



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Programa “ARAME” para mejorar las habilidades sociales de los niños de 4 años en la
Institución Educativa N° 1564, Trujillo”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Br. Carbajal Araujo, Laura Pamela (ORCID: 0000-0002-0766-0541)

Br. Celestino Medina, Gianella Beatriz (ORCID: 0000-0001-8597-7045)

ASESORAS:

Dra. Doris Donatila Lara Malca (ORCID: 0000-0002-9782-3227)

Mg. Elva Ayme Del Castillo Montoro (ORCID: 0000-0001-9227-5658)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

TRUJILLO - PERÚ

2019

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada, en primer lugar, a Dios por habernos dado las fuerzas de seguir y no desmayar en el camino, y darnos la valentía de levantarnos después de las adversidades que se han presentado.

A nuestros padres y familiares por su amor y apoyo incondicional a lo largo de nuestra carrera, por habernos brindado los recursos necesarios para estudiar, y por los valores inculcados, los cuales nos han hecho ser las profesionales que somos hoy en día.

A nuestros docentes, quienes nos brindaron sus enseñanzas y nos prepararon para enfrentarnos a una sociedad competitiva, logrando cada reto que se nos presente.

A todos y cada uno de ellos les dedicamos estas páginas de nuestra tesis.

Carbajal Araujo, Laura Pamela
Celestino Medina, Gianella Beatriz

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento infinito a Dios por habernos hecho lograr llegar hasta donde estamos, y ser nuestro protector en el camino hacia nuestro sueño anhelado.

A nuestros padres quienes a lo largo de nuestras vidas nos han apoyado, impulsado y motivado para lograr nuestra más grande meta que es concluir nuestra carrera profesional.

A esta prestigiosa Universidad Cesar Vallejo la cual nos abrió a sus puertas para prepararnos, a nuestro Director de Escuela **Dr. Víctor Michael Rojas Ríos** quien nos impartió gran parte de sus conocimientos para lograr convertirnos en las profesionales capaces y competentes que hoy se necesitan, así mismo a nuestra docente **Mg. Doris Donatila Lara Malca** y nuestra asesora **Mg. Elva Ayme Del Castillo Montoro**, quienes nos brindaron dedicación, paciencia y les agradecemos su enseñanza brindada para realizar nuestra tesis, sin ellos no habríamos logrado concluir nuestra formación profesional.

Carbajal Araujo, Laura Pamela
Celestino Medina, Gianella Beatriz

PÁGINA DEL JURADO

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Laura Pamela Carbajal Araujo y Gianella Beatriz Celestino Medina estudiantes del curso de Desarrollo de Tesis de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo, identificadas con DNI N° 74609493 y DNI N° 71690912, con la tesis titulada "Programa "ARAME" para mejorar las habilidades sociales de los niños de 4 años en la Institución Educativa N° 1564, Trujillo".

Declaramos bajo juramento que:

1. La tesis es de nuestra autoría
2. Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido auto plagiada, es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico, previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados, plagio, información sin citar a autores), auto plagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representa falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Trujillo, julio de 2019



Carbajal Araujo Laura Pamela
DNI N° 74609493



Celestino Medina, Gianella Beatriz
DNI N° 71690912

ÍNDICE

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaración de autenticidad.....	v
Índice.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	14
2.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
2.2. Operacionalización de variables.....	15
2.3. Población, muestra y muestreo (incluir criterios de selección).....	17
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	18
2.5. Procedimiento.....	19
2.6. Método de análisis de datos.....	19
2.7. Aspectos éticos.....	20
III. RESULTADOS.....	21
IV. DISCUSIÓN.....	28
V. CONCLUSIONES.....	31
VI. RECOMENDACIONES.....	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS.....	37

RESUMEN

La presente investigación tuvo como fin principal determinar en qué medida el programa “Arame” mejora las habilidades sociales de los niños de 4 años.

Para esta investigación se tomó en cuenta la realidad presentada en la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos -Trujillo 2019, específicamente en el aula Geranios, donde se pudo observar la necesidad de mejorar las habilidades sociales en los niños.

Para este estudio se utilizó el diseño pre experimental aplicando un pre-test y post-test a un grupo experimental, teniendo una muestra de 25 niños (8 niñas y 17 niños) correspondientes al aula Geranios, ya mencionado anteriormente. El instrumento utilizado para medir la variable habilidades sociales fue un test (Lista de cotejo), la cual fue sometida a su validez y confiabilidad antes de aplicarla.

Se aplicó el pre-test para conocer el nivel de habilidades sociales de los niños, luego procedimos a ejecutar el programa “Arame” que consistió en 10 sesiones de juegos cooperativos, al finalizar el programa se le aplicó el post-test para conocer en qué medida el programa “Arame” mejoró las habilidades sociales de los infantes.

Los resultados que se obtuvieron en el pre-test fue solo un 48% de niños en el nivel bueno, el cual aumento en el post-test a un 88% de ellos después de haber ejecutado el programa “Arame”. En consecuencia, podemos afirmar que el programa “Arame” mejoró significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019.

Palabras clave: Habilidades sociales, programa, juegos cooperativos, programa, mejorar.

ABSTRACT

This study had as its main objective to determine by how much the “Arame” program improved social skills in 4-year-old children.

The study was conducted at “Radiantes Capullitos”, Educational Institution number 1564, Trujillo, 2019 in the “Geraneos” classroom, where it was observed that improvement was needed regarding social skills.

The study had a pre-experimental design, a pre and post-test were applied to an experimental group. The sample consisted of 25 children (8 girls and 17 boys) from the “Geranios” classroom. A test (-checklist) was the instrument used for assessing the social skills variable. This test was evaluated for reliability and validation prior its application. A pre-test was applied in order to know what the current social-skills level was, then the “Arame” program was applied which consisted of 10 sessions with cooperative games. After the program’s application, a post-test evaluation was carried out in order to find out if said program improved children’s social skills.

Results obtained in the pre-test showed that only 48% of children had a good level, which in the post-test turned into 88% after the “Arame” program application. Thus, it can be said that the “Arame” program substantially improved social skills in 4-year-old children at Radiantes Capullitos”, Educational Institution number 1564, Trujillo, 2019.

Keywords: Social skills, program, cooperative games, improvement, level.

I. INTRODUCCIÓN

Nuestra sociedad se ha visto afectada por la globalización y establece un tipo determinado de hombre y mujer que debemos llegar a ser, siendo competente y capaz al momento de tomar una decisión, trabajar de forma colectiva, solucionar problemas, manifestando necesidades. Es por ello que es imprescindible que seamos entes capaces lograr en nuestros niños la mejora de habilidades, para así poder realizar estos objetivos favorablemente. En la actualidad observamos que existen personas que manifiestan dificultades para integrarse a su entorno, debido a que dicha adaptabilidad a la que todo niño está expuesto enfrenta diversas realidades, teniendo principalmente a la escuela, familia; facilitando dicha adaptación u obstaculizándola, va a incidir en su autoestima y la confianza en sí mismo. Es por eso que, en la temprana infancia del niño es la base sobre la que se va a construir la personalidad y si no cumple con el potencial que se necesita para que la adaptación al entorno social que lo rodea sea adecuada, entonces va a provocar una inapropiada auto definición de él mismo y crear así un estado bajo en autoestima y estaremos con gran dificultad afectándonos más allá de la infancia, especialmente encauzada en la adolescencia. Muchos autores, en diversas escuelas, han estudiado las habilidades sociales, como ejemplo tenemos al máximo representante como lo es Solter, quien es considerado el padre de la terapia de conducta; él, en 1949 incorporó en término cimentado la exigencia de desarrollar en las personas una manera distinta de expresarse, hoy en día muchas de algunas de las propuestas son manejadas en la actualidad. Las habilidades sociales representan una labor muy importante dentro de la sociedad, ya que son conductas que nos permiten desarrollarnos eficazmente ante diversas situaciones en algún momento de nuestra vida, logrando construir vínculos idóneos con otras personas y resolver conflictos. Dichas habilidades empiezan a incrementar e interiorizarse a partir de la infancia, todo esto gracias a la socialización que establecen los niños con adultos de su entorno, continuaran desarrollándose también dependiendo las vivencias que el niño adquiera al relacionarse con otros de su edad. Estas están llenas de emociones, aficiones, percepciones e ideas subjetivas las cuales intervendrán en el comportamiento utilizado por la persona al relacionarse con otras dentro de la sociedad. Combs

y Slaby (1977). Mencionaron que para poseer habilidades sociales debemos interactuar con otras personas en un entorno social, indicado de una manera explícita que es admitido y apreciado socialmente, y además para sí mismo y recíprocamente propicio para las demás personas. Caballo (1992). Explicó que estas habilidades pueden ser asimiladas y rectificadas al igual que otras conductas, ningún niño nace con la habilidad de ser sociable. Durante toda su vida va adquiriendo e incrementando comportamientos que define un prototipo de personalidad de acuerdo a la manera de interrelacionarse en su medio social. En toda nuestra vida desarrollamos un comportamiento determinado que nos hace que nos caractericemos con un tipo determinado de personalidad según como se interrelacione con su contexto social, teniendo en cuenta que puede mostrar dificultades en este ámbito, pero que se pueden superar. La realidad que vive nuestro país, muestra que el problema va en aumentando. Las agresiones que se vive hoy en las instituciones educativas son impresionantes, conforme a la información brindada por el MINEDU un total de 22.126 escolares declararon en la página del SíseVe, haber sido afectados por violencia, entre el 15 de septiembre del 2013 y el 30 de septiembre del 2018. De este reporte 12.202 hechos se desplegaron en el nivel secundario, 8.146 en primaria y 1.746 en inicial. Así que podemos observar el problema es enorme, y desafortunadamente el nivel inicial no es indiferente a esta realidad, la muestra más alta que se revela son la violencia física, verbal, psicológico y sexual entre otras. Ahora la gran interrogante es: ¿Por qué las personas llegan a este tipo de conducta? Si analizamos bien el contexto, esta situación se pudo haber prevenido sin excepción de resultar afectadas las relaciones interpersonales, la contestación a dicha interrogante puede residir en los niños, porque en esa edad es donde aprenden a controlar sus emociones, y desarrollan e internalizan las conductas. Dentro de la I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos” también hemos encontrado a niños que aún no han desarrollado o mejorado sus habilidades sociales, y así lo demuestran en las aulas al interactuar con sus pares, específicamente en el aula Geraneos, en su mayoría, hay niños que tienen conductas inadecuadas dentro del aula, y que necesitan mejorarlas. En consecuencia, del estudio de todos estos datos y de su valor para la vida es que se presenta el plan de saber cuál es la realidad de los niños en esta problemática, saber en qué medida están las habilidades sociales, y cuáles son las que necesitan más refuerzo. Finalmente,

en nuestra opinión, es necesario saber la situación real de los estudiantes, para que, a partir de allí, se ejecute una medida para el trabajo en las aulas y dentro de las familias, mejorando así sus habilidades sociales.

Trabajos previos

Al momento de realizar dicha investigación hemos tomado en cuenta los trabajos de investigación ya concluidos relacionados al tema.

Valle (2012), en su estudio titulado: “Las estrategias cooperativas y su incidencia en el aprendizaje cognitivo de los niños de primer año de educación básica del jardín de infantes “Las Rosas” de la parroquia Huachi Chico del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua”, cuyo objetivo fue estudiar en el desarrollo del aprendizaje cognitivo de los alumnos, cual fue la incidencia de las destrezas cooperativas. Dicha investigación fue cualicuantitativa. La población se constituyó por 39 padres de familia. El instrumento aplicado fue un cuestionario hecho con preguntas cerradas. Llegó a las siguientes conclusiones: Los padres de familia desconocen estrategias para trabajar con sus hijos desarrollando el trabajo en equipo y de esa manera los niños se desenvuelvan de una mejor manera. Taipe (2013) en su estudio: “El juego infantil como fase de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años de la agrupación estudiantil episcopal Catedral del Señor”, donde su primordial propósito fue determinar cuál es la importancia del esparcimiento en los infantes, en el transcurso de socialización. El estudio presentado fue descriptivo, se utilizó un registro de cotejo como instrumento. La muestra estuvo constituida por 25 escolares. Finalmente llegó a la conclusión de que se evidencia gran importancia en el esparcimiento infantil empleado por las educadoras en el transcurso de socialización, consecuentemente, comprobó que a superior nivel y eficacia en los juegos a utilizar existe superior nivel de socialización en los alumnos. López (2014) en su investigación: “Estudio relativo del progreso en las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años asistentes a centros de progreso infantil privados y municipales de la ciudad de Cuenca”, donde su objetivo principal fue analizar en los alumnos de 4 años el progreso de las destrezas sociales tomando en cuenta el ambiente en el que se desarrollan, jardines privados o estatales, la muestra que se manejó para este estudio fue de 104 alumnos, de 5 instituciones de Progreso Infantil Privados y 4 municipales donde se aplicaron los niveles

de: El nivel de progreso y de conducta psicosocial de Pierre de Vayer. Concluyendo que existen contradicciones, poco significativas, entre el perfeccionamiento de las destrezas sociales de los alumnos asistentes al centro de mejora de progreso Infantil municipales y los privados. Gonzales (2014) en su trabajo final: “Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia”, tuvo como propósito desarrollar las habilidades sociales en los educandos con bajo nivel socioemocional mediante la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO). La muestra utilizada fue 10 alumnos (4 niños y 6 niñas). El instrumento fue un cuestionario para pre y post test, se aplicaron 6 sesiones. La deducción a la que llegó fue que los educandos participantes en este plan, asimilaron y tomaron consciencia de la significación que es intervenir de manera adecuada y apropiada con otros. Carrillo (2015), en su estudio titulado “Validación de un Programa Lúdico para la mejora de las Habilidades Sociales en niños de 9 a 12 Años”. Presenta como objetivo principal elaborar un proyecto en equipo de adiestramiento de habilidades sociales de forma lúdica (JAHSO) para los alumnos de 9 a 12 años con el propósito de perfeccionarlas. En esta investigación participaron 112 escolares, 65 niños y 47 niñas, quien obtuvo los resultados que esperó, ya que el grupo experimental mostró comportamientos más asertivos y también exponen que si se puede aplicar programas para mejorar las destrezas sociales en un conjunto de educandos dentro un colegio. Es mencionar que en su estudio se demostró que el programa aplicado disminuyó significativamente comportamientos agresivos y pasivos de los estudiantes que fueron participes.

