periodo Noviembre 2010 - Marzo 2011”. Obtenido de [http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/3930/tp\\_2011\\_197.pdf?sequence=1](http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/3930/tp_2011_197.pdf?sequence=1)
- Cruz , P., & Florez, M. (2008). Incidencia del juego de lanzamiento en el proceso de construcción del concepto de número en niños de grado primero de la institución

Carlota Sánchez de la Ciudad de Pereira. Obtenido de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/1010/1/3727C957.pdf>

- Cruz, D., & Lucena, M. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. Obtenido de <http://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2762/235.pdf?sequence=1>
- Cruz, M. (2011). Desarrollo de habilidades sociales como estrategia de integración al bachillerato. Obtenido de <http://posgradofeuady.org.mx/wp-content/uploads/2011/09/Moreno-MariaMOCE2011.pdf>
- Cubero, L., & Navarro, M. (2007). Dramatización y Educación: Aspectos Teóricos. Obtenido de [http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71846/1/Dramatizacion\\_y\\_educacion\\_aspectos\\_teorici.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/71846/1/Dramatizacion_y_educacion_aspectos_teorici.pdf)
- INAMU. (2011). Obtenido de <http://bd.cdmujeres.net/documentos/manual-genero-educativo-trabajar-preescolares-utilizando-teatro-titeres-guia-didactica>
- MED. (2007). Currículo Institucional para la Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación.
- Medina, A., & Mata, F. (2009). Didáctica General. Madrid: Pearson Educación.
- Morris, C., & Maisto, A. (2005). Introducción a la Psicología. México: Pearson Education.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2005). Juegos Cooperativos y Educación Física. Barcelona: A&M Gráfico.
- Paz, M. (2007). Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar: un estudio biométrico de 1997-2007. Obtenido de [http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/11068/1/tesis\\_lopez.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/11068/1/tesis_lopez.pdf)
- Peres, M. (2008). Habilidades sociales en adolescentes institucionalizadas para el afrontamiento a su entorno inmediato. Obtenido de <http://hera.ugr.es/tesisugr/17705381.pdf>
- Pérez, M. (2004). La dramatización como recurso clave en el proceso enseñanza y adquisición de las lenguas. Obtenido de <http://www.um.es/glosasdidacticas/docs/GD12/04mapegu.pdf>
- Quishpe, P., & Moncada, J. (2011). Adaptación al Currículo de Educación Inicial para niños de 3 a 5 años con Deficiencia Visual en la ciudad de Cuenca. Cuenca:

Maestría en Educación Especial con Mención en Educación de las Personas con Discapacidad Visual .

- Rodríguez , F. (2012). Elaboración y aplicación de material didáctico para niños de 2 a 3 años para el desarrollo psicomotriz en el centro infantil Mónica Naranjo de Terán, en el sector de Lasso, parroquia Tanicuchi, provincia de Cotopaxi en el periodo. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/1603/1/T-UTC-1430.pdf>
- Ruiz, C. (2013). Obtenido de <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/habilidades-sociales-educar-para-las-relaciones-sociales.html>
- Trukeme. (s/a). Los Juegos Cooperativos “Sentirse libres para jugar”. Obtenido de <http://www.trukeme.org/docs/trukeme-juegos.pdf>
- UPV. (s/a). Guía metodológica para el desarrollo, mantenimiento e integración de aplicaciones del ASIC-A de la UPV. Obtenido de Universidad Politecnica de Valencia : [https://www.upv.es/entidades/ASIC/catalogo/metodologia\\_asic.pdf](https://www.upv.es/entidades/ASIC/catalogo/metodologia_asic.pdf)
- Vallejo, A. (2008). El método de tribus como un recurso de aprendizaje cooperativo. Obtenido de [http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10240/1/34150\\_1.pdf](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10240/1/34150_1.pdf)
- Vallejo, J. (2010). Tema: elaboración de un manual de juegos tradicionales para la enseñanza aprendizaje de la Cultura Física en la escuela “Simón Bolívar”, de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo periodo lectivo 2009-2010. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/637/1/T-UTC-1091.pdf>
- (Cruz & Lucena , 2010) El jugo como un recurso para disminuir las actitudes de agresividad.

# ANEXOS

Anexo 1. Proyecto



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSTGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSTGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO**  
**ARTE Y APRENDIZAJE**

**PRESENTACIÓN DEL TEMA**

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS COOPERATIVOS “AMIGOS POR SIEMPRE” PARA LOGRAR EL DESARROLLO DE HÁBILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL COLEGIO MILITAR “COMBATIENTES DE TAPI” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014.

**MAESTRANTE**

ELVIA ROSARIO GUADALUPE TAMAYO

RIOBAMBA - ECUADOR

2013

## **1. TEMA:**

Elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre” para lograr el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

## **2. PROBLEMÁTICA**

### **2.1. UBICACIÓN DEL SECTOR DONDE SE VA A REALIZAR LA INVESTIGACIÓN:**

La investigación se realizará en el Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

La sociedad chimboracense levanta su mirada y crea expectativa al saber que en la Sultana de los Andes, surge la idea de establecer una Instituto Educativa Militar al servicio de la juventud estudiosa del centro del país, cuyo propósito es traspasar las fronteras de lo bueno para llegar a la excelencia total, formado cadete de élite a través de una coeducación con lo sociedad, eficientes en su actividad estudiantil para que en el campo profesional demuestren capacidad y solvencia en la solución de problema cotidianos y de su futura profesión.

Con esta finalidad la Fuerza Terrestre y después de un estudio minucioso decide la formación del Colegio Militar en la Noble y Leal San Pedro Apóstol de Riobamba, apoyando así el desarrollo cultural y socioeconómico de la provincia.

