

Universidad Nacional  
**Federico Villarreal**

Vicerrectorado de  
**INVESTIGACIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**PROGRAMA” JUGANDO CON MIS AMIGOS” PARA  
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS  
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°627 DE SAN  
JUAN DE MIRAFLORES - 2014**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL EN PSICOPEDAGOGIA Y PROBLEMAS DE  
APRENDIZAJE**

**AUTORA**

**Lic. Ñahue Collavino Ana María**

**ASESOR**

**Dr. Alva Miguel Walter Hugo**

**JURADOS**

**Dr. Pajuelo Alba, Rodomiro Ladislao**

**Dr. Guevara Flores Julio Cesar**

**Dra.: Saravia Pachas Delia Antonia**

**Mg.: Escate Díaz Johnny William**

**Lima, Perú**

**2020**

**PROGRAMA” JUGANDO CON MIS AMIGOS” PARA  
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS  
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°627 DE SAN  
JUAN DE MIRAFLORES - 2014**

**AUTORA**  
**Lic. Ñahue Collavino Ana María**

**ASESOR**  
**Dr. Alva Miguel Walter Hugo**

## Índice

	Pág.
CARATULA	I
TÍTULO	II
AUTOR	III
ASESOR	iv
ÍNDICE	v
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
1.1. Descripción de la Realidad del Problema	13
1.2. Antecedentes	16
1.3. Objetivos	21
- Objetivo General	21
- Objetivo Especifico	21
1.4 Justificación	22
1.5 Hipótesis	24
II. Marco Teórico	26
2.1 Bases teóricas sobre el tema de investigación	26
III. Método	51
3.1 tipo de investigación	51
3.2 Ámbito temporal y espacial	52
3.3 Variables	52
3.4 Población y muestra	55
3.5 Análisis de datos	60
IV. RESULTADOS	61
V. DISUSION DE RESULTADOS	79
VI. CONCLUSIONES	83
VII. RECOMENDACIONES	85

VIII. REFERENCIAS	88
IX. ANEXOS	95
- Matriz de consistencia	95
- Oparalización de variables	97
- Instrumento de medición de la variable 1	99
- Instrumento de medición de la variable 2	102
- Sesiones	107
- Pre test – grupo control	146
- Pre test – grupo experimental	147
- Pos test – grupo control	148
- Pos test – grupo experimental	149

## Índice de tablas

	Página
Tabla 1 Caracterización de la variable Programa “Jugando con mis amigos”	53
Tabla 2 Matriz de operacionalización de la variable habilidades sociales	53
Tabla 3 Distribución de la población	55
Tabla 4 Distribución de la muestra	55
Tabla 5 Baremos para la lista de chequeo de habilidades sociales para pre-escolares	59
Tabla 6 Nivel de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo control y experimental según pretest y postest	61
Tabla 7 Prueba de Shapiro-Wilk en Pre test	62
Tabla 8 Prueba Shapiro-Wilk en el Post test	64
Tabla 9 Prueba de U Mann Whitney para comprobar la hipótesis general	65
Tabla 10 Dimensión Primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo de control y experimental según pretest y postest.	67
Tabla 11 Dimensión habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.	69
Tabla 12 Dimensión habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.	71

Tabla 13	Dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.	73
Tabla 14	Dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.	75
Tabla 15	Dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.	77



## Índice de figuras

	Página
Figura 1. Nivel de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo control y experimental según pretest y postest	61
Figura 2. Puntuaciones de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.	66
Figura 3. Puntuaciones de la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest	68
Figura 4. Puntuaciones de la dimensión habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo de control y experimental según pretest y postest.	72
Figura 5. Puntuaciones de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.	74
Figura 6. Puntuaciones de la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.	76
Figura 7. Puntuaciones de la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo de control y experimental según pretest y postest.	78

## RESUMEN

La investigación titulada Efectos del programa “Jugando con mis amigos” para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa del distrito de SJM 2014, el propósito fue determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el incremento de las habilidades sociales.

La investigación fue básica, de su diseño cuasi experimental. Para recoger los datos, se aplicó la técnica de la encuesta con dos momentos; Pre y Post prueba para incrementar las habilidades sociales; y el instrumento fue un test. Se trabajó con una población de 113 y una muestra no probabilística conformado por 60 niños respectivamente.

Después de aplicado las 40 sesiones del programa “Jugando con mis amigos” se obtuvo como resultado que la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” incrementó significativamente las habilidades sociales en los niños de 5 años. Comprobándose de esta manera la hipótesis de investigación.

**Palabras claves:** Juegos, habilidades sociales y estudiantes.

## ABSTRACT

The research titled Effects of the "Playing with my friends" program to develop social skills in 5-year-old students of an educational institution of SJM 2014, the purpose was to determine the effect of the "Playing with my friends" program in the increase of social skills

The research was basic, of quasi-experimental sub-design. To collect the data, the survey technique was applied with two moments; Pre and Post test to increase social skills; The tests were applied to 60 children of the initial level. We worked with a population of 113 and a non-probabilistic sample consisting of 60 children respectively.

After applying the 40 sessions of the "Playing with my friends" program, the result was that the application of the "Playing with my friends" program significantly increased social skills in 5-year-old children. Checking in this way the research hypothesis.

**Keywords:** Games, social skills and students.

## **I. Introducción**

La investigación titulada; Efectos del programa “Jugando con mis amigos” para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014, se desarrolló con el propósito de ser sustentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Psicopedagogía y Problemas de Aprendizaje.