Maguiña (2016) en su investigación: “El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa San José de la Pascana, Comas – 2016” la finalidad de su estudio fue señalar la importancia del juego cooperativo para la mejora de las habilidades sociales en los alumnos, la investigación tuvo como población a 39 infantes, y en su muestra se empleó el mismo conjunto de niños. Teniendo un estudio de investigación cuantitativo, pre experimental. Utilizando en la recolección de datos el instrumento de nivel valorativo con el fin de calcular las destrezas sociales en los niños. Los resultados que obtuvo fue una reducción considerable disminuyendo del 100% al 8% de todos los alumnos en el nivel prontamente a

ejecutar dicho taller de esparcimientos cooperativos en pre test. Así mismo, se distingue que el 0% estaba con alto nivel de esta habilidad, a diferencia, del resultado del pos test observamos que el 74% de todos, mostró un elevado nivel de dicha habilidad social. Cotrina (2015), efectuó la tesis: “Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego”, donde precisó su finalidad reconocer en los alumnos de cuatro años las habilidades sociales que manifiestan al realizar sus juegos en un centro educativo. La indagación situada en el nivel experimental, descriptivo. La muestra obtenida para el estudio fue 8 alumnos (mitad infantes y mitad infantas). En el actual trabajo aplicamos una pericia observacional, condescendió al recojo de datos e investigación de sucesos y condiciones en contextos cotidianos. Concluyó que jugar refuerza a los educandos en cuanto a su desarrollo ya que favorece a ser mejor ser humano, y a que las personas se integren a la sociedad, teniendo la facultad de controlar sus emociones, situaciones buenas y malas. Las habilidades sociales conexas a las emociones de los estudiantes de 4 años, se hallan en desarrollo, a causa de que a esta edad recientemente están aprendiendo a descubrir sus sentimientos y los sentimientos de los otros niños, en consecuencia, poseen conflictos en decir sus emociones, de modo que es pequeña la probabilidad de simbolizar y reconocerlos en las diferentes circunstancias con los otros. Camacho (2012). “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”. El estudio tuvo como finalidad relacionar la mejora de habilidades sociales esenciales en 5 años con el juego cooperativo. El trabajo investigado es de condición descriptivo, teniendo como propósito conseguir datos precisos hacia la indagación, aplicándose la pericia e instrumento de lista de cotejo. Dentro de la población elegida, se tomó de la muestra los participantes que fueron 16 niñas de 5 años de una institución privada de Lima. Concluyendo que la metodología elegida (programa de juegos cooperativos) dentro del grupo, fue un estímulo para la mejora de las habilidades sociales, siendo más resaltante, al fin de la aplicación del programa, en las interconectadas con las emociones y sobre todo a la reducción de agresión dentro del grupo.

Carruitero y Cuadra (2016) en su estudio titulado: “Influencia del programa “Role Playing” para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 2 años de edad de la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015”. El presente estudio tuvo como finalidad fundamental conocer la realidad de los

alumnos en inicial, en quienes se observó que en habilidades sociales estaban en un nivel bajo, siendo estas esenciales para la capacidad de desarrollar habilidades de socialización con los adultos y con sus pares de manera satisfactoria y recíprocamente placentera.

El estudio fue pre experimental aplicando un pretest y postest con una muestra experimental. Dicho estudio tuvo como muestra a 15 educandos de 4 años; 6 niños y 9 niñas. Las conclusiones a las que llegaron respecto a habilidades sociales fueron que el 73,3% de los niños está en un nivel bajo, 13,30% tienen nivel medio, y 13,30% tienen un nivel bueno; Al fin de haber empleado el programa se observó, el 80% está en un nivel alto, el 6.60% un nivel medio y el 13.30% un nivel bajo. La conclusión a la que llegaron fue que existe un aumento significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del grupo experimental. La presente investigación se hizo con 20 sesiones, empleando diversos materiales, consiguiendo que el 93.30% de alumnos logre en sus habilidades sociales la mejora. Camacho, Díaz y Valle (2018) en su tesis titulada “Taller Valoriando Para mejorar Las Habilidades Sociales En Niños De 4 Años De La I. E N°1564 Radiantes Capullitos, 2017”. La investigación tuvo como objetivo desarrollar las habilidades sociales en los niños utilizando un programa de juegos cooperativos, su diseño cuasi-experimental, para la cual su muestra fue de 48 infantes, siendo 24 niños del grupo experimental del aula Dalias y 24 niños del grupo control del aula Girasoles, ambos grupos se le aplicó un pre test y post test, siendo al grupo experimental del aula Dalias quien se aplicó el Taller que tuvo una duración de 2 meses. Concluyeron que el taller que se aplicó a los niños del grupo experimental si logró mejorar sus habilidades sociales, el desarrollo de estas fue significativo.

Un programa, según la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación (CINE) citado por Ybañez (2017) definió a programa diciendo que son actividades tomadas en conjunto, que son organizadas y elaboradas para llegar al objetivo. Otra definición de programa según Pérez (2006) definió que: “Genéricamente se suele afirmar que un programa es un plan destinado a dar respuestas a las necesidades de determinadas personas o grupos” (p. 164). Condemarín (1986). Definió a programa educativo como actividades tomadas en conjunto de enseñanza - aprendizaje y se organiza con anterioridad y se

orienta al progreso de la educación y lo que necesita cada niño para poder conocer y mejorar los potenciales de lo que se quiere trabajar. Entonces podemos agregar que programa son acciones que se desarrollan para la búsqueda de una solución. Aquí realizaremos un programa basado en actividades de cooperación donde los niños mejoren y fortalezcan sus habilidades sociales. Programa “ARAME” de juegos cooperativo, Aplicación de juegos centrados en cooperación, donde se involucra todo el grupo, todos colaboran, ayudan, se comunican y coordinan. No existe un perdedor, fomenta la unión.

En este programa se trabajará con n° de actividades de n° minutos, el cual consta con un inicio, proceso y final. El juego, es definido como una necesidad natural en los seres humanos; es decir desde que nacemos. Desde que nacemos, el juego está presente en nuestro día a día, partiendo desde que tomamos un espacio en nuestro planeta, siendo así, cuando somos bebés nuestros padres nos colocan en una cuna y lo primero que van a comprar es un sonajero, un colgante móvil o cualquier otro instrumento que sea de interés para el bebé, todo ello para que puedan observar en él una sonrisa, un momento de felicidad al saber que cuando nacemos el mismo ser humano busca la necesidad de reír, divertirse, transmitiéndoselo a otros y compartiendo la información recibida de sus antepasados. Todos los niños son caracterizados por el juego. Y son con estos que las personas tienen recuerdos que les conmemora todos esos momentos llenos de felicidad que pasaban con las personas de su entorno. Dentro de estos recuerdos tenemos a muchos cuentos excepcionales que son enseñados de generación en generación, muchos juegos tradicionales y entregados para que nos haga felices. Esa felicidad que nunca se olvida y vive en la mente de quien jugó, de quien lo disfrutó, los segundos, los minutos, las horas no son tenidas en cuenta durante el desarrollo de una actividad de un juego, los juegos nunca dejarán de existir, solo cambian los intereses del hombre. El juego, en la infancia es una actividad de suma significación en la infancia, ya que mediante esa recreación los niños se desarrollan favorablemente, Huizinga (1968) en el libro de del Toro (2013) sostiene que el juego en una actividad libre, que tiene límite de tiempo y espacio, así como también reglas que son obligatorias, aceptadas de manera libre, el juego va acompañado de muchas emociones ya que es muy diferente a la vida común. El juego es, para todos los docentes que su trabajo del día a día es con niños, una herramienta pedagógica fundamental, donde lo

primero que se quiere lograr es crear un espacio de trabajo en grupo, aquí es necesario conocer e investigar sobre aspectos significativos del juego cooperativo. En consecuencia, es importante tener la base que son los sustentos teóricos, estos nos permitirán conocer a fondo y tener claro para la realización de la práctica que emplea el proyecto. La importancia del juego, Delgado (2011) Manifestó: que el juego es la mejor estrategia para que los infantes se desenvuelvan de forma completa en lo físico, psíquico y social, en el ser humano, esta práctica es muy importante porque actúan los factores internos de la persona más sus potencialidades para realizar proyectos, por todo lo presentado entendemos sobre el juego entonces que es un herramienta principal para potencializar las capacidades infantiles, sobre todo en el ámbito educativo, porque a través de ello se puede lograr una sociedad más justa, sensorial, experimental, espontanea, curiosa, autónoma, creativa y con potencialidades sociales que producen placer y alegría. Calero (2003) expresó que el juego tiene mucho más valor en la educación, ya que involucra en la actividad todos los órganos del cuerpo, funciones psíquicas y preparación social del niño, en el cual fortalece su carácter, sus valores e incita a que los niños tengan habilidad creadora. El juego no solo es importante para potencializar la interacción con los demás, sí no que también su identidad como persona, ya que le ayudará a desarrollar su lenguaje, a ser más observador, controlar sus emociones, agudiza sus sentidos y podrá dominar nociones de espacio y tiempo. Características del juego, Delgado (2011) expreso: que lo que más resalta en este juego es que es una actividad espontánea y con libertad y si no es así deja de ser un juego, además brinda libertad e imaginación para representar diversos roles durante su función que no pueden hacerlo en la vida cotidiana, al ser una acción libre es espontánea y autónoma, pero que necesita límites de tiempo y espacio para poder desempeñarlo. El juego además es una pasión que se ejecuta en todo el mundo, todos los países y culturas son participes de dicha actividad, además que favorece a la potencialización de las habilidades sociales y el lenguaje en su comprensión y expresión. Calero (2003) manifestó: que es una actividad libre y que si no fuese así deja de ser juego, tiene como característica que es individual ya que cada sujeto lo realiza de manera diferente e incluso puede transformar la realidad en un mundo de fantasía, también es de limitación, porque se denomina el límite de tiempo y espacio. El juego también tiene un enfoque de resolución, ya que pone en juego

las facultades de niño que va desarrollar mientras realiza esta actividad. Juegos Cooperativos, la definición de juego cooperativo es que es similar a cualquier otro juego, pero con la distinción de que estos juegos se caracterizan no por resaltar la competitividad (ganar o perder) si no que, por el contrario, enfoca a los niños a una competencia sana. Cooperación, Giraldo (2005) expresó que los juegos cooperativos son actividades donde no es importante que haya ganadores ni mucho menos perdedores, sino más bien, que el resultado sea la diversión de todos los niños, de esa manera tienen como finalidad integrar y no excluir, así alientan la colaboración de todo el grupo donde ayudar y cooperar por parte de los estudiantes es indispensable si se quiere alcanzar una meta. Por consiguiente, el juego cooperativo no es tan diferente a los otros, la intención de este juego es dejar a un lado la competencia entre los niños, ganar o perder, en consecuencia, la realización de este juego es de manera saludable. Participación, Hart (1963) nos dice que la participación es la capacidad para expresar nuestras decisiones y que las personas que nos rodean deben aceptar, las cuales pueden afectar a nuestra vida y/o la vida del ambiente en el que se vive. Participar en los niños supone: apoyar, contribuir y ayudar para el perfeccionamiento de un grupo, también crear confianza en sí mismos y creando un principio de iniciativa, ubica a los niños y niñas como sujetos sociales para que sean capaces de expresar sus opiniones y decisiones en los asuntos que le competen directamente en la familia escuela y sociedad, debe considerarse como un proceso de aprendizaje mutuo tanto para los niños como para los adultos que interactúan con ellos. Comunicación, Las capacidades comunicativas en la vida de los niños y adolescentes es vital en la competencia social. En la “Competencia Comunicativa” tenemos varios niveles. Las Habilidades Básicas no Verbales actúan como prerrequisitos en la conversación y la interacción comunicativa. En el primer nivel encontramos, por ejemplo, el contacto ocular y los gestos. Competencias en Conversaciones. Tiene relación con el atractivo de la persona. Los alumnos que carecen de habilidades conversacionales están más expuestos a la discriminación o al rechazo, sobre todo porque no despiertan el interés entre sus compañeros. Solidaridad, Mero (2015), nos dice que el juego cooperativo son actividades interactivas que simplifican las relaciones con otras personas y mejora la aproximación con la naturaleza. Los fines de estos son para vencer retos y llegar a un objetivo, no

para vencer a los demás. Mediante estos juegos se desarrolla la solidaridad y se mejora las relaciones con el entorno social, es indispensable para que un trabajo en equipo sea eficaz. En los niños que se encuentran en el nivel Inicial, es indispensable puesto que, para desarrollar su autoconcepto, empatía, autoestima y amor al prójimo, comunicación, relación con su entorno social, los niños y niñas deben tener actitudes de colaboración, ya que además acrecienta la alegría, ya que ayuda a afrontar el miedo al fracaso y favorece la aceptación por los demás. Habilidades Sociales, como sabemos, las definiciones de habilidades sociales han sido precisadas por diferentes autores, resaltando en algunas de ellas el argumento, en otras palabras, la manifestación de los comportamientos (acuerdos, emociones y aspiraciones, etc.), otras definiciones recalcan los efectos, que apuntan al refuerzo social. Para poder definir las habilidades sociales, se necesita conocer la definición de habilidad. Según Muñoz (2011) las habilidades son todas esos comportamientos determinados e indispensables para realizar una actividad de manera exitosa. Con respecto a esto, Gades (2010) expresó su aporte para definir la palabra habilidad, dijo que se refiere para señalar un grupo de conductas aprendidas y adquiridas. Por último, lo expresado por Muñoz (2011) podemos deducir que las habilidades sociales es la habilidad que tiene una persona para relacionarse de manera apropiada con sus pares y de esa manera se sienta aceptado y valorado; es decir que rasgos de la personalidad; los cuales pueden obtenerse a través de experiencias verbales y no verbales. Tipos de habilidades sociales, existen muchos tipos, pero en esta indagación se tendrá en cuenta la clasificación de acuerdo a Goldstein (1999), citado por Muñoz (2011,18), quien parte de las habilidades sociales considerando: Opiniones, en la cual se procura darle a la persona que está hablando la debida atención, así lograr distinguir lo que están expresando, a su vez inician una plática, hablando con los demás de contenidos básicos y poco significativos para después pasar a los más trascendentales, mantienen una plática cómo otras individuos que pertenecen a ambos, formula una interrogante con la información determinada que exige y se le solicita a la persona apropiada, dan las gracias permitiendo que aprendan agradecer los apoyos, se presentan, por su propia voluntad. Peticiones, también tenemos habilidades avanzadas como solicitar ayuda cuando tiene algún problema, da instrucciones exponiendo con entendimiento a las personas el cómo hacer una tarea determinada, procura

escuchar las instrucciones, y solicita esclarecimientos, intenta persuadir a los demás de que sus aportes son mejores y de mayor beneficio para otro individuo. Sentimientos, habilidades para hacer frente al estrés, le permite al niño dirigir con tranquilidad diversas circunstancias inseguras o complejas como manifestar deportividad luego de un juego, expresar un alago a los demás por la manera en que ha jugado, proteger a un amigo, alistarse para una plática complicada, planifica la mejor forma para exponer su idea ante una conversación problemática, afrontar a las mandatos del grupo, toma decisiones sobre lo que quiere hacer sin embargo los otros no quieran, reconocen el fracaso, comprenden el motivo por la cual ha fallado en una algún momento o circunstancia. Características de las habilidades sociales, para poder caracterizar las habilidades sociales se encuentran diferentes criterios, para lo cual McClellan y Katz (1996) proponen un listado en el que podemos vincular a las interrelaciones que construyen los niños; para ellos los niños normalmente se acerca a sus pares de manera real, expresando deseos y favoritismos de forma clara, dando juicios por sus acciones y posiciones, manifiesta sus derechos y necesidades de manera adecuada, se gana el paso a los equipos para jugar y trabajar en el aula, coopera en temas de conversación, realiza aportes principales y fundamentales en las actividades del aula, obtiene turnos de manera fácil, negocia y convence a otros apropiadamente, no muestra atención inapropiada hacia sí mismo, interactúa de manera no verbal con sus pares a través de gestos y expresiones. Importancia de las habilidades sociales, las habilidades sociales, según Marín (2008), son necesarios ya que de esta manera el niño logrará desenvolverse en su contexto, puede ser dentro de su familia o con su alrededor, es decir con otras personas, ayudando en su desarrollo personal, y a su vez en la interrelación con el ambiente y en la recepción de los aprendizajes nuevos. De esta manera, tomando en cuenta a Muñoz (2011), las relaciones interpersonales que se establecen son muy variadas porque intervienen sobre el hogar, la escuela y la comunidad. Dentro del hogar encontramos al padre, la madre, los hermanos, abuelos, etc. En la escuela sitúa a la profesora, director, compañeros de clase, etc. Y en la comunidad se halla una multitud de personas e instituciones. Luego de haber señalado y desarrollado lo que implica el proceso de socialización y de qué manera se da en el niño de acuerdo a su edad, es necesario exponer como el juego puede ayudar a que el niño obtenga y exprese habilidades sociales.