La Brigada de Caballería No.11 abre su puerta e instalaciones al novel Colegio Militar, con el aval del Ministerio de Educación según el Acuerdo Ministerial N° 329 entra en funcionamiento el 4 de Octubre de 1994, mediante orden de Comando N° 235 de la Comandancia General de la Fuerza Terrestre, resuelve que todos los colegios militares del país basados en hechos históricos y personajes gloriosos debería adoptar un nombre que simbolice la grandeza, lealtad y valentía del Ejército ecuatoriano,

acertadamente toman la decisión de llamarlo “COMBATIENTES DE TAPI” , en homenaje a los héroes del 21 de Abril de 1822 .

En la actualidad con un trabajo honesto, profesional y decisivo un grupo de ilustres oficiales, voluntarios y un selecto grupo de docentes de la Unidad Educativa Experimental “Combatientes de Tapi”, RESPONDE A LAS EXIGENCIAS DEL DESARROLLO INSTITUCIONAL Y NACIONAL, A la realidad social, económica y cultural del país, elevando la calidad de la educación, consciente de la responsabilidad ante la sociedad ecuatoriana, ofrece una nueva opción partiendo de la Educación Inicial, Educación Básica terminando con el Bachillerato en Ciencias Generales, niveles que funcionan bajo el proyecto “Educación para el Siglo XXI”.

### **2.1.1 MISIÓN**

El Colegio Militar “COMBATIENTES DE TAPI “Unidad Educativa Experimental de la ciudad de Riobamba, imparte una educación integral en los niveles; inicial, básico y bachillerato; para formar bachilleres en Ciencias de Carácter General que contribuyan al desarrollo de la sociedad, a través de un modelo pedagógico alternativo dentro de un marco de lealtad a la institución, disciplina y práctica permanente de valores.

### **2.1.2. VISIÓN**

Ser una Institución Educativa de calidad, líder en el país, con reconocimiento Internacional, responsable, ético, profundamente comprometido con el cambio social y orgulloso de la identidad nacional , basada en la ética profesional, solidaridad, honestidad, sentimiento de nacionalidad, convicción de servicios a la comunidad, con prioridad al honor, lealtad encaminadas hacia la excelencia educativa.

## **2.2. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

El juego cooperativo es parte innata del ser humano desde la infancia y la niñez, a través de este, se incorpora una serie de habilidades cognitivas, afectivas-sociales y motrices, pero hoy por hoy, el niño preescolar al no perder aun su carácter egocéntrico es difícil que se incorpore al juego grupal, esta es una carencia que se observa en casi todos los

niños del nivel inicial, por esta razón mi tema va enfocado en lograr que el niño sea más sociable, colaborador y cooperativo.

De acuerdo a la explicación de las docentes, manifiestan que muchas veces existen problemas de socialización con los niños, muchos de ellos son introvertidos no les gusta participar en clases. Por lo que ha ocasionado la falta de aceptación personal, estos factores que han desencadenado este problema nos permite reflexionar y concientizar a las docentes, la importancia que tiene el juego en el desarrollo de habilidades sociales. Este trabajo está dirigido a los niños y niñas mediante el juego.

### **2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:**

¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre” logra el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.?

### **2.4. PROBLEMAS DERIVADOS:**

- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.?
- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.?
- ¿Cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar

“Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.?

### **3. JUSTIFICACIÓN**

La educación ecuatoriana, atraviesa una crisis a causa de problemas netamente sociales y este hecho se observa en el déficit del desarrollo integral de los niños y niñas pre-escolares; siendo esta etapa el pilar fundamental para el resto del proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes deben inquirir acerca de nuevas metodologías que contribuyan en este proceso. Sin embargo, la práctica educativa-docente con frecuencia tiende a centrarse en la adquisición de conocimientos para el desarrollo únicamente cognitivo, por ello es importante fomentar programas que desarrollen habilidades sociales, para promover la integración del niño a la sociedad, ayudando así a disminuir las actitudes de egocentrismo manifestadas en los juegos e incentivando a la sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

La presente investigación brindará importante aporte a los procesos de enseñanza aprendizaje, puesto que se basa en una actividad natural del niño como es el juego; así como también en la idea de que el hombre es un ser que vive en sociedad. El juego cooperativo es aquel donde todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común. Estos juegos se diseñan para que la cooperación sea necesaria entre jugadores, mientras juegan aprenden de una forma divertida como llegar a ser más considerados unos con los otros y se sienten más decididos a trabajar por el bien común. El objetivo fundamental es determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales, de los niños y niñas de Primero de Básica del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, aplicando una guía metodológica de juegos cooperativos que aporten a la madurez del niño y niña en el medio en el cual se desenvuelve.

### **4. OBJETIVOS**

#### **4.1. OBJETIVO GENERAL**

Demostrar cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre” logra el desarrollo de habilidades sociales de los

niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

#### **4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Evidenciar cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.
- Comprobar cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.
- Determinar cómo la elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

### **5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

#### **5.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES.**

El presente trabajo: Eelaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre” logra el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, toma en consideración dos aspectos fundamentales en el crecimiento del niño, tal como el juego y sus habilidades sociales como relevantes en su desempeño y futuro aprendizaje. Por lo tanto el tema de investigación es original puesto que no existe tema similar, además se le considera de impacto en vista que es la primera vez que se realiza este tipo de investigación tanto en

el sector como en la institución educativa. Finalmente se puede decir que la investigación es relevante y de mucho interés en el quehacer educativo, confío en que será un aporte que mejorará positivamente y permitirá conocer cuáles y como utilizar estas técnicas en la Escuela donde se realizará el estudio.