¿En qué medida el programa “ARAME” de juegos cooperativos mejorará las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo

2019?

Justificación teórica, la actual investigación favoreció al conocimiento de las habilidades sociales y a los factores que reinciden en las manifestaciones de las relaciones interpersonales de los niños en su conducta. También constituyó algunas justificaciones importantes acerca del juego cooperativo como un medio útil que nos permita facilitar el aprendizaje con regocijo dentro y fuera del aula. En consecuencia, dicha contribución, el trabajo de investigación se tradujo en la descripción de los fenómenos que involucran el desarrollo de las habilidades sociales y el juego cooperativo como herramienta didáctica de gran trascendencia motivacional para la mejora del aprendizaje del niño. También expuso la relación causa - efecto del juego cooperativo como eje del programa “ARAME” en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de Educación Inicial.

Justificación metodológica: en esta investigación que es de fácil aplicación y puede ser utilizado posteriormente ya que son escasos los instrumentos elaborados para medir las habilidades sociales, es por ello que se realizó el presente proyecto, donde utilizamos un pre test para conocer el nivel de habilidades sociales en los que se encontraron los niños, posteriormente en el programa “ARAME” de juegos cooperativos se ejecutó un N° de 12 sesiones. Después de haber realizado el programa se usó un post test para saber la mejora de las habilidades sociales de los niños en quienes ejecutamos dicho programa. Para el pre y post test de la variable independiente se utilizó una lista de cotejo con 12 ítems, dicho instrumento fue validado a juicio de expertos, el cual puede ser utilizado por los docentes de la institución educativa para su fácil ejecución. Justificación práctica, este proyecto de investigación es de fácil aplicación, la cual servirá como referente para los docentes y así tener información relevante y podemos diseñar un plan de acción para la labor con padres, ya que son ellos los primeros en educar a sus hijos y esta situación, en la que tienen el compromiso e intensidad, durará toda la vida. Son los padres los llamados a

poner los medios para su corrección, de orientarlos del mejor modo posible siempre que sea necesario, al margen de la edad o situación civil. Por lo tanto, servirá de apoyo a la institución educativa con el fin de mejorar los aprendizajes en relación con las habilidades sociales y de esta manera puedan utilizar para mejorarlas y encaminar hacia una educación de calidad.

H1: El programa “ARAME” de juegos cooperativos mejoró las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019.

H0: El programa “ARAME” de juegos cooperativos no mejoró las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019

Objetivos:

Objetivo General

- Determinar en qué medida el programa “ARAME” mejora las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019.

Objetivos Específicos:

- Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de 4 años aplicando un pre test antes del desarrollo del programa “ARAME”.
- Aplicar el programa “ARAME” sobre juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los niños de 4 años.
- Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de 4 años aplicando un post test después del desarrollo del programa “ARAME”
- Identificar la diferencia entre los resultados del pre test y post test sobre las habilidades sociales que se aplicó en los niños de 4 años.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación

El tipo de diseño que utilizamos es experimental y su diseño de la investigación es Pre experimental no aleatorizado, es por conveniencia ya que utilizamos un pre test y un post test con un solo grupo. El diseño de este tipo de estudio es el siguiente:

$$G.E: O_1 \quad \square \quad O_2$$

Dónde:

G.E: Grupo experimental.

O1: Nivel de habilidades sociales antes de aplicar el taller.

X: Taller “ARAME”

O2: Nivel de habilidades sociales después de aplicar el taller

2.2 Variables, Operacionalización:

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Programa “ARAME” de juegos cooperativos V.I	Se ejecuta actividades cooperativas que se realizan de manera colectiva y no competitiva, en las que no hay oposición entre los participantes, todos buscando el mismo objetivo, independientemente del rol que desempeñen (Velázquez, 2002).	Aplicación de juegos centrados en cooperación, donde se involucra todo el grupo, todos colaboran, ayudan, se comunican y coordinan. No existe un perdedor, fomenta la unión. Se trabajará con n°12 de actividades de n°45 minutos, el cual consta con un inicio, proceso y final, y se evaluó mediante el instrumentos Guía de observación . Se considerará 4 dimensiones.	Cooperación	Coopera al realizar actividades en equipo	Ordinal
			Participación	Manifiesta interés para realizar actividades grupales.	
				Interviene de manera activa en las actividades.	
			Comunicación	Expresa sus ideas de manera oportuna al trabajar en equipo.	
Habilidades sociales	Las habilidades sociales son necesarias ya que de esta manera el niño logrará desenvolverse en su contexto, puede	Se evidencia el logro de una buena convivencia con su entorno social que consta de 5 dimensiones.	Opiniones	Expresa libremente sus opiniones frente a sus compañeros.	Ordinal
				Respeto las opiniones de los integrantes de su grupo.	
				Expresa sus ideas al trabajar en equipo	

V.D	ser dentro de su familia o con su alrededor, es decir con otras personas,		Respetar las decisiones tomadas por otros
-----	---	--	---

ayudando en su desarrollo personal, y a su vez en la interrelación con el ambiente y en la recepción de los aprendizajes nuevos. Marín (2008).			Sentimientos	Demuestra afecto de manera no verbal al interactuar con sus compañeros.
				Expresa como se siente al realizar las actividades.
				Demuestra afecto a sus compañeros respetándolos
				Interviene de manera activa en las actividades
			Peticiones	Solicita apoyo con amabilidad cuando tiene alguna dificultad.
				Solicita esclarecimientos sobre un tema que no entiende
				Expresa seguridad cuando pide ayuda
	Es asertivo al formular peticiones a su grupo			

2.3 Población, muestra y muestreo

LA POBLACIÓN

El objeto de estudio estuvo constituido por 153 niños de 6 aulas de 4 años de Institución Educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos” de Trujillo.

Tabla 1, “Distribución de la población de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos, Trujillo – 2019”

AULA	SEXO		TOTAL
	MASCULINO	FEMENINO	
4 AÑOS	12	14	26
	17	08	25
	15	12	27
	12	13	25
	13	15	28
	14	08	22
TOTAL	37	34	153
			100%

Fuente: nómina de matrícula de la I.E.I N° 1564

Radiantes Capullitos, Trujillo -2019

MUESTRA

Para elegir la muestra se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, la que estará conformada por los 25 niños de la edad de 4 años, a quienes se les aplicó el instrumento de observación con la finalidad de medir el nivel de habilidades sociales de los niños. La muestra estuvo tomada por conveniencia conforme se especifica en la siguiente tabla:

Tabla 2, “Distribución de la muestra de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos, Trujillo – 2019”

EDAD	SEXO		N° DE ESTUDIANTES		
	MASCULINO	FEMENINO			
4 AÑOS	F	%	F	%	25
	17	68%	08	32%	

Fuente: nómina de matrícula de la I.E.I N° 1564 Radiantes Capullitos, Trujillo -2019

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1 Técnicas: Para el recogimiento de datos se utilizó la técnica de la observación, empleándose a continuación a la muestra de escolares, con escala de medición tipo Dicotómica ya que se considera el sí y no como respuesta a los ítems.

2.4.2 Instrumento: Se utilizó una lista de cotejo para las habilidades sociales que nos ayudó para evaluar la variable de estudio, con una escala de valoración tipo Fisher. Dicho instrumento fue validado a juicio de expertos.

2.4.3 Validez

La validez se obtuvo por el método de ítem-test empleando la correlación punto biserial, donde el valor mínimo es $r > 0.21$ encontrando valores “r” de 0.333 hasta 0.828 por lo que todos los ítems fueron aceptados para formar parte del instrumento final, puesto que todos miden la misma variable.

2.4.4 Confiabilidad

Para obtener la confiabilidad se utilizó la prueba estadística de Kuder

– Richardson 20, donde el valor mínimo es $r > 0.8$, obteniendo una $r = 0.880$ es decir, presenta una alta confiabilidad.

2.5 Procedimiento

Para realizar este trabajo de investigación lo primero que se realizó fue el instrumento y se sometió a la evaluación de contenido por juicio de expertos, después de haberse aprobado se aplicó al grupo, para realizar la evaluación estadística se utilizó el método de ítem-test empleando la correlación punto biserial, donde el valor mínimo es $r > 0.21$ encontrando valores “r” de 0.333 hasta 0.828 y para la confiabilidad se aplicó la prueba estadística de Kuder – Richardson 20, donde el valor mínimo es $r > 0.8$, obteniendo una $r = 0.880$. El valor de significancia P debe ser mayor a 0.05 para que se acepte la hipótesis H0. El resultado de significancia P es menor a 0.05 ($p = 0.000$) por lo cual se rechaza la hipótesis H0 de esta manera se concluyó que el programa “ARAME” de juegos cooperativos mejoró las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019.

2.6 Métodos de análisis de datos

El análisis de los datos se ejecutó con apoyo del software estadístico SPSS versión 21, mediante el cual se obtuvo tablas de frecuencia y porcentajes (estadística descriptiva) para explicar el comportamiento de la variable.

La fórmula que se aplicó fue la siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \frac{\sum \sigma_i^2}{[1 - \frac{\sigma_{\sum}^2}{k}]}$$

Dónde:

- K : Es el número de ítems.
- $\sum \sigma_i^2$: Sumatoria de varianzas de los ítems.
- σ_{\sum}^2 : Varianza de la suma de los ítems.
- α : Coeficiente de Alfa de Cronbach.

2.7 Aspectos éticos

Conforme a las particularidades de la investigación se considera los aspectos éticos que son primordiales ya que se trabaja con personas, por lo tanto, se ha consultado a la Directora y se le ha enviado una solicitud, por consiguiente la investigación tuvo la aprobación correspondiente de parte de la dirección de la Institución educativa N° 1564 “Radiantes Capullitos”, también se pidió autorización a la docente del aula de 4 años para aplicar los instrumentos de evaluación y el programa experimental.

Así mismo hemos tomado en cuenta diversos textos escritos, fuentes de varios autores para la elaboración de nuestro proyecto. Finalmente declaramos que este proyecto es de nuestra propia autoría.

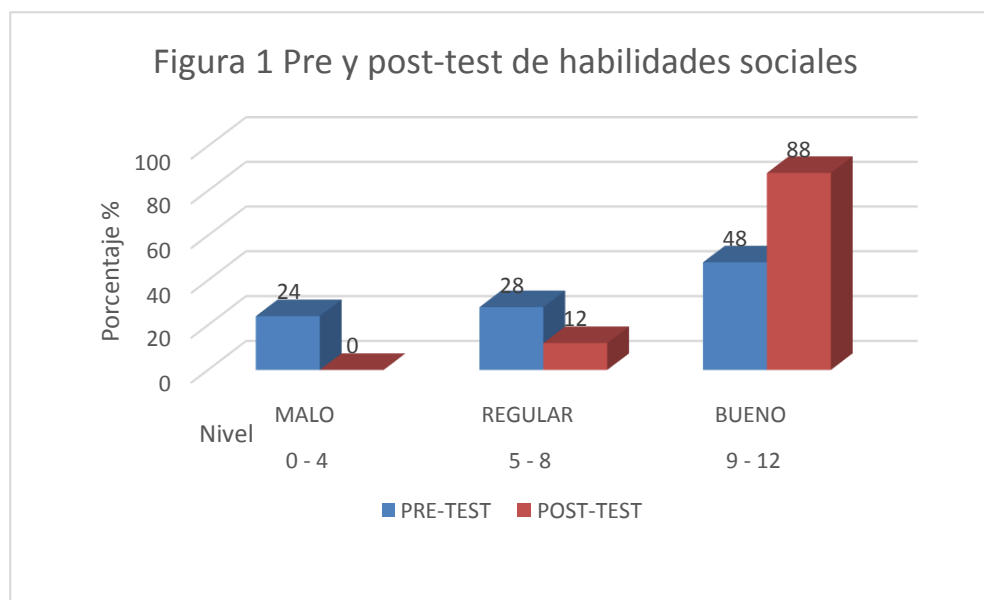
III. RESULTADOS

Tabla 1 Pre y Post-test de habilidades sociales

INTERVALO	NIVEL	PRE-TEST		POST-TEST	
		f	%	f	%
0 - 4	MALO	6	24	0	0
5 - 8	REGULAR	7	28	3	12
9 - 12	BUENO	12	48	22	88
TOTAL		25	100	25	100

Fuente: Test de habilidades sociales.

Fuente: Tabla 1

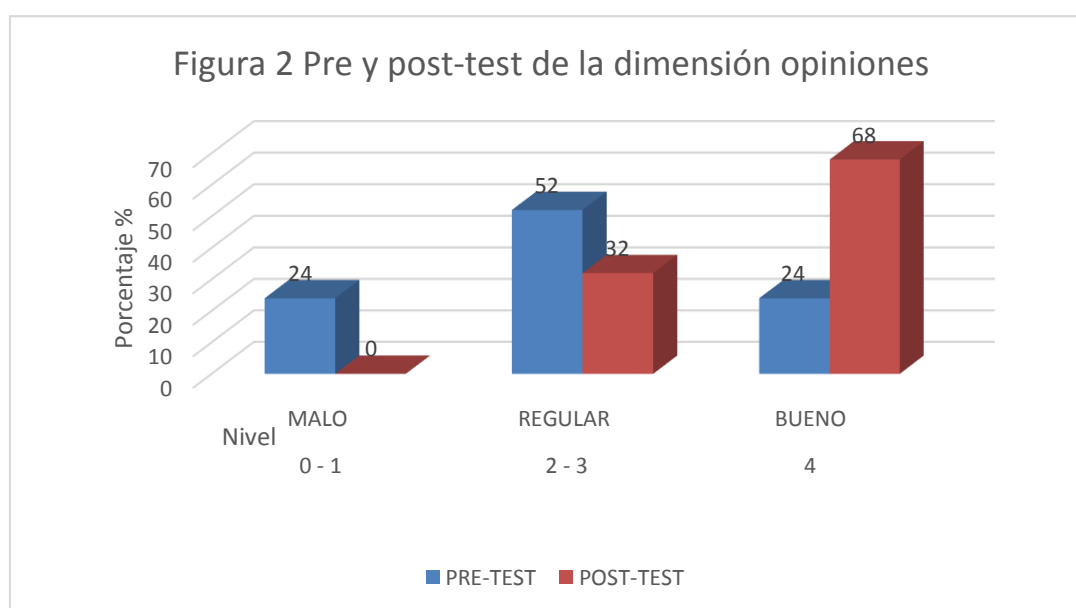


Descripción del dibujo 1: Las habilidades sociales de los alumnos de 4 años del aula Geranios en el pre-test es bajo, estando en el nivel malo el 24 %, en el nivel regular un 28 % y en el nivel bueno solo el 48 %; a diferencia de los resultados en el post-test en el nivel malo fue un 0 %, en el nivel regular un 12 % y en el nivel bueno un 88 %; en consecuencia, las habilidades sociales mejoraron de una manera notable luego de la aplicación del programa “Arame”.

Tabla 2 Pre y Post-test de la dimensión opiniones

INTERVAL	NIVEL	PRE-TEST		POST-TEST	
		I	%	I	%
0 - 1	MALO	6	24	0	0
2 - 3	REGULAR	13	52	8	32
4	BUENO	6	24	17	68
TOTAL		25	100	25	100

Fuente: Test de habilidades sociales.



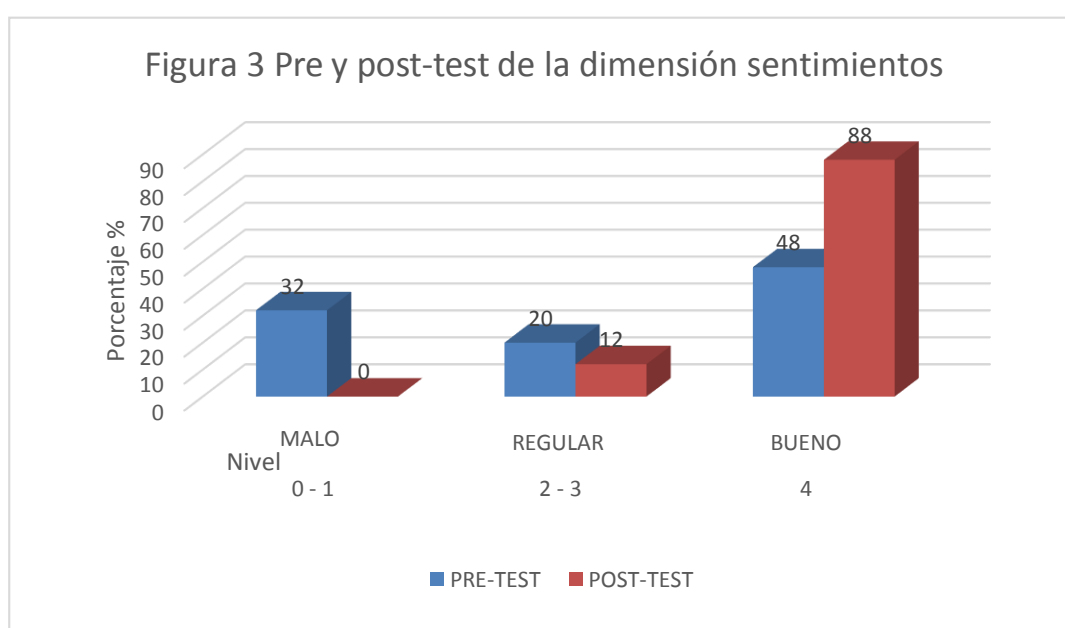
Fuente: Tabla 2

Descripción del dibujo 2: Las habilidades sociales de los niños de 4 años del aula Geranios en la dimensión opiniones en el pre-test es medio, teniendo en el nivel malo un 24 %, en el nivel regular el 52 % y en el nivel bueno un 24 %, a diferencia de los resultados del post-test que se obtuvo en el nivel malo un 0%, en el nivel regular un 32 % y en el nivel bueno un 68 %, esto quiere decir que las habilidades sociales de los niños en la dimensión opiniones han mejorado notablemente después de haber aplicado el programa “Arame”.

Tabla 3 Pre y Post-test de la dimensión opiniones

INTERVALO	NIVEL	PRE-TEST		POST-TEST	
		I	%	I	%
0 - 1	MALO	8	32	0	0
2 - 3	REGULAR	5	20	3	12
4	BUENO	12	48	22	88
TOTAL		25	100	25	100

Fuente: Test de habilidades sociales.



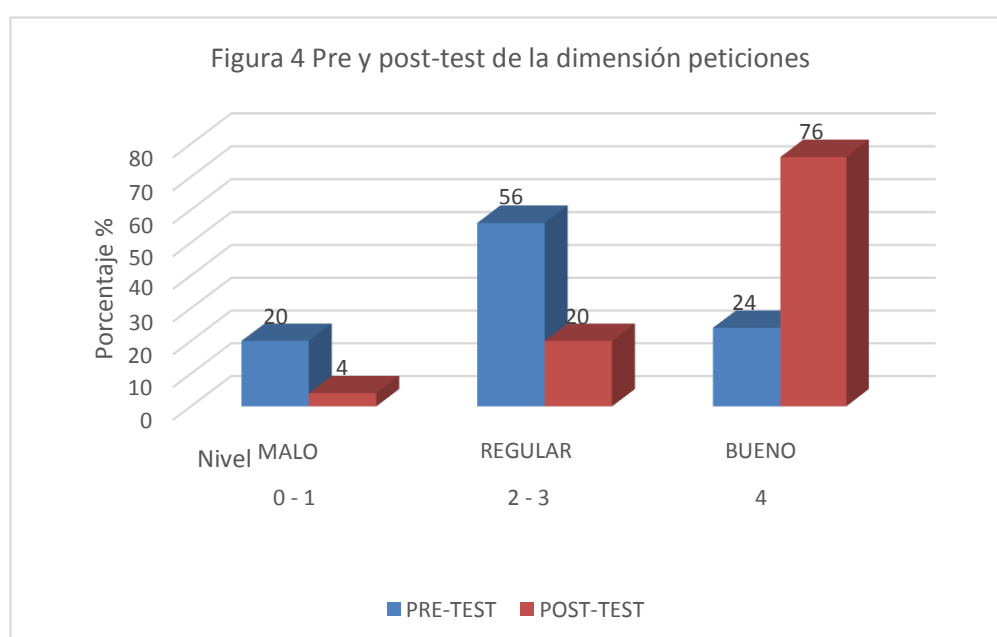
Fuente: Tabla 3

Descripción del dibujo 3: Las habilidades sociales de los niños de 4 años del aula Geranios en la dimensión sentimientos en el pre-test es bueno, teniendo en el nivel malo un 32 %, en el nivel regular el 20 % y en el nivel bueno un 48 %, a diferencia de los resultados del post-test que se obtuvo en el nivel malo un 0 %, en el nivel regular un 12 % y en el nivel bueno un 88 %, en consecuencia, podemos decir que las habilidades sociales de los niños en la dimensión sentimientos han mejorado considerablemente después de haber aplicado el programa “Arame”.

Tabla 4 Pre y Post-test de la dimensión peticiones

INTERVALO	NIVEL	PRE-TEST		POST-TEST	
		I	%	I	%
0 - 1	MALO	5	20	1	4
2 - 3	REGULAR	14	56	5	20
4	BUENO	6	24	19	76
TOTAL		25	100	25	100

Fuente: Test de habilidades sociales.



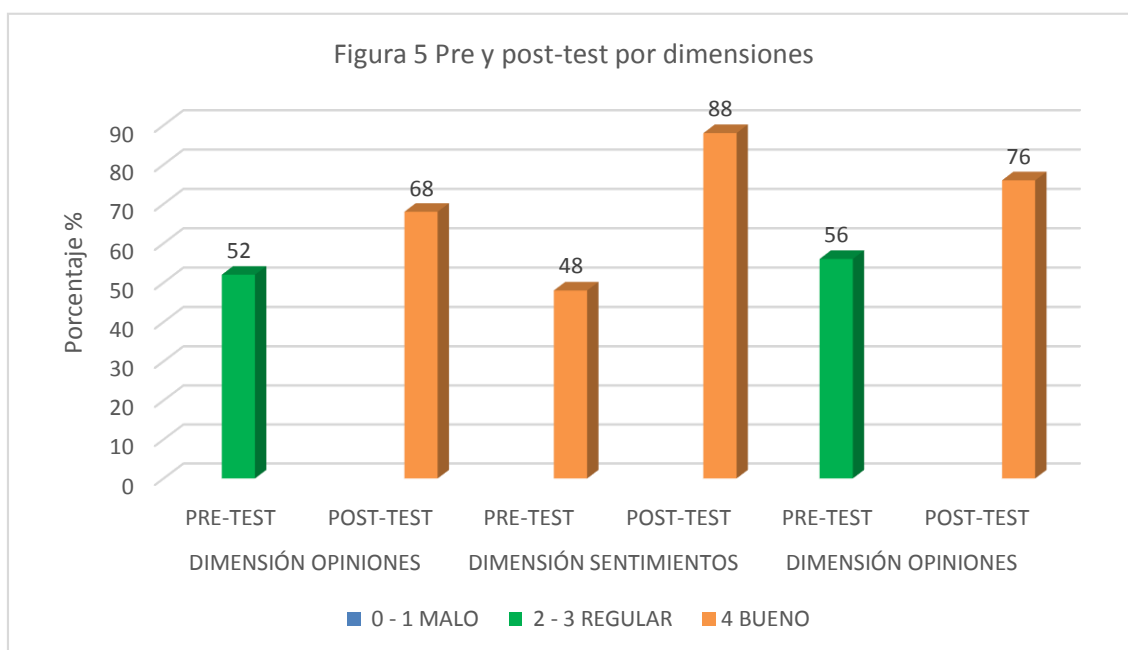
Fuente: Tabla 4

Descripción del dibujo 4: Las habilidades sociales de los niños de 4 años del aula Geranios en la dimensión peticiones en el pre-test es medio, teniendo en el nivel malo un 30 %, en el nivel regular el 56 % y en el nivel bueno un 24 %, a diferencia de los resultados del post-test que se obtuvo en el nivel malo un 4 %, en el nivel regular un 20 % y teniendo en el nivel bueno un 76 %, por ende, podemos decir que las habilidades sociales de los niños en la dimensión peticiones han mejorado considerablemente después de haber aplicado el programa “Arame”.

Tabla 5 Medidas estadísticas de las habilidades sociales por dimensiones

INTERVALO	NIVEL	DIMENSIÓN OPINIONES		DIMENSIÓN SENTIMIENTOS		DIMENSIÓN OPINIONES	
		PRE-TEST	POST-TEST	PRE-TEST	POST-TEST	PRE-TEST	POST-TEST
0 - 1	MALO	24	0	32	0	20	4
2 - 3	REGULAR	52	32	20	12	56	20
4	BUENO	24	68	48	88	24	76

Fuente: Test de habilidades sociales.



Fuente: Tabla 5

Descripción del dibujo 5: Los resultados de las medidas estadísticas de las habilidades sociales por dimensiones del aula Geranios fueron que, en el pre-test en la dimensión opiniones obtuvo un 52 %, un nivel regular, el resultado en el post-test fue un 68 % mejoró a nivel bueno; los resultados de la dimensión sentimientos en el pre-test fue de un 48 % estando en nivel bueno y en el post-test fue de 88 % presentando mejora, y en la dimensión peticiones, los resultados en el pre-test fue un 56% que es nivel regular, en el post-test mejoró a un 76 % llegando a nivel bueno, en otras palabras observamos la mejora de las habilidades sociales después de haber aplicado el programa “Arame” de juegos cooperativos

Tabla 6 Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCIA	.188	25	.022	.902	25	.020

Fuente: Base de datos

α : 0.05

h0: Los datos siguen una distribución Normal T student

h1: Los datos no siguen una distribución Normal wilcoxon

En el cuadro se observa que el valor de significancia es 0.02 por lo cual es menor a 0.05, de esta manera se concluye que se rechaza la hipótesis H0 demostrando que los datos no siguen una distribución normal, de esta manera se usara la prueba de rangos de Wilcoxon para probar la hipótesis de investigación.

Tabla 7 Prueba de hipótesis general

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
Rangos positivos	22 ^b	11.50	253.00
Empates	3 ^c		
Total	25		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Tabla 8 Decisión Estadística

	POST TEST - PRE TEST
Z	-4,119 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Valor Sig. = .000	<	$\alpha = 0.05$
-------------------	---	-----------------

El criterio para decidir es:

El valor de significancia P debe ser mayor a 0.05 para que se acepte la hipótesis H0

Se observa en el cuadro que el valor de significancia P es menor a 0.05 ($p=0.000$) por lo cual se rechaza la hipótesis H0 de esta manera se concluye lo siguiente:

El programa “ARAME” de juegos cooperativos mejoró las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019.

IV. DISCUSIÓN

El presente estudio de investigación tuvo como finalidad mejorar las habilidades sociales de los niños a través de la aplicación del programa “Arame” de juegos cooperativos, es un diseño experimental, del tipo pre experimental, trabajamos con el diseño del pre y post test, la investigación se realizó con un solo grupo de niños y niñas de 4 años a quienes se les aplicó un pre test, un refuerzo y el post test en el aula Geranios de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos. Se observa en la tabla 1, en relación al pre test, estando en el nivel malo el 24 %, en el nivel regular un 28 % y en el nivel bueno solo el 48 %; a diferencia de los resultados obtenidos después de la aplicación del programa “Arame”, estando en el nivel malo un 0 %, en el nivel regular un 12 % y en el nivel bueno un 88 %, esto nos muestra que las habilidades sociales han incrementado considerablemente. Coincidimos y tomamos en cuenta el estudio de Camacho, Díaz y Valle (2018) quienes llegaron a la conclusión que el taller que se aplicó de juegos cooperativos a los niños del grupo experimental si logró mejorar sus habilidades sociales, el desarrollo de estas fue significativo.