## **5.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **5.2.1. Fundamentación Epistemológica**

La fundamentación epistemológica del presente trabajo de investigación es el desarrollo de habilidades sociales del niño partiendo de la aplicación de actividades lúdicas con la finalidad de ayudar en el desenvolvimiento, interacción y convivencia armónica de los niños las mismas que promoverán procesos de aprendizaje cognitivo, socio emocional, psicomotor, lingüístico, siempre tomando en cuenta las diferencias individuales en consideración a la asimilación de los nuevos conocimientos.

### **5.2.2. Fundamentación Filosófica**

El cuerpo no es un añadido, ni una máquina que actúa conjuntamente, o un freno para el desarrollo del espíritu como han dicho con diversos matices los dualismos. Platón lo llama cárcel del alma y ésta conoce como encerrada en una caverna. Descartes lo separa tanto del alma que no hay manera de coordinarlo salvo, con una acción extraordinaria de Dios. La consecuencia del dualismo cartesiano será aparentemente contradictoria, pues de la res cogitans surgen los idealismos y racionalismos. En uno y en otro la unidad de la persona se pierde. Estos estudios van a permitir relacionar los juegos con un desenvolvimiento y adquisición de los conocimientos, donde el preescolar conoce y experimenta sus relaciones con el resto de niños, viviendo armónicamente y generando espacios de participación e integración.

### **5.2.3. Fundamentación Psicológica**

El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

El juego simbólico, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa.

Estar jugando presupone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego de lo que sí es. Juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla.

#### **5.2.4. Fundamentación Pedagógica**

El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal. Vygotsky define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen los microcontextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El entramado de relaciones interpersonales que rodea toda actividad humana le proporciona su sentido sociocultural. Hay actividades que tienen un solo sentido lúdico y placentero, pero están tan bien incorporadas a los sistemas de vida que les damos pleno sentido cultural y espiritual. Son también de esta categoría las actividades de diversión, de tiempo libre, artísticas o culturales. El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido social y culturalmente, no solamente físico, también rechaza los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. (Vygotsky, 1934).

#### **5.2.5. Fundamentación Legal**

##### **Constitución de la República del Ecuador 2008**

**Art. 26.** “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública

y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

**Art. 343.** Establece un sistema Nacional de Educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibilite el aprendizaje, y la generalización y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

#### **1.2.5.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural**

**Art. 1.-Ámbito.** La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

**Art. 2. Literal b. Educación para el cambio.** La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

**Art. 7. Literal b.** Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

**Art. 2. Literal f. Desarrollo de procesos.** Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria.

## **5.2.6. Fundamentación Científica**

### **5.2.6.1. El Juego**

Los juegos son actividades que, bien dirigidas y preparadas, aportan grandes beneficios a la educación. Niños, adolescentes e incluso adultos de todo el mundo, encuentran en ellos grandes motivaciones, por lo que deben de ser aprovechados para transmitir conocimientos, despertar o aumentar capacidades en todos ellos.

Particularmente, hay una asociación mayor de los juegos a la infancia, y allí es donde mayormente se utilizan los juegos para la enseñanza. Pero el ámbito de aplicación, no se circunscribe a esa edad, la tendencia ha cambiado hace tiempo. Los juegos han demostrado ser una importante y valiosa herramienta para el aprendizaje, razón por la cual, lejos de considerarse como tiempo perdido, como alguna vez lo fue, se toma como un arma esencial para un mejor desarrollo.

En el caso puntual de niños, los juegos contribuyen a desarrollar o incrementar sus facultades. Cuando los pequeños juegan, elaboran razonamientos, pensamientos, accionan, experimentan y se expresan, entre muchas cosas. También, en muchos de ellos, toman conciencia de la realidad, por ello la importancia de los **juegos** como instrumentos de aprendizaje. (Ancín, M.T. 1989):

### **5.2.6.2. Características de los Juegos**

Algunas de las características del juego, para comprender aún más su importancia en la educación.

- **Es un recurso creador.** En el plano físico, contribuye al desarrollo sensorial, motor, muscular y a la coordinación psicomotriz. En el plano mental, es muy bueno porque el niño mientras juega, desarrolla el ingenio, la originalidad, la capacidad intelectual y la imaginación.
- **Contiene valor social.** Colabora con la formación de hábitos de cooperación y ayuda
- **Es un medio de expresión.** Convirtiéndose en una importante técnica proyectiva de gran importancia para el psicólogo y el educador
- **Contiene valor substitutivo.** En la infancia es tránsito de situaciones adultas. Los niños canalizan por medio de los juegos, diversos problemas
- **Carácter motivador.** Estimulan a las personas, más a niños, facilitando su participación en actividades que pueden ser poco atractivas

### **5.2.6.3. El juego como factor de desarrollo**

El juego es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando". Es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

El juego simbólico, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa. Ancín, M.T. (1989):

Estar jugando presupone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego de lo que sí es. Juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla.

Los juegos infantiles pueden ser serios, en el sentido de exigir y provocar actitudes rigurosas en los niños/as, sin que por ello dejen de ser juegos. Por eso, no hay que confundir toda actividad infantil con juego; los niños son perfectamente conscientes de cuando están jugando y cuando no, hay que ser respetuosos y partir de que no todo acto puede ser un juego ni todo acto está fuera de juego.

El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

Vigotsky define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen los microcontextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El entramado de relaciones interpersonales que rodea toda actividad humana le proporciona su sentido sociocultural. Hay actividades que tienen un solo sentido lúdico y placentero, pero están tan bien incorporadas a los sistemas de vida que les damos pleno sentido cultural y espiritual. Son también de esta categoría las actividades de diversión, de tiempo libre, artísticas o culturales.