Por otro lado, en la tabla 2, donde nos muestran los resultados de la dimensión opiniones, teniendo en el nivel malo el 24 %, en el nivel regular el 52 % y en el nivel bueno un 24 %, a diferencia de los resultados del post-test que se obtuvo en el nivel malo un 0%, en el nivel regular un 32 % y en el nivel bueno un 68 %, es decir que las habilidades sociales en la dimensión opiniones mejoraron notablemente después de la aplicación del programa “Arame”. En la dimensión sentimientos (tabla 3), observamos que en el pre-test se obtuvo en el nivel malo un 32 %, en el nivel regular el 20 % y en el nivel bueno un 48 %, en el post-test que se obtuvo en el nivel malo un 0 %, en el nivel regular un 12 % y en el nivel bueno un 88 %, entonces podemos decir que las habilidades sociales en la dimensión sentimientos han mejorado considerablemente después de haber aplicado el programa “Arame”. En la dimensión sentimientos (tabla 3), observamos que en el pre-test se obtuvo en el nivel malo un 32 %, en el nivel regular el 20 % y en el nivel bueno un 48 %, en el post-test que se obtuvo en el nivel malo un 0 %, en el nivel regular

un 12 % y en el nivel bueno un 88 %, entonces podemos decir que las habilidades sociales en la dimensión sentimientos han mejorado considerablemente después de haber aplicado el programa “Arame”. Contrastamos los resultados y reafirmamos lo que nos dice Carruitero y Cuadra (2016), quienes en su trabajo investigativo concluyeron que existe un aumento significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños después de haber aplicado su programa “Role Playing”. En la tabla 4, medidas estadísticas de las habilidades sociales por dimensiones, podemos observar en el pre-test en la dimensión opiniones obtuvo un 52 %, un nivel regular, el resultado en el post-test fue un 68 % mejoró a nivel bueno; los resultados de la dimensión sentimientos en el pre-test fue de un 48 % estando en nivel bueno y en el post-test fue de 88 % presentando mejora, y en la dimensión peticiones, los resultados en el pre-test fue un 56% que es nivel regular, en el post-test mejoró a un 76 % llegando a nivel bueno, en otras palabras observamos la mejora de las habilidades sociales en los niños de 4 años del aula Geranios después de haber aplicado el programa “Arame” de juegos cooperativos, aquí coincidimos con Camacho (2012) quién concluyó que la metodología elegida (programa de juegos cooperativos) dentro del grupo, fue un estímulo para la mejora de las habilidades sociales, siendo más resaltante, al fin de la aplicación del programa, en las interconectadas con las emociones y sobre todo a la reducción de agresión dentro del grupo.

En la contrastación de la hipótesis se observó qué si existe diferencia entre el pre y post-test, además, en los estadísticos de contraste se indicó que, la significancia Sig. = 0,000 es menor que $\alpha=0,05$ (Sig. < α) y $Z = -4,119$, consecuentemente, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la H1, demostrando una diferencia significativa entre el pre y post-test, es así que constatamos lo siguiente: El programa “Arame” de juegos cooperativos mejoró las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019. Nuestros resultados coinciden con Cotrina (2015) quién concluyó que jugar refuerza a los educandos en cuanto a su desarrollo de habilidades sociales ya que favorece a ser mejor ser humano, y a que las personas se integren a la sociedad, teniendo la facultad de controlar sus emociones, situaciones buenas

y malas. Las habilidades sociales conexas a las emociones de los estudiantes de 4 años, se hallan en desarrollo, a causa de que a esta edad recientemente están aprendiendo a descubrir sus sentimientos y los sentimientos de los otros niños, en consecuencia, poseen conflictos en decir sus emociones, de modo que es pequeña la probabilidad de simbolizar y reconocerlos en las diferentes circunstancias con los otros. También tomamos en cuenta como un refuerzo a nuestros resultados finales a Muñoz (2011) quién señalo que las habilidades sociales es la aptitud que tiene una persona para relacionarse de manera apropiada con sus pares y de esa manera se sienta aceptado y valorado; es decir los rasgos de la personalidad que desarrolla; los cuales pueden obtenerse a través de experiencias verbales y no verbales.

V. CONCLUSIONES

1. En relación con el objetivo general. Llegamos a la conclusión que el programa “Arame” mejoró significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019, teniendo en el pre-test en nivel bueno un 48% de niños, el cual aumento a un 88% de ellos al aplicar el post-test.
2. En relación con el objetivo específico 1. Concluimos que al aplicar el pre-test (antes del desarrollo del programa “Arame”) identificamos que las habilidades sociales se encuentran en el nivel bajo, teniendo en el nivel malo el 24 %, en el nivel regular un 28 % y en el nivel bueno solo el 48 %.
3. En relación con el objetivo específico 2. Concluimos que el presente estudio se desarrolló a través de 10 sesiones en las cuales realizamos actividades de cooperación (juegos cooperativos), empleando diversos materiales, donde se logró la mejora de habilidades sociales en los niños de 4 años.
4. En relación con el objetivo específico 3. Se concluye que los resultados del post-test (después del desarrollo del programa “Arame”) fueron en el nivel malo un 0 %, en el nivel regular un 12 % y en el nivel bueno un 88 %.
5. En relación con el objetivo específico 4. La conclusión a la que se llegó fue que existe una diferencia considerable entre pre y post test, teniendo en el pre-test en la dimensión opiniones obtuvo un 52 %, un nivel regular, el resultado en el post-test fue un 68 % mejoró a nivel bueno; los resultados de la dimensión sentimientos en el pre-test fue de un 48 % estando en nivel bueno y en el post-test fue de 88 % presentando mejora, y en la dimensión peticiones, los resultados en el pre-test fue un 56% que es nivel regular, en el post-test mejoró a un 76 % llegando a nivel bueno.

VI. RECOMENDACIONES

1. La Institución educativa debería implementar los programas o talleres de juegos cooperativos que permiten el desarrollo y mejora de las habilidades sociales de los niños.
2. Las docentes deberían utilizar dentro de su metodología de enseñanza-aprendizaje juegos o actividades basados en la cooperación, para que los niños refuercen sus habilidades sociales diariamente.
3. Las docentes deben buscar métodos innovadores para mejorar las habilidades sociales de los niños, involucrando también a sus familias, ya que serán ellas quienes reforzarán en casa las actividades hechas en la Institución.
4. Finalmente recomendamos a las docentes aplicar nuestro programa “Arame” dentro de las aulas, para mejorar las habilidades sociales de los niños.

REFERENCIAS

- Bandura (1963). *Teoría del Aprendizaje*. Recuperado de: <http://psiqueviva.com/teoria-cognitivo-social-de-albert-bandura/>
- Bergan y Dunn (1995). *Biblioteca de Psicología de la Educación*. (Vol. I). Editorial Limusa S.A.
- Caballo (1986). *Desarrollo de las Habilidades Sociales*. Recuperado de: <http://www.psicothema.com/pdf/>
- Caballo (1992). *Las Habilidades sociales y su entrenamiento*. Recuperado de: <http://www.psicothema.com/pdf/670.pdf>.
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Del Perú. Lima. Recuperada de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carretero, C. (2008). Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia. Recuperado de: http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf?sequence=1
- Carruitero, K. y Cuadra, E. (2015). *Programa Role Playing y su influencia para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 2 años de la I. E. Rafael Narváez Cadenillas*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.
- Cortese, A. (2009). *Habilidades sociales*. Recuperado de <https://todas-las-emociones.blogspot.com.es/2009/01/habilidades-sociales.html>
- Cebrián (1996). *Utilidad de los programas educativos*. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/yolisbonita/laimportancia-de-los-programas-educativos>
- Cotrina, S. (2015), *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6378/COTRINA_CERDAN_SONYI_HABILIDADES_JUEGO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Y

- Cummings, M., Kaminski, D y Merrell, K. (2002). *Preschool and kindergarten behavior scales*. Austin (Texas): Proed
- Delgado, A. (2016), *Habilidades sociales en educación infantil*. Universidad de Sevilla
- Egg, A. (1999). *El taller una alternativa de renovación pedagógica*. Rio de la Plata: Editorial magisterio
- Erickson, E. (2017). *Psychosocial Development*. Recuperado de: www.verywell.com/erik-erikson-stages-of-psychosocial-development2795740
- Glanzer, M. (2000). *El juego tomado en serio*. En M, Glanzer. *El juego en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil*. Buenos Aires. Aique.
- Gil y León (1995). *Habilidades sociales*. Recuperado de <http://www.psicoral.es/relaciones-y-habilidades-sociales/>
- Goleman, D. (2008). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Goldstein, E. (1980). *Habilidades sociales*. España: Martínez Roca
- Gresham, S. y Elliot, F. (1982). *Guía de intervención sobre habilidades sociales*. España: Pirámide
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.
- Hops, Greenwood, Ladd y Asher (1988). *Importancia de habilidades sociales*. Recuperado de: <http://www.palermo.edu/cienciassociales/publicaciones/pdf/Psico9/9Psico%2003.pdf>.
- Hurtado (2000). *Metodología de la investigación*. Recuperado de: <http://catalogo.ulima.edu.pe/pages /6/ 50038.html>
- Lazarus (1966). *Asertividad y habilidades sociales*. Recuperado de: https://sites.google.com/site/asertividad_bibliotecaria/comunicacion-asertiva
- Llanos, R. (2006). *Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales*. (Tesis de pregrado). Universidad de Granada, España.
- López, A. (2014). *Estudio comparativo del desarrollo de las habilidades sociales en*

- niños y niñas de 4 años que asisten a centros de desarrollo infantil Privados y Municipales de la ciudad de Cuenca.* Universidad del UZUAY, Cuenca-Ecuador.
- Martínez, T. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial.* Sede Centro. Universidad Abierta Interamericana.
- Magnunson, A., Guilford, O., y Alarcón, R. (1976). *Escalas y baterías de pruebas de habilidades sociales para niños y niñas en edad escolar.* España: Beonidas
- Maguiña, G. (2016): “*El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa San José de la Pascana, Comas – 2016*” (Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo.
- Maya, B.A. (1996). *El taller educativo. Fundamentos como organizarlo y dirigirlo.* Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio
- Mero, M. (2015) *Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis Pequeños Angelitos”, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.* Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-2015-0069.pdf>
- Ministerio de educación (2010). *Manual de Guía de Orientaciones para el buen trato a niños y niñas en el Nivel Inicial.* Lima, Perú: Ministerio de Educación
- MINEDU, (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial.* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU, (2016). *Currículo Nacional.* Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Monjas(1992). *Componentes de las habilidades sociales.* Recuperado de: <http://213.0.8.18/portal/Educantabria/RECURSOS/Materiales/Biblinter/HABILIDADES.pdf>
- Monjas, M. y González, M. (1998). *Las Habilidades sociales en el currículo.* España. Ministerio de educación, cultura y deporte

- Roca Villanueva, E. (2007). *Como mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: Acde
- Salamanca, L. (2012). *Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego*. (Tesis de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Velázquez, C. (2002): “*Hacia la coeducación física. Una propuesta basada en la cooperación*”. Ed. Clarión.
- Taípe, O. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del centro educativo episcopal “catedral del señor”*. (Tesis de licenciatura). Recuperada de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1622/1/T-UCE-0010240.pdf>
- TORO, V. del (2013). *El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad*. Revista de educación social, 16. 1-13

ANEXOS

ANEXO 1 VALIDEZ DE ÍTEMS

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	27	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	27	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,880	12

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

Correlaciones														
		VAR00001	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	VAR00009	VAR00010	VAR00011	VAR00012	VAR00013
VAR00001	Correlación de Pearson	1	,331	1,000**	,598**	,331	,229	,331	,478*	,329	,155	,598**	,329	,777**
	Sig. (bilateral)		,091	,000	,001	,091	,250	,091	,012	,094	,439	,001	,094	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00002	Correlación de Pearson	,331	1	,331	,555**	1,000**	,470*	1,000**	,693**	-,069	,693**	,555**	,555**	,775**
	Sig. (bilateral)	,091		,091	,003	,000	,013	,000	,000	,731	,000	,003	,003	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00003	Correlación de Pearson	1,000**	,331	1	,598**	,331	,229	,331	,478*	,329	,155	,598**	,329	,777**
	Sig. (bilateral)	,000	,091		,001	,091	,250	,091	,012	,094	,439	,001	,094	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00004	Correlación de Pearson	,598**	,555**	,598**	1	,555**	,184	,555**	,800**	,250	,350	,250	,625**	,769**
	Sig. (bilateral)	,001	,003	,001		,003	,357	,003	,000	,209	,074	,209	,000	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00005	Correlación de Pearson	,331	1,000**	,331	,555**	1	,470*	1,000**	,693**	-,069	,693**	,555**	,555**	,775**
	Sig. (bilateral)	,091	,000	,091	,003		,013	,000	,000	,731	,000	,003	,003	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00006	Correlación de Pearson	,229	,470*	,229	,184	,470*	1	,470*	,280	-,147	,280	,516**	,184	,493**
	Sig. (bilateral)	,250	,013	,250	,357	,013		,013	,157	,463	,157	,006	,357	,009
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00007	Correlación de Pearson	,331	1,000**	,331	,555**	1,000**	,470*	1	,693**	-,069	,693**	,555**	,555**	,775**
	Sig. (bilateral)	,091	,000	,091	,003	,000	,013		,000	,731	,000	,003	,003	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00008	Correlación de Pearson	,478*	,693**	,478*	,800**	,693**	,280	,693**	1	,350	,460*	,350	,800**	,828**
	Sig. (bilateral)	,012	,000	,012	,000	,000	,157	,000		,074	,016	,074	,000	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00009	Correlación de Pearson	,329	-,069	,329	,250	-,069	-,147	-,069	,350	1	-,100	,250	,250	,333
	Sig. (bilateral)	,094	,731	,094	,209	,731	,463	,731	,074		,620	,209	,209	,089
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00010	Correlación de Pearson	,155	,693**	,155	,350	,693**	,280	,693**	,460*	-,100	1	,350	,350	,537**
	Sig. (bilateral)	,439	,000	,439	,074	,000	,157	,000	,016	,620		,074	,074	,004
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00011	Correlación de Pearson	,598**	,555**	,598**	,250	,555**	,516**	,555**	,350	,250	,350	1	,250	,720**
	Sig. (bilateral)	,001	,003	,001	,209	,003	,006	,003	,074	,209	,074		,209	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00012	Correlación de Pearson	,329	,555**	,329	,625**	,555**	,184	,555**	,800**	,250	,350	,250	1	,672**
	Sig. (bilateral)	,094	,003	,094	,000	,003	,357	,003	,000	,209	,000	,074	,209	,000
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
VAR00013	Correlación de Pearson	,777**	,775**	,777**	,769**	,775**	,493**	,775**	,828**	,333	,537**	,720**	,672**	1
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	,009	,000	,000	,089	,004	,000	,000	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

* La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

	VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES							
	DIMENSIÓN OPINIONES							
	Opina de manera autónoma.		Acepta opiniones de los demás integrantes.		Expresa de manera autónoma sus opiniones.		Demuestra respeto a las decisiones de los demás.	
	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
01	0	1	1	1	0	1	1	1
02	0	0	0	1	0	0	0	1
03	1	1	1	1	1	1	1	1
04	0	0	1	1	0	0	1	1
05	0	0	0	1	0	0	0	1
06	1	1	0	1	1	1	1	1
07	1	1	1	1	1	1	1	1
08	1	1	0	1	1	1	1	1
09	1	1	1	1	1	1	1	1
10	0	1	0	1	0	1	0	1
11	0	1	1	1	0	0	1	1
12	0	1	0	1	0	1	0	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1
14	0	1	0	1	0	1	0	1
15	0	1	1	1	0	0	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	0	0	1	1	0	1
18	0	1	1	0	0	1	1	0
19	1	1	1	1	1	1	1	1
20	0	1	1	1	0	1	1	1
21	1	1	0	1	1	1	0	1
22	0	1	0	1	0	1	0	1
23	1	1	0	0	1	1	1	1
24	1	1	0	1	1	1	0	1
25	1	1	0	1	1	1	0	1

	VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES							
	DIMENSIÓN SENTIMIENTOS							
	Abraza a su compañero para demostrar afecto.		Sonríe al terminar la actividad manifestando agrado.		Sonríe al saludar a sus compañeros cuando ingresa al aula.		Participa con agrado durante el desarrollo de las actividades	
	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
01	0	1	0	1	0	1	1	1
02	1	1	0	1	0	0	0	1
03	0	1	1	1	0	1	0	1
04	1	1	1	1	1	1	0	1
05	0	1	0	1	0	1	0	0
06	1	1	1	1	1	1	1	1
07	1	1	1	1	1	1	1	1
08	1	1	1	1	1	1	1	1
09	1	1	1	1	1	1	1	1
10	0	1	0	1	0	1	0	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1
12	0	1	0	1	0	1	0	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1
14	0	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1
17	0	1	0	1	0	1	0	1
18	0	0	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	0	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	0	1	0	1	0	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1
25	0	1	0	1	1	1	1	1

	VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES							
	DIMENSIÓN PETICIONES							
	Pide ayuda cuando lo necesita empleando las palabras mágicas.		Pide una explicación sobre alguna actividad a realizar.		Se acerca de manera espontánea a sus compañeros para pedirles ayuda.		Es claro al solicitar una petición a sus compañeros.	
	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
01	0	1	0	1	1	1	1	1
02	0	0	0	1	0	1	0	1
03	0	1	1	1	1	1	1	1
04	1	1	0	1	1	1	0	1
05	0	0	0	0	0	0	0	0
06	1	1	1	1	1	1	1	1
07	1	1	1	1	1	1	1	1
08	0	1	1	1	1	1	1	1
09	0	1	1	1	1	1	1	1
10	0	1	1	1	1	1	1	1
11	0	0	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1
13	0	1	0	0	1	1	1	1
14	0	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1
16	0	1	1	1	1	1	1	1
17	0	1	0	1	0	1	0	1
18	1	0	0	1	0	1	0	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1
20	0	1	0	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1
22	0	1	0	1	0	1	0	1
23	0	0	1	1	1	1	1	1
24	0	1	1	1	1	1	1	1
25	0	1	0	1	1	1	1	1

ANEXO 2 VALIDEZ DE EXPERTOS

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo del Programa "Arame" para mejorar las habilidades sociales de los niños de 4 años. Diseñado por el Bach. Carbajal Araujo Laura y Celestino Medina Gianella, cuyo propósito es medir el nivel de habilidades sociales, el cual será aplicado a estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Pública N° 1564 "Radiantes Capullitos", por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Programa "Arame" para mejorar habilidades sociales de los niños de 4 años en la I.E. N° 1564 Radiantes Capullitos, Trujillo – 2019.

Tesis que será presentada al Programa Académico de Educación Inicial la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a).

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

Las categorías a evaluar son Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.


Preguntas				
Nº	Ítems	E	B	M
1	Opina de manera autónoma	X		
2	Acepta opiniones de los demás integrantes	X		
3	Expresa de manera espontánea sus opiniones	X		
4	Demuestra respeto a las decisiones de los demás	X		
5	Abraza a sus compañeros para demostrar afecto	X		
6	Sonríe al terminar la actividad manifestando agrado	X		
7	Sonríe al saludar a sus compañeros cuando ingresa al aula	X		
8	Participa con agrado durante el desarrollo de las actividades	X		
9	Pide ayuda cuando lo necesita empleando las palabras mágicas	X		
10	Pide una explicación nuevamente sobre alguna actividad a realizar	X		
11	Se acerca de manera espontánea a sus compañeros para pedirles ayuda	X		
12	Es claro al solicitar una petición a sus compañeros	X		

Evaluado por:

Nombre y Apellido:

Hilda María Alfonso Córdova

D.N.I.: 18123059

Firma: 

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Milagros María Aurora Córdova, con Documento Nacional de Identidad N° 18123059, de profesión Docente, grado académico Maestría, con código de colegiatura _____, labor que ejerzo actualmente como Docente Tiempo Completo, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento _____ (cuestionario), denominado Programa Arcume, cuyo propósito es medir EL NIVEL DE HABILIDADES SOCIALES, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4 AÑOS, de la Institución Educativa Pública N° 1564 RADIANTES CAPULLINDO, TRUJILLO-2019.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Apreciación total: (X) puntos

En Trujillo, a los 03 días del mes de Junio del 2019.



 Firma

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para evaluar la autonomía

OBJETIVO: Determinar en qué medida el programa "ARAME" mejoró las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019

DIRIGIDO A: Estudiantes de 4 años del nivel inicial.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Alfonso César Herra Herra

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa

VALORACIÓN:

MUY ALTO

~~ALTO~~

MEDIO

BAJO

MUY BAJO


FIRMA DEL EVALUADOR



MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Programa "Arame" para mejorar habilidades sociales de los niños de 4 años en la I.E.N° 1564 Radiantes Capulitos, Trujillo - 2019

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES		
				0	1	2	3	RELACION ENTRE VARIABLE Y DIMENSION		RELACION ENTRE DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS			RELACION ENTRE EL ITEMS Y LA OPCION DE RESPUESTA	
								SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
HABILIDADES SOCIALES	OPINIONES	Expresa libremente sus opiniones frente a sus compañeros	Opina de manera autónoma				3	/		/		/				
		Respeto las opiniones de los integrantes de su grupo	Acepta opiniones de los demás integrantes				3	/		/		/				
	Expresa sus ideas al trabajar en equipo	Expresa de manera espontánea sus opiniones				3	/		/		/					
	Respeto las discusiones tomadas por otros	Demuestra respeto a las decisiones de los demás				3	/		/		/					
	Demuestra afecto de manera no verbal al interactuar con sus compañeros	Abraza a sus compañeros para demostrar afecto				3	/		/		/					

	Expresa cómo se siente al realizar las actividades	Sonríe al terminar la actividad manifestando agrado	3	/	/	/	/	/	/
	Demuestra afecto a sus compañeros respetándolos	Sonríe al saludar a sus compañeros cuando ingresa al aula	3	/	/	/	/	/	/
	Interviene de manera activa en las actividades	Participa con agrado durante el desarrollo de las actividades	3	/	/	/	/	/	/
	Solicita apoyo con amabilidad cuando tiene alguna dificultad.	Pide ayuda cuando lo necesita empleando las palabras mágicas	3	/	/	/	/	/	/
	Solicita esclarecimientos sobre un tema que no entiende	Pide una explicación nuevamente sobre alguna actividad a realizar	3	/	/	/	/	/	/
	Expresa seguridad cuando pide ayuda	Se acerca de manera espontánea a sus compañeros para pedirles ayuda	3	/	/	/	/	/	/
	Es asertivo al formular peticiones a su grupo	Es claro al solicitar una petición a sus compañeros	3	/	/	/	/	/	/
PETICIONES									

[Firma manuscrita]
FIRMA DEL EVALUADOR

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo del Programa "Arame para mejorar las habilidades sociales de los niños de 4 años. Diseñado por el Bach. Carbajal Araujo Laura y Celestino Medina Gianella, cuyo propósito es medir el nivel de habilidades sociales, el cual será aplicado a estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Pública N° 1564 "Radiantes Capullitos", por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

Programa "Arame" para mejorar habilidades sociales de los niños de 4 años en la I.E N° 1564 Radiantes Capullitos, Trujillo – 2019.

Tesis que será presentada al Programa Académico de Educación Inicial la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a)

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas				
Nº	Ítems	E	B	M
1	Opina de manera autónoma	X		
2	Acepta opiniones de los demás integrantes	X		
3	Expresa de manera espontánea sus opiniones	X		
4	Demuestra respeto a las decisiones de los demás	X		
5	Abraza a sus compañeros para demostrar afecto	X		
6	Sonríe al terminar la actividad manifestando agrado	X		
7	Sonríe al saludar a sus compañeros cuando ingresa al aula	X		
8	Participa con agrado durante el desarrollo de las actividades	X		
9	Pide ayuda cuando lo necesita empleando las palabras mágicas	X		
10	Pide una explicación nuevamente sobre alguna actividad a realizar	X		
11	Se acerca de manera espontánea a sus compañeros para pedirles ayuda	X		
12	Es claro al solicitar una petición a sus compañeros	X		

Evaluado por:

Nombre y Apellido:

Elva Ayme del Castillo Montoro

D.N.I.: 18143929

Firma: 

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Elva Ayme del Castillo Montoya con Documento Nacional de Identidad
 N° 18143929, de profesión Docente, grado
 académico Maestría, con código de colegiatura _____, labor
 que ejerzo actualmente como docente tiempo completo, en la Institución
Universidad César Vallejo

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el
 Instrumento _____ (cuestionario), denominado
Programa Arame, cuyo propósito es
 medir El Nivel de habilidades Sociales, a los efectos de su aplicación a
 estudiantes de 4 años, de la Institución Educativa Pública N°
1564 Radiantes Capullito, Trujillo 2019.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Buena (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Apreciación total: (20) puntos

En Trujillo, a los 03 días del mes de Junio del 2019.



 (Firma)

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para evaluar la autonomía

OBJETIVO: Determinar en qué medida el programa "ARAME" mejoró las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capulitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019

DIRIGIDO A: Estudiantes de 4 años del nivel inicial.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Del Castillo Montono, Eva Ayme

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Magister en Docencia Universitaria

VALORACIÓN:

MUY ALTO

~~ALTO~~

MEDIO

BAJO

MUY BAJO


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Programa "Arame" para mejorar habilidades sociales de los niños de 4 años en la I.E.N° 1564 Radiantes Capulitos, Trujillo – 2019

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN												OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				0	1	2	3	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA				
								SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
HABILIDADES SOCIALES	OPINIONES	Expresa libremente sus opiniones frente a sus compañeros	Opina de manera autónoma	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/			
		Respetar las opiniones de los integrantes de su grupo	Acepta opiniones de los demás integrantes	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
		Expresa sus ideas al trabajar en equipo	Expresa de manera espontánea sus opiniones	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	
	SENTIMIENTOS	Respetar las decisiones tomadas por otros	Demuestra respeto a las decisiones de los demás	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		
		Demuestra afecto de manera no verbal al interactuar con sus compañeros	Atraza a sus compañeros para demostrar afecto	X	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/		

ANEXO 3
PROGRAMA “ARAME”

PROGRAMA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.DENOMINACION:

Programa ARAME para mejorar las habilidades sociales

1.2.AUTORAS:

Laura Pamela Carbajal Araujo

Gianella Beatriz Celestino Medina

1.3.USUARIOS:

Niños y niñas de 4 años

1.4.LUGAR:

I.E. N° 1564 Radiantes Capullitos

1.5.DURACIÓN:

Fecha de Inicio: 06 de Junio del 2019

Fecha de Término: 05 de Julio del 2019

II. FUNDAMENTACIÓN:

El programa ARAME, es un plan estratégico que busca implementar actividades lúdicas pedagógicas como una herramienta de apoyo.

Se potencia la atención de los niños y niñas de 4 años, por medio de juegos cooperativos que permitan ser adaptadas según sus dificultades, para mejorar sus habilidades sociales dentro de la mañana pedagógicas.

Primero se realizara la aplicación del pre test y así luego poder realizar el programa “ARAME” con todos los niños. Al final se realizara el post test, para ver si tuvo un efecto en el aula Geranios

III. OBJETIVOS:

Objetivo General

- Determinar en qué medida el programa “ARAME” mejora las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1564 Radiantes Capullitos de nivel Inicial en la ciudad de Trujillo 2019.

Objetivos Específicos:

- Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de 4 años aplicando un pre test antes del desarrollo del programa “ARAME”.
- Aplicar el programa “ARAME” sobre juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales de los niños de 4 años.
- Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de 4 años aplicando un post test después del desarrollo del programa “ARAME”
- Identificar la diferencia entre los resultados del pre test y pos test sobre las habilidades sociales que se aplicó en los niños de 4 años.

IV. METAS:

Se espera que el 85% de los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 1564 Radiantes Capullitos, logren mejorar las habilidades sociales a través del programa ARAME.

V. ESTRATEGIAS:

Cada sesión se realizara tomando en cuenta los siguientes procesos

(Procesos de acuerdo al área a realizar)

VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

N°	DENOMINACIÓN	FECHA	DURACIÓN
	Aplicación del pre test	04/06/2019	60 min
	Aplicación del programa		
01	La bola de nieve	06/06/2019	45min
02	Nos convertimos en mago	07/06/2019	45 min
03	¡Qué falta!	13/06/2019	45 min
04	El sombrero de colores	14/06/2019	45 min
05	Los garabatos esconden algo	20/06/2019	45 min
06	Trabajando en equipo	21/06/2019	45 min
07	Jugando con abrazos	27/06/2019	45 min
08	Jugado con las emociones	28/06/2019	45 min
09	El globo no toca el suelo	04/07/2019	45 min
10	La alfombra mágica	05/07/2019	45 min
	Aplicación del pos test	08/07/2019	60 min

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Variable dependiente: Habilidades Sociales

DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM
Opiniones	Expresa libremente sus opiniones frente a sus compañeros	Opina de manera autónoma
	Respeto las opiniones de los integrantes de su grupo	Acepta opiniones de los demás integrantes
	Expresa sus ideas al trabajar en equipo	Expresa de manera espontánea sus opiniones

	Respetar las decisiones tomadas por otros	Demuestra respeto a las decisiones de los demás
Sentimientos	Demuestra afecto de manera no verbal al interactuar con sus compañeros	Abraza a sus compañeros para demostrar afecto
	Expresa cómo se siente al realizar las actividades	Sonríe al terminar la actividad manifestando agrado
	Demuestra afecto a sus compañeros respetándolos	Sonríe al saludar a sus compañeros cuando ingresa al aula
	Interviene de manera activa en las actividades	Participa con agrado durante el desarrollo de las actividades
Peticiones	Solicita apoyo con amabilidad cuando tiene alguna dificultad.	Pide ayuda cuando lo necesita empleando las palabras mágicas
	Solicita esclarecimientos sobre un tema que no entiende	Pide una explicación nuevamente sobre alguna actividad a realizar
	Expresa seguridad cuando pide ayuda	Se acerca de manera espontánea a sus compañeros para pedirles ayuda
	Es asertivo al formular peticiones a su grupo	Es claro al solicitar una petición a sus compañeros

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: La bolas de nieve

1.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS

1.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Diaz Mori

1.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina

Laura Pamela Carbajal Araujo

1.6. FECHA: 06 de Junio del 2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	Se valora a sí mismo.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Sonríe al saludar a sus compañeros cuando ingresa al aula.	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

III. ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	<ul style="list-style-type: none"> - Dado - Cesta - Hojas bond - Fotos de los niños

IV. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	MOTIVACIÓN: Los niños en asamblea esperan la sorpresa que les mostraremos, mostramos a los niños un cubo con imágenes de niños demostrando respeto a su compañero saludándolo de diferentes maneras (Abrazo, levantando la mano, beso, sonriendo, dándose la mano, diciendo: “Buenos días”), pediremos a un niño que se ubique delante de los demás y lance el dado, tendrá que realizar la misma acción de la imagen que a él le salga; así sucesivamente lo harán todos los niños.		