Los niños/as perciben la actividad incluida en un contexto de relaciones interpersonales que es lo que le da verdadero sentido social y personal a la acción. Toda actividad en la

que un niño está incluido proporciona un campo de intereses que pueden ser explorados a través del juego. Arranz, J.D. (1995):

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otras que utilizan muy pocos recursos -estas son las que en la vida real tampoco los precisa-.

Si permitimos el juego libre y espontáneo entre los niños de la clase, aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran banco de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que debemos hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego. Arranz, J.D. (1995):

La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuesta de juego.

El juego adquiere la fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa. Cada niño "se juega" sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas. Las experiencias del juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego-felicidad y juego-alegría.

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. La participación constante entre niño-adulto en diversas situaciones va creando una línea de conciencia sobre el juego que lo convirtió en un escenario privilegiado para la satisfacción y la autocomplacencia. Muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con otros niños. El juego es una caja de emociones positivas que el niño aprende desde

que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus cuidadores. Es importante que los centros ofrezcan situaciones diarias donde puedan practicar la alegría y desplegar un estado emocional de plena satisfacción social y personal. También se harán presentes en escenarios lúdicos abundantes conflictos personales, sin embargo la resolución de conflictos interpersonales es una vía importante para la maduración afectiva y el progresivo equilibrio de las emociones.

#### **5.2.6.4. Clasificación del juego**

##### **Según el lugar donde se juega.**

- Juegos de interior.
- Juegos al aire libre.
- Juegos de patio de recreo

##### **Según el número de personas que juegan**

- Juego individual.
- Juego entre dos personas.
- Juego para más de dos personas.
- Juegos colectivos

##### **Según el tipo de actividad**

- Juegos de inteligencia.
- Juegos de azar.
- Juego de ejercicio.
- Juegos simbólicos.
- Juegos con reglas.
- Juegos de construcción.
- Juegos de competencia.
- Juegos de mesa y tablero.
- Juegos para reuniones y fiestas.

- Juegos de ingenio y habilidad.
- Juegos dramáticos, de simulación y disfraces.
- Juegos cantados y coros infantiles

### **5.2.6.2. Juegos Cooperativos**

Son aquellos en los que la diversión prima por encima del resultado, en los que no suele existir ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes son necesarias para superar un objetivo o reto común. Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Gutiérrez, R. (1997):

#### **5.2.6.2.1. Características**

- No hay distinción de sexo, edad, origen.
- Las personas ganan o pierden conjuntamente.
- El adversario es un elemento externo que no pertenece al grupo.
- Fomentan la inclusión e integración de personas.
- Aumentan la percepción del bien común.
- Potencian la ayuda mutua y cooperación.
- Son juegos más para imaginar y crear soluciones de cooperación que para ganar de forma individual.

#### **5.2.6.2.2. Aspectos que se puede trabajar**

##### **5.2.6.2.2.1. Desarrollo Personal**

- Autoconocimiento.

- Autonomía y responsabilidad.
- Afirmación y autoestima.
- Autocontrol emocional.
- Reconocimiento y expresión de emociones.
- Empatía.
- Desarrollo de razonamiento moral.

#### **5.2.6.2.2.2. Desarrollo de actitudes colaborativas**

- Conocimiento mutuo.
- Comunicación.
- Confianza, contacto, estima.
- Cooperación.

#### **5.2.6.2.2.3. Desarrollo de habilidades básicas grupales**

- Superación de prejuicios.
- Regulación de conflictos.
- Crítica (desobediencia constructiva).
- Toma de decisiones.

#### **5.2.6.2.2.4. Desarrollo cognitivo**

- Atención y memoria.
- Lenguaje.
- Inteligencia.
- Creatividad

### **5.2.6.3. Habilidades Sociales**

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social. Estas habilidades son algo complejo ya que están formadas

por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Todo esto va a provocar una gran influencia en las conductas y actitudes que tenga la persona en su relación e interacción con los demás.

Es fundamental prestar especial atención al desarrollo de las habilidades sociales, ya que en primer lugar son imprescindibles para la adaptación de los niños y niñas al entorno en el que se desarrollan sus vidas, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos en la esfera social, siendo la base clave para sobrevivir de manera sana tanto emocional como laboralmente. (Gutiérrez, R. 1997):

La falta o escaso desarrollo de habilidades sociales, puede ser algo doloroso para las personas. Los seres humanos vivimos en sociedad, es parte de nuestra naturaleza, es por ello que la comprensión de las relaciones y de las demás personas es algo imprescindible para una vida emocionalmente sana. Y esto tiene repercusión en los demás ámbitos de la vida, escolar, laboral, sentimental, personal, etc.

#### **5.2.6.3.1 Puntos clave de las habilidades sociales.**

- Se adquieren a través del aprendizaje. No son innatas, los niños y niñas desde el nacimiento aprenden a relacionarse con los demás. Se sienten de determinada manera, tienen determinadas ideas y actúan en función de estas.
- Son recíprocas por naturaleza. Las habilidades sociales, requieren para su desarrollo la relación con otras personas.
- Incluyen conductas verbales y no verbales. Es tan importante lo que se dice como otros aspectos que no se dicen.
- Están determinadas por el reforzamiento social (positivo o negativo). Determinadas conductas se repiten si tienen un refuerzo interpretado como positivo (acorde con sus ideas y sentimientos) o negativo (en desacuerdo).

- Son capacidades formadas por un repertorio de creencias, sentimientos, ideas y valores. Estos son la base de la conducta social. Las personas interpretan las situaciones y deciden la actuación.
- Están interrelacionadas con el auto concepto y la autoestima, estos a su vez son cruciales para la formación de las diferentes conductas en el medio social necesarias para el desarrollo integral de las personas. (J.F. Oppenheim, 1990).

#### **5.2.6.3.2. Habilidades sociales básicas**

- Apego: capacidad de establecer lazos afectivos con otras personas.
- Empatía: capacidad de ponerse en el lugar del otro y entenderle.
- Asertividad: capacidad de defender los propios derechos y opiniones sin dañar a los demás.
- Cooperación: capacidad de colaborar con los demás para lograr un objetivo común.
- Comunicación: capacidad de expresar y escuchar. Sentimientos, emociones, ideas, etc.
- Autocontrol: capacidad de interpretar las creencias y sentimientos propios y controlar los impulsos.
- Comprensión de situaciones: capacidad para entender las situaciones sociales y no tomarlas como algo personal, o culparse de determinadas cosas.
- Resolución de conflictos: capacidad para interpretar un conflicto y sacar alternativas de solución al mismo.

#### **5.2.6.3.2. ¿Cómo se adquieren las habilidades sociales?**

Las competencias sociales se aprenden y desarrollan a lo largo del proceso de socialización, como resultado de la interacción con otras personas. Este desarrollo se produce fundamentalmente en la infancia, los primeros años de vida son fundamentales para el aprendizaje de estas habilidades. (Gutiérrez, R. 1997).

Se aprenden y desarrollan a través de los siguientes procesos:

- **Experiencia directa.** Los niños y niñas están rodeados de personas y desde una edad muy temprana comienzan a ensayar las conductas sociales. Se producen determinadas experiencias que los pequeños van interpretando e incorporan esas interpretaciones a su forma de pensar y actuar.
- **Imitación.** Los pequeños aprenden por lo que ven de las personas que son importantes para ellos. Imitaran aquellas conductas sociales que observan en los adultos más cercanos, pero no solo las conductas, también aprenderán de estos la manera de interpretar las situaciones y hasta de sentirse en determinados momentos.
- **Refuerzos.** Los refuerzos sociales que tengan sus conductas, ya sea de los adultos y/o iguales van a hacer que los niños y niñas desarrollen determinadas conductas y otras.

#### **5.2.6.3.3. Problemas provocados por falta o escaso desarrollo de habilidades sociales.**

- Problemas de autoestima. Los niños y niñas con pocas habilidades sociales, tendrán problemas para desenvolverse en su entorno social. Esto les llevará a pensar que es por ellos y su autoestima bajará. La imagen de sí mismos será negativa. Esto hace a su vez, que sus habilidades sociales sean escasas, la influencia es mutua.
- Dificultad para expresar deseos y opiniones. Las personas que no tengan unas buenas capacidades sociales, tendrán dificultades para saber y poder expresar lo que desean y lo que opinan.
- Dificultades para relacionarse con los demás. La falta de habilidades sociales, puede llevar a una timidez excesiva y dificultad para hacer amigos y relacionarse. En nuestra sociedad, es imprescindible relacionarse con los demás.
- Problemas escolares. Puede producirse también este tipo de problemas, debido a la inadaptación social, llegando incluso a provocar fracaso escolar.

- Malestar emocional. Las personas necesitamos de los demás, la compañía y la estima de las demás personas son fundamentales para nuestro día a día y para nuestro equilibrio emocional. La ausencia de relaciones sociales puede llevar por tanto un malestar emocional asociado.

## **6. HIPÓTESIS.**

### **6.1. HIPÓTESIS GENERAL:**

La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre” logra el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

### **6.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:**

- La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.
- La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.
- La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

## 7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS

### 7.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 1

La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS COOPERATIVOS,	Los juegos cooperativos son aquellos que la diversión prima por encima del resultado.  <b>USO DE TÍTERES:</b>  Un <b>títere</b> es un <b>muñeco que se mueve mediante hilos u otro procedimiento</b> . Puede estar fabricado con trapo, madera o cualquier otro material y permite representar obras de <b>teatro</b> , en general dirigidas al público infantil.	<b>JUEGOS CON TÍTERES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración y Presentación de títeres.</li> <li>• Narraciones orales de cuentos, fabulas y leyendas.</li> <li>• Interpretación de canciones y rimas sencillas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora , manipula y dramatiza con los títeres</li> <li>• Escucha narraciones del ambiente escolar.</li> <li>• Representa escenas de la vida diaria</li> <li>• Demuestra imaginación en la participación de danzas rondas , bailes , dramatizaciones</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación Encuesta  <b>INSTRUMENTO</b>  Cuestionario Guía de observación
<b>DEPENDIENTE</b> HABILIDADES SOCIALES	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practicar normas de comportamiento</li> <li>• Fomentar formas de cooperación</li> <li>• Incentivar e la colabora y demostrar solidaridad hacia los demás.</li> <li>• Practicas hábitos de higiene.</li> <li>• Integrará al estudiante a adaptarse a su nuevo ambiente escolar y social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus propias actitudes y respeta a los demás</li> <li>• Propone ideas en situaciones cotidianas.</li> <li>• Demuestra solidaridad y colaboración</li> <li>• Practica hábitos de alimentación higiene y cuidado personal.</li> <li>• Se integra y formas parte del grupo.</li> </ul>	<b>TÉCNICA</b> Observación Encuesta  <b>INSTRUMENTO</b>  Cuestionario Guía de observación