		<p>PROBLEMATIZACIÓN: Les llegará a visitar una profesora que jugará con ellos, al ingresar, pasará sin saludar a nadie y se ubicará en asamblea junto con ellos, entonces preguntaremos a los niños: ¿Qué faltó que haga la profesora al ingresar al aula? ¿Es correcto lo que hizo? ¿Por qué?</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responderán de manera voluntaria a las preguntas realizadas y nos contarán en qué momento ellos saludan.</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas.</p>			45'
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPañAMIENTO	<p>Problematización: Recordamos las preguntas realizadas anteriormente: ¿Qué faltó que haga la profesora al ingresar al aula? ¿Es correcto lo que hizo? ¿Por qué?</p> <p>Análisis de la información: Proponemos a los niños realizar un juego que se llama: “La bola de nieve”, le explicamos brevemente en que consiste:</p> <p>Se le entregará a cada niño su foto en una hoja bond donde escribirán en la parte de abajo su nombre, cuando ya lo tengan listo, se colocarán en el centro formando un círculo, arrugarán la hoja formando una bolita de nieve y lo lanzarán a una cesta que se encontrará en el centro de ellos. Luego nos sentaremos en nuestras mesas, llamaremos a un niño para que saque una bolita de nieve de la cesta, al abrir la bolita observará la foto de su compañero y se acercará a saludarlo sonriendo</p>		

		<p>y le dará un abrazo. Al niño que saludaron le tocara sacar la bolita y repetir nuevamente el procedimiento hasta que todos lo hayan hecho.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Nos reunimos en asamblea y conversamos sobre lo realizado en la actividad, posteriormente se le entregará a cada niño una hoja gráfica donde habrá 4 imágenes de las cuales tendrán que pintar las acciones correctas.</p>		
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó? ¿Cómo se sintieron al establecer sus normas o acuerdos?</p>		

V. ANEXOS:
DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Sonríe al saludar a sus compañeros cuando ingresa al aula.			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	
8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	

9	CUADRA GUIPIOC, GAEL ANDREE			X	
10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		
13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	
15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		
18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTHIAGO MOISES			X	

LEYENDA

EI = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

VI. DATOS INFORMATIVOS:

6.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”

6.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Nos convertimos en magos

6.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS

6.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Diaz Mori

6.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina

Laura Pamela Carbajal Araujo

6.6. FECHA: 07 de Junio del 2019

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	Se valora a sí mismo.	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, muestra su simpatía o trata de ayudar.	Pide ayuda cuando lo necesita empleando las palabras mágicas	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

VIII. ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	<ul style="list-style-type: none"> - Títeres - Varita mágica - Imágenes - Sombrero de mago

IX. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	MOTIVACIÓN: Nos ubicamos en asamblea, recordaremos las normas antes de iniciar y estaremos atentos para observar una función de títeres.		45'
		PROBLEMATIZACIÓN: Se colocarán dos imágenes en una de ellas observamos que los niños se están quitando las cosas y en la otra imagen vemos que el niño entrega amablemente los juguetes, entonces preguntaremos a los niños: ¿Qué creen que haya pasado? ¿Estará bien lo que hacen los niños en la primera imagen? ¿Por qué?		
		SABERES PREVIOS: Los niños responderán de manera voluntaria a las preguntas realizadas y nos contarán con qué imagen se identifican más.		

		PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas.			
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematicación: Recordamos las preguntas realizadas anteriormente: ¿Qué creen que haya pasado? ¿Estará bien lo que hacen los niños en la primera imagen? ¿Por qué?</p> <p>Análisis de la información: Proponemos a los niños realizar un juego que se llama: “El mago radiante”, le explicamos brevemente en que consiste:</p> <p>Se escogerá a un niño para que se convierta en mago, los demás niños tendrán que conceder sus deseos, siempre que diga las palabras mágicas que son: por favor y gracias. Nos moveremos libremente por el espacio al ritmo de una canción, cuando cesa la música, todos nos convertimos en estatuas. El mago con su varita mágica toca a la estatua y le pedirá que se convierta en un animal que a él más le guste, Una vez que la estatua haya realizado la acción dicha por el mago, este tendrá que darle las gracias por cumplir su deseo. Se entregará la varita al niño que ya le toco y se repetirá nuevamente el juego, hasta que todos participen y se den cuenta de lo</p>		

		importante que es pedir las cosas haciendo uso de las palabras mágicas. Acuerdo o toma de decisiones: Nos reunimos en asamblea y conversamos sobre lo realizado en la actividad, posteriormente se le entregará a cada niño una hoja gráfica donde tendrán que decorar con papelitos de colores.	
	CIERRE	EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó?	

X. ANEXOS:
DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Pide ayuda cuando lo necesita empleando las palabras mágicas			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	

8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	
9	CUADRA GUPIOC, GAEL ANDREE			X	
10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		
13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	
15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		
18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTHIAGO MOISES			X	

LEYENDA

EI = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

XI. DATOS INFORMATIVOS:

- 11.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”
- 11.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: ¡Que falta!
- 11.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS
- 11.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Diaz Mori
- 11.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina
 Laura Pamela Carbajal Araujo
- 11.6. FECHA: 13de Junio del 2019

XII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Opina de manera autónoma	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

XIII. ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	<ul style="list-style-type: none"> - Objetos diversos - Mesa - Manta grande

XIV. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	MOTIVACIÓN: Nos ubicamos en asamblea, recordaremos las normas antes de iniciar, avisamos a los niños que vamos a realizar un juego llamado, “que pase el rey”		45’
		PROBLEMATIZACIÓN: Se colocarán dos imágenes en una de ellas observamos una imagen de dibujos animados completa y en la otra imagen nos falta un personaje, entonces preguntaremos a los niños: ¿Qué creen que haya pasado?, ¿Dónde creen que este la imagen que nos falta? ¿Qué imagen nos faltará?		
		SABERES PREVIOS: Los niños responderán de manera voluntaria a las preguntas realizadas y nos contarán con qué imagen se identifican más.		

		PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas.			
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematicación: Recordamos las preguntas realizadas anteriormente: ¿Qué creen que haya pasado con la imagen que falta?</p> <p>Análisis de la información: Proponemos a los niños realizar un juego que se llama: “Que nos falta”, le explicamos brevemente en que consiste:</p> <p>Colocaremos cinco a seis objetos en la esa mas alta, frente a los niños.</p> <p>Después de que lo hayan observado diremos los nombres de los objetos uno a uno en voz alta.</p> <p>Repasaremos los nombres de los objetos con los niños.</p> <p>Cubriremos los objetos con la manta para luego quitar un objeto sin dejar que el niño lo vea.</p> <p>Quitamos la manta y diremos los nombres de los objetos que quedan.</p> <p>Pediremos que de manera voluntaria un niño nos diga que objeto falta.</p> <p>Repetiremos el juego con otros objetos unas 2 veces para lograr que los niños piensen y opinen de manera voluntarias</p>		

			Acuerdo o toma de decisiones: Nos reunimos en asamblea y conversamos sobre lo realizado en la actividad, posteriormente cada niño brindará su opinión sobre el juego y le haremos saber lo importante que es su opinión.		
	CIERRE	EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó?			

XV. ANEXOS:
DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Opina de manera autónoma			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	
8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	
9	CUADRA GUPIOC, GAEL ANDREE			X	

10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		
13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	
15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		
18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTHIAGO MOISES			X	

LEYENDA

EI = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

XVI. DATOS INFORMATIVOS:

- 16.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”
- 16.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “El sombrero de colores”
- 16.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS
- 16.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Diaz Mori
- 16.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina
 Laura Pamela Carbajal Araujo
- 16.6. FECHA: 14 de Junio del 2019

XVII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Respeto las opiniones de los demás	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

XVIII. ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	<ul style="list-style-type: none"> - Sombrero de colores. - Imágenes de cuentos. - Reloj

XIX. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	PROBLEMATIZACIÓN: Los niños se ubicarán en asamblea y la profesora les contará que está muy triste, ha tenido una reunión con sus amigos, pero ellos cuando conversaban no la dejaban hablar y si hablaba no la escuchaban, entonces la profesora preguntará ¿Es importante respetar las opiniones de los demás?		45'
		MOTIVACIÓN: Le mostraremos a los niños un regalo, con ayuda de ellos lo abriremos y verán que es un sombrero de colores, se les dirá que ese sombrero es para realizar un juego.		
		SABERES PREVIOS: Los niños, de manera voluntaria responderán a las preguntas: ¿Ustedes saben respetar a sus amigos? ¿Cómo respetamos sus opiniones?		
		PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas explicándoles la actividad a realizar.		

	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPañAMIENTO	<p>Problematización: Recordamos la pregunta realizada anteriormente: ¿Es importante respetar las opiniones de los demás?</p> <p>Análisis de la información: Proponemos a los niños realizar un juego. Ellos deben sentarse en el piso formando un círculo, en el centro del círculo estarán diferentes imágenes, sacadas de cuentos, sobre ellas estará el sombrero de colores. Luego se llamará a uno de los niños y se colocará el sombrero de colores. Se le pide que saque una tarjeta de la mesa y que muestre la imagen. A partir de este momento, el docente colocará el reloj de arena o digital marcando 1 minuto. Luego el niño que tiene el sombrero de colores es el que expresará sus ideas, opiniones sugerencias, oposiciones, etc respecto del tema de la tarjeta utilizando un micrófono. Ningún otro niño puede hablar mientras el otro niño tenga el sombrero puesto.</p> <p>Una vez transcurrido el tiempo, entonces se podrá sacar el sombrero y lo volverá a dejar en el centro sobre las imágenes, llamaremos a otro niño quien sacará una tarjeta nueva.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Nos reunimos en asamblea y conversamos sobre lo realizado, cada niño, de manera voluntaria dirá su compromiso para que respeten siempre las opiniones de sus compañeros.</p>	<p>Sombrero de colores.</p> <p>Imágenes de cuentos.</p> <p>Reloj</p>	
--	------------	-----------------------------	---	--	--

	CIERRE	EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó?		
--	---------------	---	--	--

XX. ANEXOS:
DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Respetar las opiniones de los demás			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	
8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	
9	CUADRA GUPIOC, GAEL ANDREE			X	
10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		
13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	

15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		
18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTHIAGO MOISES			X	

LEYENDA

EI = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “Los garabatos esconden algo”

1.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS

1.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Diaz Mori

1.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina

Laura Pamela Carbajal Araujo

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que 	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Respeta las decisiones tomadas por otros.	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

		promueven el bienestar común.			
--	--	-------------------------------	--	--	--

1.6. FECHA: 20 de Junio del 2019

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	Hojas de figura – fondo Colores Cartel

 II. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

 III. **ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:**

IV. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: Los niños se ubicarán en asamblea y la profesora les contará que tiene un problema, ha encontrado unas hojas pero solo hay garabatos, preguntará a los niños ¿Hay algún dibujo escondido en ese garabato?</p> <p>MOTIVACIÓN: Les mostraremos a los niños muchas hojas con garabatos y un tarro lleno de colores, ellos manipularán los materiales.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños, de manera voluntaria responderán a las preguntas: ¿Alguna vez han descubierto imágenes en un garabato?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas explicándoles la actividad a realizar.</p>		45'
	DESARROLLO	<p style="text-align: center;">GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización: Recordamos la pregunta realizada anteriormente: ¿Hay algún dibujo escondido en ese garabato?</p> <p>Análisis de la información: Proponemos a los niños realizar una actividad. Ellos deben reunir en grupos de 2, se ubicarán sentados en una mesa y se les entregara un solo garabato para ambos, ellos tendrán que decidir qué imagen es la que descubrieron, se debe respetar la decisión de ambos integrantes de su grupo.</p>		

		<p>Una vez que lo hayan descubierto tendrán que pintarlo para resaltar la imagen encontrada, también tendrán que respetar el color que elijan.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Nos reunimos en asamblea y conversamos sobre lo realizado, y si respetaron las decisiones tomadas por ambos, cada niño dirá su compromiso de respetar las decisiones de los demás y lo escribiremos en un cartel.</p>		
	CIERRE	EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó?		

V. ANEXOS:
DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Respetar las decisiones tomadas por otros.			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	
8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	

9	CUADRA GUPIOC, GAEL ANDREE			X	
10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		
13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	
15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELLENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		
18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTHIAGO MOISES			X	

LEYENDA

EI = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

XXI. DATOS INFORMATIVOS:

- 21.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”
- 21.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Trabajando en equipo
- 21.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS
- 21.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Díaz Morí
- 21.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina
 Laura Pamela Carbajal Araujo
- 21.6. FECHA: 21de Junio del 2019

XXII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	Se valora a sí mismo.	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus ideas para armar un rompecabezas trabajando en equipo	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

XXIII. ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	<ul style="list-style-type: none"> - Rompecabezas - USB - Televisión - Imágenes

XXIV. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	MOTIVACIÓN: Nos ubicamos en asamblea, recordaremos las normas antes de iniciar y estaremos atentos para observar un cuento.		
		PROBLEMATIZACIÓN: Se colocarán dos imágenes en una de ellas observamos que los niños trabajan solos y en la otra imagen vemos que todos colaboran para trabajar, entonces preguntaremos a los niños: ¿Qué creen que haya pasado? ¿Estará bien lo que hacen los niños en la primera imagen? ¿Por qué?		