## 7.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 2

La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-201

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
<b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS COOPERATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los juegos cooperativos son aquellos que la diversión prima por encima del resultado.</li> </ul> <p><b>Dramatización :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Una dramatización es, en general, una representación de una determinada situación o hecho. Lo dramático está vinculado al drama y éste al teatro, por lo que una dramatización puede ser tanto trágica como cómica.</li> </ul>	<p><b>JUEGOS DRAMATIZADOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dramatizaciones de cuentos</li> <li>Dramatizaciones de Fábulas.</li> <li>Dramatizaciones de Normas de convivencia.</li> <li>Dramatizaciones de Acontecimientos de la vida real.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa espontáneamente en dramatizaciones.</li> <li>Participa activamente en las actividades propuestas.</li> <li>Expresa con libertad vivencias relacionadas con la vida real a través de la dramatización.</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Cuestionario Guía de observación</p>
<b>DEPENDIENTE</b> HABILIDADES SOCIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prácticas de normas de comportamiento</li> <li>Fomenta formas de cooperación</li> <li>Incentiva la colabora y demostrar solidaridad hacia los demás.</li> <li>Practica hábitos de higiene.</li> <li>Integra al estudiante a adaptarse a su nuevo ambiente escolar y social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica sus propias actitudes y respeta a los demás</li> <li>Propone ideas en situaciones cotidianas.</li> <li>Demuestra solidaridad y colaboración</li> <li>Practica hábitos de alimentación higiene y cuidado personal.</li> <li>Se integra y formas parte del grupo.</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Cuestionario Guía de observación</p>

### 7.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN ESPECÍFICA 3

La elaboración y aplicación de una Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi”, del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2013-2014.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTOS E
<b>INDEPENDIENTE</b> JUEGOS COOPERATIVOS	<p>Los juegos cooperativos son aquellos que la diversión prima por encima del resultado.</p> <p><b>Juegos de integración social:</b></p> <p>Son juegos de integración o dinámicas muy importantes en la sociedad tanto en niños como en mayores, que permiten desarrollar el compañerismo y abrirnos más al mundo, a nuestros compañeros, profesores, jefes, padres...</p>	<p><b>JUEGO DE INTEGRACIÓN</b></p> <p>Ejecuta juegos de integración con nombres de frutas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecución de juegos de integración con números</li> <li>• Ejecución de juegos de integración con nombres de animales</li> <li>• Ejecución de juegos de integración personajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa espontáneamente del juego.</li> <li>• Se integra al grupo.</li> <li>• Manifiesta su estado de ánimo.</li> <li>• Reconoce y respeta las diferencias individuales.</li> <li>• Participa en actividades sociales.</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Cuestionario Guía de observación</p>
<b>DEPENDIENTE</b> HABILIDADES SOCIALES	<p>Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práctica normas de comportamiento social.</li> <li>• Fomenta formas de cooperación</li> <li>• Demuestra solidaridad hacia los demás.</li> <li>• Practica hábitos de higiene.</li> <li>• Adaptación a su nuevo ambiente escolar y social.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica sus propias actitudes y respeta a los demás</li> <li>• Propone ideas en situaciones cotidianas.</li> <li>• Demuestra solidaridad y colaboración</li> <li>• Practica hábitos de alimentación higiene y cuidado personal.</li> <li>• Se integra y forma parte del grupo.</li> </ul>	<p><b>TÉCNICA</b> Observación Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> Cuestionario Guía de observación</p>

## **8. METODOLOGÍA**

### **8.1. Tipo de investigación.**

**8.1.1. Explicativa - Descriptiva.-** Mediante la observación se describirá las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones acerca de la aplicación de la Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años de la institución.

**8.1.2. Investigación de Campo.-** Porque se realizará en el lugar de los acontecimientos es decir en el Colegio Militar “Combatientes de Tapi,” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

**8.1.3. Investigación Bibliográfica:** La investigación tendrá fundamentación teórica de las dos variables como es la Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, y el desarrollo de habilidades sociales.

### **8.2. Diseño de la investigación.**

Por sus características se define a la investigación como:

**Cuasi – experimental.-** Permitirá la utilización de la guía en dos oportunidades en un antes y después, la finalidad es comprobar y validar las actividades planteadas para desarrollar las habilidades sociales.

### **8.3. Población**

De acuerdo a los objetivos de la presente investigación se consideró a todos los niños y niñas de 5 años del Centro de educativo y sus docentes.

**Cuadro N.1.1.**

<b>ESTRATOS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Docentes	4	11%
Niños	32	89%
<b>TOTAL</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Datos de Secretaría del Centro Educativo  
**Realizado Por:** Elvia Rosario Guadalupe Tamayo

#### **8.4. Muestra.**

No se muestrea porque se trabajará con toda la población para que los resultados sean confiables y de mayor credibilidad al proceso investigativo.

#### **8.5. Métodos de investigación.**

**8.5.1. Hipotético – deductivo,** este método es adecuado ya que facilita seguir un proceso investigativo, puesto que se partirá del enunciado del problema, se percibirá a través de la observación de la realidad del mismo, se fundamentará de un marco teórico, del planteamiento de la hipótesis para posteriormente elaborar conclusiones y recomendaciones.

#### **8.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

Se utilizará las siguientes técnicas:

**8.6.1. Encuesta:** Técnica Primaria de Investigación que, a través de un listado de preguntas escritas nos permitirá recoger información de los maestros acerca de la importancia de la Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, en el desarrollo de habilidades sociales.

**8.6.2. Observación:** Técnica que permitirá valorar la incidencia de la aplicación de la Guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por siempre”, y como esto ayuda en el desarrollo de habilidades sociales de los niños.

## **INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.**

Los instrumentos que se utilizará para la recolección de la información son los siguientes:

- Cuestionario.
- La Guía de observación.

### **8.7. Técnicas y procedimientos para el análisis de resultados.**

Una vez receptadas las encuestas, se procederá a la tabulación pregunta por pregunta, determinando sus frecuencias simples para luego transformarlas en porcentajes, incorporándoles sistema computable, para ubicarlos en cuadros estadísticos, pasteles o barras.

## **9. Recursos Humanos y Financieros**

### **9.1. Humanos:**

- Director de tesis.
- Director del centro educativo
- Docentes
- Investigadora
- Niños y niñas.

### **9.2. Materiales:**

- Libros
- Material del medio
- Fotografías
- Grabadora
- Casetes
- Útiles de oficina

### 9.3. Técnicos, Tecnológicos y Materiales

- Cámara fotográfica.
- Computadora.
- Pendrive.
- Proyector.

### 9.4. PRESUPUESTO.

<b>DETALLE</b>	<b>VALOR UNITARIO</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
Impresión del texto	\$0,05	15,00
Papel A4, 5gr.	\$ 4,00	8,00
Internet	\$0,80	16,00
Copias	\$ 0,03	100,00
Elaboración de la guía	\$ 25,00	200,00
Anillados	\$ 5,00	25,00
Movilización	\$2,00	60,00
Encuadernación	\$10,00	80,00
Fotografías	\$1,00	20,00
Materiales de escritorio	Varios	60,00
Objetos para los juegos	Varios	80,00
Total		644,00
<b>TOTAL</b>		<b>\$644,00</b>

## 10. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDAD DE TRABAJO	TIEMPO																															
		MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Selección del Tema	■	■																														
2	Elaboración del Proyecto			■	■																												
3	Presentación del Proyecto de tesis					■																											
4	Aprobación del Proyecto de tesis						■	■																									
5	Diseño de instrumento de investigación								■	■	■																						
6	Elaboración del primer capítulo											■	■	■	■																		
7	Primera tutoría														■																		
8	Recolección de datos															■	■	■															
9	Elaboración del segundo capítulo																	■	■														
10	Segunda tutoría																			■													
11	Análisis de los resultados																				■	■											
12	Elaboración del primer borrador																					■		■									
13	Tercera tutoría																																
14	Corrección del primer borrador																													■	■		
15	Cuarta asesoría																																
16	Elaboración del informe final empastado																																
17	Defensa																																

## 11. MATRIZ LÓGICA

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>
¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014?.	Demostrar cómo la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014	La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014
<b>PROBLEMAS DERIVADOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>
¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014?.	Determinar cómo la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014.	La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” a través del uso de títeres desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014.
¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014?.	Comprobar cómo la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014.	La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” a través de actividades de dramatización desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014.
¿¿Cómo la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014?.	Evidenciar cómo la elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” a través de juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014.	La elaboración y aplicación de una guía metodológica de juegos cooperativos “Amigos por Siempre” a través del uso juegos de integración social desarrolla habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del Colegio Militar “Combatientes de Tapi” del cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2013-2014.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ACTUALIZACION Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE EDUCACION BASICA (2010)
- ANCÍN, M.T. (1989): Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- ARRANZ, J.D. (1995): Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- GUTIERREZ, R. (1997): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- OPPENHEIM, J.F. (1990): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- SPENCER, Z.A. (1976): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.
- VYGOTSKY, L. S. (1934). El juego tiene motivación .

## **WEBGRAFÍA**

- [www.definicion-de.es/tag/tteres](http://www.definicion-de.es/tag/tteres)

Anexo 2. Instrumentos de Recolección de Datos



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSTGRADO**

PROYECTO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA “MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

**TEMA:**

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS COOPERATIVOS “AMIGOS POR SIEMPRE” PARA LOGRAR EL DESARROLLO DE HÁBILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL COLEGIO MILITAR “COMBATIENTES DE TAPI” DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014.

Fecha: \_\_\_\_\_

S= SUPERA LOS APRENDIZAJES      D= DOMINA LOS APRENDIZAJES      A= ALCANZA LOS APRENDIZAJES      P= PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	JUEGOS COOPERATIVOS A TRAVÉS DEL USO DE TÍTERES																									
		Manipulando y dramatizando con títeres / DESARROLLA SU CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN				Formando nuestros propios títeres / DESARROLLA LAS HABILIDADES BÁSICAS MEDIANTE LA COOPERACIÓN				Escuchando narraciones del ambiente escolar / MEJORA LA FLUIDEZ EN EL LENGUAJE				Mis experiencias paso a paso / EXPRESA SENTIMIENTOS Y EMOCIONES ESPONTANEAMENTE				Representa escenas de la vida / COOPERA CON EL GRUPO PARA LOGRAR EL MISMO OBJETIVO				Manitos constructivas / DESARROLLA SU CREATIVIDAD				El cien pies / PARTICIPA ACTIVAMENTE EN LAS ACTIVIDADES	
		S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P		
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											
13																											
14																											



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSTGRADO**

PROYECTO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA "MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

**TEMA:**

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS COOPERATIVOS "AMIGOS POR SIEMPRE" PARA LOGRAR EL DESARROLLO DE HÁBILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL COLEGIO MILITAR "COMBATIENTES DE TAPI" DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014.

Fecha: \_\_\_\_\_

S= SUPERA LOS APRENDIZAJES      D= DOMINA LOS APRENDIZAJES      A= ALCANZA LOS APRENDIZAJES      P= PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APRENDIZAJES

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	JUEGOS COOPERATIVOS A TRAVÉS DE DRAMATIZACIONES																									
		Las brujas/ PARTICIPACIÓN ESPONTÁNEA EN DRAMATIZACIÓN				Los piratas /PARTICIPACIÓN ACTIVAMENTE EN LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS				El perro el gato y el ratón /DESARROLLO DE SENTIMIENTOS DE AFECTO EN EL ENTORNO QUE LO RODEA				Los policías /MUESTRA DE ACTITUDES DE RESPECTO HACIA LAS PERSONAS QUE SIRVEN A LA COMUNIDAD				Los doctores CON EXPRESA LIBERTAD VIVENCIAS RELACIONADAS CON LA VIDA REAL A TRAVÉS DE LA				El príncipe y el lobo /SE ESFUERZA POR LOGRAR SUS OBJETIVOS				El ratón y el queso/SE INTEGRA Y FORMA PARTE DEL GRUPO	
		S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P		
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											
13																											
14																											



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**  
**INSTITUTO DE POSTGRADO**

PROYECTO PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA "MENCIÓN JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE

**TEMA:**

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS COOPERATIVOS "AMIGOS POR SIEMPRE" PARA LOGRAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL COLEGIO MILITAR "COMBATIENTES DE TAPI" DEL CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014.