		<p>SABERES PREVIOS: Los niños responderán de manera voluntaria a las preguntas realizadas y nos contarán con qué imagen se identifican más.</p>			45'
		<p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas.</p>			
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematización: Recordamos las preguntas realizadas anteriormente: ¿Qué creen que haya pasado? ¿Estará bien lo que hacen los niños en la primera imagen? ¿Por qué?</p> <p>Análisis de la información: Proponemos a los niños formar dos grupos, a cada grupo se le entregará un rompecabezas, el cual tendremos que armarlo con ayuda de todos los integrantes, al finalizar cada niño nos comentará como trabajo para poder armar el rompecabezas y si todos ayudaron en el trabajo</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Nos reunimos en asamblea y conversamos sobre lo realizado en la actividad, y tomando acuerdos que nos ayuden a mejorar al trabajar en equipo con nuestros compañeros.</p>		
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó?</p>			

XXV. ANEXOS:
DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Expresa sus ideas para armar un rompecabezas trabajando en equipo			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	
8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	
9	CUADRA GUIIOC, GAEL ANDREE			X	
10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		

13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	
15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELLENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		
18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTHIAGO MOISES			X	

LEYENDA

EI = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “Jugando con abrazos”

1.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS

1.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Diaz Mori

1.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina

Laura Pamela Carbajal Araujo

1.6. FECHA: 27 de Junio del 2019

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas”	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. 	Expresa, por propia iniciativa, el amor y cuidado que recibe de su entorno (padres, docentes y compañeros) como un indicio del amor de Dios. Lo hace a través de la interacción con los otros, y da inicio a acciones como compartir, ayudar y colaborar.	Demuestra afecto de manera no verbal.	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

III. ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	Equipo de Sonido USB Canciones

IV. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: Los niños se ubicarán en asamblea y la profesora les contará que tiene un problema, no sabe cómo expresar a otra persona que la quiere, los niños responderán ¿Ustedes saben cómo podemos demostrar afecto a las personas que queremos?</p> <p>MOTIVACIÓN: Les mostraremos a los niños un vídeo sobre la importancia de demostrar afecto a los compañeros.</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños, de manera voluntaria responderán a las preguntas: ¿Alguna vez han abrazado a alguien y le han dicho cuanto lo quieren?</p>		45'

		PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas explicándoles la actividad a realizar.			
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematicación: Recordamos la pregunta realizada anteriormente: ¿Ustedes saben cómo podemos demostrar afecto a las personas que queremos?</p> <p>Análisis de la información: Proponemos a los niños realizar una actividad. Ellos deben ubicarse en el centro del aula y colocaremos una música para bailar, saltar y desplazarnos por todo el lugar, cuando la música se detenga los niños se abrazarán en grupos de 2, ellos elegirán al niño o niña que deseen, luego la música continuará y los niños seguirán desplazándose por el espacio, solos o con su pareja anterior, cuando la música se detenga se abrazarán en grupo de 3, el abrazo ira creciendo hasta que al finalizar se abracen todos.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Nos reunimos en asamblea y conversamos sobre lo realizado, sobre demostrar afecto a los compañeros, cada niño dirá su compromiso y lo escribiremos en un cartel.</p>	Equipo de Sonido USB Canciones	
	CIERRE	EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó?			

V. ANEXOS:
DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Demuestra afecto de manera no verbal.			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	
8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	
9	CUADRA GUPIOC, GAEL ANDREE			X	
10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		
13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	
15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		

18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTHIAGO MOISES			X	

LEYENDA

EI = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

VI. DATOS INFORMATIVOS:

6.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”

6.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugando con las emociones

6.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS

6.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Diaz Mori

6.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina

Laura Pamela Carbajal Araujo

6.6. FECHA: 28de Junio del 2019

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	Se valora a sí mismo.	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sentimientos al interactuar	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

VIII. ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	<ul style="list-style-type: none"> - Paleta de las emociones - USB - Parlante - Vendaje o pañuelo

IX. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Nos ubicamos en asamblea, recordaremos las normas antes de iniciar y estaremos atentos, posteriormente pedimos a los niños y niñas ubicarse en el centro del aula para realizar: “el baile de las emociones”.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Una niña salió al parque con su mamá pero mientras jugaba se distrajo y un niño más grande se llevó su muñeca y la niña no se dio cuenta hasta llegar a su casa ¿Cómo crees que se sentía la niña? ¿Estará bien lo que hizo el niño? ¿Por qué?</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responderán de manera voluntaria a las preguntas realizadas y nos contarán como se hubieran sentido ellos si hubiera sido su juguete favorito</p>		45'

		PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas.			
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPañAMIENT TO	<p>Problematicación: Recordamos las preguntas realizadas anteriormente: ¿Cómo crees que se sentía la niña? ¿Estará bien lo que hizo el niño? ¿Por qué?</p> <p>Análisis de la información: Proponemos a los niños realizar un juego que se llama: “Guiar al ciego”</p> <p>Para el siguiente juego se necesitará que se cojan de la mano con un compañero.</p> <p>En este juego el niño estará con los ojos vendados y cogido de la mano de su compañero, el compañero le guiará por un camino lleno de obstáculos, indicando por donde debe caminar hasta llegar a la meta donde habrá dos paleta de emociones, una con una sonrisa y otra con miedo.</p> <p>Al llegar a la meta cogerán la paleta de acuerdo a como se sintieron al ser guiados por su compañero. Repetimos en juego para nuestro compañero.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Nos reunimos en asamblea y conversamos sobre lo realizado y como se sintieron al trabajar.</p>		
	CIERRE	EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó?			

X. ANEXOS:
DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Expresa sentimientos al interactuar			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	
8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	
9	CUADRA GUPIOC, GAEL ANDREE			X	
10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		
13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	

15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		
18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTIAGO MOISES			X	

LEYENDA

EI = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”

1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “El globo no toca el suelo”

1.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS

1.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Diaz Mori

1.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina

Laura Pamela Carbajal Araujo

1.6. FECHA: 04 de Julio del 2018

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Interviene de manera activa de la actividad.	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

III. ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	Globos Equipo de Sonido USB Canciones

IV. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	PROBLEMATIZACIÓN: Los niños se ubicarán en asamblea y la profesora les contará que tiene muchos globos, pero no sabe qué hacer con ellos, y les dirá que tal vez pueden hacer un juego, los niños responderán ¿Quieren jugar todos por el espacio utilizando los globos?		45'
		MOTIVACIÓN: Inflaremos una cierta cantidad de globos y les mostramos a los niños.		
		SABERES PREVIOS: Los niños, de manera voluntaria responderán a las preguntas: ¿Alguna vez han participado de un juego? ¿Les gusta participar? ¿Cómo se han sentido?		
		PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas explicándoles la actividad a realizar.		

	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPañAMIENTO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Pediremos a los niños que se sienten en sus lugares, opinaran sobre las normas que debemos tener en cuenta para la actividad, y el cuidado del material.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Despejaremos toda el aula, un niño se pondrá de pie y lanzaremos el globo al aire, el niño tendrá que utilizar cualquier parte de su cuerpo para que el globo no caiga y se mantenga en el aire, luego ingresara otro niño y ayudara al primero, luego lanzaremos otro globo y entrara otro niño y entre todos tendrán que hacer que los globos no caigan, así sucesivamente hasta que todos los niños estén en el centro participando con el globo. (Se pondrá música de fondo)</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Entregaremos plumas a los niños, y les diremos que lo pongan en la palma de la mano, luego soplaran hasta que caiga de su mano.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO:</p> <p>Se le entregará una hoja y colores para que dibujen lo que realizaron.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Por orden de mesa mostrarán a sus compañeros lo dibujado y aplaudiremos a todos por el gran trabajo.</p>	<p>Globos</p> <p>Equipo de Sonido</p> <p>USB</p> <p>Canciones</p>	
--	------------	-----------------------------	---	---	--

	CIERRE	EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó?		
--	--------	---	--	--

V. ANEXOS:
DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Interviene de manera activa de la actividad.			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	
8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	
9	CUADRA GUPIOC, GAEL ANDREE			X	
10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		
13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	

15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		
18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTHIAGO MOISES			X	

LEYENDA

EI = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

XI. DATOS INFORMATIVOS:

- 11.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 1564 “Radiantes Capullitos”
- 11.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: La alfombra mágica
- 11.3. EDAD Y AULA: 4 años - GERANEOS
- 11.4. PROFESORA DE AULA: Jeniffer Carolina Diaz Mori
- 11.5. PRACTICANTES: Gianella Beatriz Celestino Medina
 Laura Pamela Carbajal Araujo
- 11.6. FECHA: 05 de Julio del 2019

XII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	Se valora a sí mismo.	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa seguridad al pedir ayuda	OBSEVACIÓN / GUIA DE OBSERVACIÓN

XIII. ORGANIZACIÓN DE MATERIALES:

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad de aprendizaje?
Revisar y repasar la actividad a realizar para evitar contratiempos.	<ul style="list-style-type: none"> - Usb - Alfombra mágica

XIV. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS		RECURSOS	TIEMPO
UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Nos ubicamos en asamblea, recordaremos las normas antes de iniciar y estaremos atentos, posteriormente pedimos a los niños y niñas ubicarse en el centro del aula para bailar la canción: “Estatuas”</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se les mostrara dos imágenes donde muestra que un compañero se tropezó y su compañero no lo ayudo, y en la otra se ve cuando se apoyan mutuamente. ¿Cómo se sentirá el niño?</p> <p>SABERES PREVIOS: Los niños responderán de manera voluntaria a las preguntas realizadas ¿Qué es seguridad?, ¿se sienten seguros en el jardín?, ¿piden ayuda cuando lo necesitan?</p>		45’

		PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Los niños y niñas nos comentan lo que realizaremos el día de hoy, reforzaremos sus respuestas.			
	DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>Problematicación: Recordamos las preguntas realizadas anteriormente: ¿Qué es seguridad?, ¿se sienten seguros en el jardín?, ¿piden ayuda cuando lo necesitan?</p> <p>Análisis de la información: Proponemos a los niños realizar un juego que se llama: alfombra mágica, en donde un compañero se acuesta boca arriba al suelo, bien derecho con las manos pegadas al cuerpo. Las demás se sitúan a los lados y una a la cabeza. Se arrodillan y ponen sus dos manos (juntas, entrelazadas), debajo del cuerpo de la alfombra. Muy suavemente elevando la alfombra hasta donde puedan, la mantienen a esa altura por unos segundos y vuelven colocarla despacio en el suelo. Luego pasa otro niño voluntariamente a ser “alfombrero”</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Nos reunimos en asamblea y conversamos sobre lo realizado y como se sintieron al trabajar.</p>		
	CIERRE	EVALUACIÓN: Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les gustó?			

XV. ANEXOS:

DISEÑO E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nombres y Apellidos		Expresa seguridad al pedir ayuda			
		EI	EP	L	OBSERVACIÓN
1	ACEVEDO OTOYA, VALENTINA FRANCIETH			X	
2	ALEJANDRIA NEYRA, VANIA YANINA			X	
3	AVALOS GAMBOA, AXEL CRISTIAN			X	
4	AVALOS RIVEROS, THIAGO ALESSANDRO			X	
5	CALDERON RAFAEL, DRAVE YGNACIO		X		
6	CALDERON VASQUEZ, RACHELL LUZMARY			X	
7	CAMACHO CASTILLO, THIAGO GABRIEL			X	
8	CIPRA MORENO, LUIS ANGHELLO			X	
9	CUADRA GUPIOC, GAEL ANDREE			X	
10	CRUZ CASTIGLIONE, LEONARDO PATRICK			X	
11	CHAMAME MALQUI, RODRIGO SEBASTIAN			X	
12	DOMINGUEZ SANDOVAL, TYLER BRATTLY		X		
13	FLORES FLORES, ASTRID VICTORIA			X	
14	IGLESIAS RODRIGUEZ, HEBERT JOAQUIN			X	
15	LLANOS BACA, GUILIANA YAMEL			X	
16	MELLENDEZ CEDAMANOS, EMMANUEL ELIAS			X	
17	MORENO MEREGILDO, MAURICIO ALFREDO		X		

18	QUEZADA VERGARA, SERGIO DAVID			X	
19	RABANAL ROMERO, ALESSANDRA			X	
20	REYES LOYAGA, FRANCESCA ABIGAIL			X	
21	RIVEROS CHIROQUE, THIAGO JHARET			X	
22	SEVILLANO SAVALETA, JOSE MIGUEL		X		
23	SOTO MERCADO, PAOLO MANUEL			X	
24	VALDERRAMA CARRION, ASHLEY KERR			X	
25	YEPEZ MATUTE, SANTHIAGO MOISES			X	

LEYENDA

El = En Inicio

EP = En Proceso

L = Logrado

ANEXO
CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA N° 1564
"RADIANTES CAPULLITOS"

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

QUIEN SUSCRIBE:

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1564
"RADIANTES CAPULLITOS" DE LA URBANIZACIÓN CHIMÚ
TRUJILLO – LA LIBERTAD EXTIENDE LA SIGUIENTE

CONSTANCIA

Que las señoritas Celestino Medina, Gianella Beatriz y Carbajal Araujo, Laura Pamela, alumnas del X Ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación e Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial, han desarrollado el Programa Experimental de Juegos Cooperativos desde el 06 de Junio hasta el 05 de Julio del 2019, siendo parte de la Tesis Titulada "PROGRAMA ARAME PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, TRUJILLO"

Se extiende la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Trujillo, 24 de Julio del 2019.


 **Yermis Odegaray López Apolo**
DIRECTORA
I.E. N° 1564 - "RADIANTES CAPULLITOS"

Psj. Godofredo García 5ta cuadra Urb. Chimú - Trujillo

☎ 044-529667 / 📱 "Radiantes Capullitos"

ANEXO ABSTRACT



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ABSTRACT

This study had as its main objective to determine by how much the “Arame” program improved social skills in 4-year-old children.

The study was conducted at “Radiantes Capullitos”, Educational Institution number 1564, Trujillo, 2019 in the “Geráneos” classroom, where it was observed that improvement was needed regarding social skills.

The study had a pre-experimental design, a pre and post-test were applied to an experimental group. The sample consisted of 25 children (8 girls and 17 boys) from the “Geráneos” classroom. A test (-checklist) was the instrument used for assessing the social skills variable. This test was evaluated for reliability and validation prior its application.

A pre-test was applied in order to know what the current social-skills level was, then the “Arame” program was applied which consisted of 10 sessions with cooperative games. After the program’s application, a post-test evaluation was carried out in order to find out if said program improved children’s social skills.

Results obtained in the pre-test showed that only 48% of children had a good level, which in the post-test turned into 88% after the “Arame” program application. Thus, it can be said that the “Arame” program substantially improved social skills in 4-year-old children at Radiantes Capullitos”, Educational Institution number 1564, Trujillo, 2019.

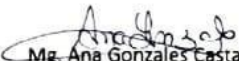
Keywords: Social skills, program, cooperative games, improvement, level.

CAMPUS TRUJILLO
Av. Larco 1770.
Tel.: (044) 485 000. Anx.: 7000.
Fax: (044) 485 019.

fb/ucv.peru
@ucv_peru
#saliradelante
ucv.edu.pe

This document has been translated by the Translation and Interpreting Service of Cesar Vallejo University and it has been revised by the English native speaker: Mark Stables.




Mg. Ana Gonzales Castañeda
Lecturer of the School of Languages