Fecha: \_\_\_\_\_

S= SUPERA LOS APRENDIZAJES

D= DOMINA LOS APRENDIZAJES

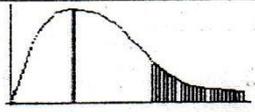
A= ALCANZA LOS APRENDIZAJES

P= PRÓXIMO A ALCANZAR LOS APREND.

Nº	JUEGOS COOPERATIVOS A TRAVÉS DE JUEGOS DE INTEGRACIÓN																											
	Juego del elástico / PARTICIPA ESPONTANEAMENTE DEL JUEGO				La casita de chocolate / MANIFIESTA SUS ESTADOS DE ANIMO				La ruleta preguntona / RECONOCE Y RESPETA LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES				El correo / PLASMA SUS EMOCIONES Y SENTIMIENTOS CON SU PROPIO CÓDIGO				El trencito amigable / SE INTEGRA Y FORMA PARTE DEL GRUPO				Somos animalitos de la selva / IDENTIFICA SUS PROPIAS ACTITUDES Y RESPETA A LOS DEMÁS				El bingo / MUESTRA ACTITUD DE RESPETO Y JUEGO LIMPIO			
APELLIDOS Y NOMBRES	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P	S	D	A	P
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												

Anexo 3. Tabla de Distribución Chi Cuadrada  $\chi^2$

TABLA DE LA PRUEBA  $\chi^2$ .  $\alpha$  es el nivel de significación (región rayada) y  $v$  los grados de libertad.



$\chi_\alpha$ v=g.l	$\chi_{0.01}$	$\chi_{0.025}$	$\chi_{0.05}$	$\chi_{0.10}$
1	6.63	5.02	3.84	2.71
2	9.21	7.38	5.99	4.60
3	11.34	9.35	7.81	6.25
4	13.28	11.14	9.49	7.78
5	15.09	12.83	11.07	9.24
6	16.81	14.45	12.59	10.65
7	18.48	16.01	14.07	12.02
8	20.09	17.54	15.51	13.36
9	21.67	19.02	16.92	14.69
10	23.21	20.48	18.31	15.99
11	24.73	21.92	19.68	17.28
12	26.22	23.34	21.03	18.55
13	27.69	24.74	22.36	19.81
14	29.14	26.12	23.68	21.07
15	30.58	27.49	25.00	22.31
16	32.00	28.85	26.30	23.55
17	33.41	30.19	27.59	24.77
18	34.81	31.53	28.87	25.99
19	36.19	32.85	30.14	27.21
20	37.57	34.17	31.41	28.42
21	38.93	35.48	32.67	29.62
22	40.29	36.78	33.92	30.82
23	41.64	38.08	35.17	32.01
24	42.98	39.36	36.42	33.20
25	44.31	40.65	37.65	34.38
26	45.64	41.92	38.88	35.57
27	46.96	43.19	40.11	36.74
28	48.28	44.46	41.34	37.92
29	49.59	45.72	42.56	39.09
30	50.89	46.98	43.77	40.26
40	63.69	59.34	55.76	51.80
50	76.15	71.42	67.50	63.16
60	88.38	83.30	79.01	74.39
70	100.43	95.02	90.53	85.52
80	112.33	106.63	101.88	96.57
90	124.12	118.14	113.15	107.56

## LOS JUEGOS COOPERATIVOS SON EJERCICIOS COLECTIVOS

### CONVIVIENDO



### EXPERIENCIAS PASO A PASO



## ACTIVIDADES DE DRAMATIZACIÓN

### JUGANDO A LOS DOCTORES



### JUGANDO A LOS PANADEROS



## JUEGOS DE INTEGRACIÓN SOCIAL

### EL ELÁSTICO

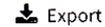


### LA RULETA PREGUNTONA



## List of sources

Document [TESIS JUEGOS COOPERATIVOS.docx](#) (D11824099)  
Submitted 2014-10-15 17:52 (-05:00)  
Submitted by amandrade@unach.edu.ec  
Receiver amandrade.unach@analysis.orkund.com  
Message TESIS - ELVIA ROSARIO GUADALUPE TAMAYO [Show full message](#)  
17% of this approx. 64 pages long document consists of text present in 20 sources.



0 Warnings

UNIVERSIDAD NACIONAL DE  
CHIMBORAZO VICERRECTORADO DE  
POSGRADO E INVESTIGACIÓN INSTITUTO  
DE POSGRADO TESIS PREVIA A LA  
OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGISTER EN  
EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN  
JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE TEMA:  
ELABORACIÓN Y APLICACIÓN

DE UNA GUÍA

METODOLÓGICA

DE JUEGOS COOPERATIVOS "AMIGOS POR  
SIEMPRE" PARA LOGRAR EL DESARROLLO  
DE HÁBILIDADES SOCIALES

DE

LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL  
COLEGIO MILITAR "COMBATIENTES DE  
TAPI" DEL CANTÓN RIOBAMBA,  
PROVINCIA DE CHIMBORAZO

Rosario Vinicio Paredes