Actualmente se observa un vacío de valores sociales evidenciándose en las conductas de las personas de todas las edades como: surgimiento del pandillaje, embarazos precoces, drogadicción, delincuencia, entre otros. Por se propone un programa educativo para que a través del juego para que los estudiantes desde temprana edad practiquen los valores, además de; la solidaridad, compañerismo, cooperativismo, saber escuchar aprender a ser asertivo para el bienestar tanto de él mismo, como de su familia y se extiende a la sociedad.

Teniendo en cuenta que la base de las conductas mostradas por las personas son las habilidades sociales aprendidas, se debería trabajar dichas habilidades de forma transversal en todas las áreas, pues aquellas sirven de apoyo a los niños a desenvolverse asertivamente en diferentes situaciones.

El programa propuesto apuesta por el juego como una forma de aprendizaje en la aprehensión de las habilidades sociales, pues mediante el juego los niños además de expresarse libremente, aprenden a ser más tolerantes al error y a las frustraciones, ser más comunicativos, creativos e imaginativos.

La investigación se estructuró de la siguiente manera; en el primer capítulo se redacta la realidad problemática, en el segundo Capítulo se desarrolla las teorías que enmarca las variables trabajadas, en el Capítulo III se formula las Hipótesis y las Variables, Capítulo IV de Metodología Capítulo V Resultados, las Discusiones

de los resultados, así como Conclusiones, Recomendaciones, la Bibliografía y finalmente los Anexos correspondientes.

## **1.1. Descripción y formulación del problema**

### **Diagnóstico**

Actualmente observamos que entre los problemas que afectan a la sociedad es la violencia y la desadaptación social, desde temprana edad estas conductas se evidencian en los espacios sociales: familia, escuela, comunidad. Hoy se sabe que estas conductas surgen como consecuencia de las limitaciones en el uso de las habilidades sociales. La familia es el primer espacio de socialización donde las personas encuentran los primeros modelos a imitar siguiendo patrones de conducta de los miembros que lo integran, es necesario destacar lo fundamental del buen clima familiar en un ambiente emocional cálido y afectivo los que contribuyen al incremento de habilidades sociales. La institución educativa cumple un papel fundamental en la instrucción de habilidades sociales es partir de las interrelaciones entre niños y adultos es que se van estructurando competencias sociales. El desarrollo social del niño comienza al nacer y luego durante la etapa preescolar avanza rápidamente, por ello es fundamental que las instituciones educativas para niños, incluyan estrategias basados en actividades lúdicas, ya que mediante el juego los niños se amplían en lo social e intelectual.

### **Pronóstico**

Siendo la escuela donde los aprendizajes, es necesario brindar el espacio y desarrollar acciones concretas en la aprehensión de competencias sociales de una forma lúdica y sincera. El juego es una presteza social fundamental, en el que se reflejan los rasgos del pensamiento, personalidad y emociones del niño, ya que las interrelaciones y vínculos sociales que el niño establezca en esta edad, que irá edificando sus propios conocimientos. El juego siempre ha formado parte de la educación para la vida, existían juegos afines con las festividades, costumbres, y actividades

simbólicas de las comunidades; dentro las actividades sociales de estas comunidades existían juegos como la Yunza donde celebraban sus alegrías expresando sus sentimientos mediante este juego e invitando a los vecinos a compartirla con ellos. Es de esto que queremos partir para advertir el valor del juego libre y espontaneo en el progreso de habilidades, capacidades y actitudes en el niño. En la práctica pedagógica como docente de aula he venido observando que muchos de nuestros niños y niñas no disponen de recursos mínimos para relacionarse adecuadamente con sus pares, en muchos casos algunos niños tienen dificultad para relacionarse con sus compañeros, les cuesta integrarse al grupo, adaptarse a nuevas situaciones y espacios, interpretar y respetar los acuerdos y códigos del juego ;en este aspecto las consecuencias para el niño pueden ser de aislamiento social, rechazo, a veces agresividad, y, en definitiva, un desarrollo menos feliz y limitado en sus posibilidades de crecimiento y relación con el mundo social.

### **Control**

Como lo visto anteriormente, es el juego una actividad innata, primordial y social en la vida del niño, creemos por conveniente e importante propiciar un entorno favorable y seguro, creando espacios en libertad con materiales integradores que permitan desarrollar habilidades comunicativas y sociales. Es por ello que proponemos el presente programa “Jugando con mis amigos” donde a través de actividades lúdicas y espontaneas los niños y niñas tendrán la oportunidad de interactuar libremente, decidiendo a que juegan, como juegan, con que juegan, con quien o con quienes juegan, permitiéndoles establecer sus propios códigos de juegos, respetando a sus compañeros, regulando sus emociones y expresando lo que sienten.

### **Formulación del Problema de Investigación**

#### **Problema Principal**

¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014?

### **Problemas Secundarios**

**P<sub>1</sub>:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014?

**P<sub>2</sub>:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014?

**P<sub>3</sub>:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014?

**P<sub>4</sub>:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014?

**P<sub>5</sub>:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014?

**P<sub>6</sub>:** ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014?

## 1.2. Antecedentes

### A Nivel Internacional

**Martínez (2012)** en su tesis “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial” Argentina, plantea una forma de analizar como los pedagogos de los jardines de infantes del Partido de Tres de Febrero generaban propuestas de juegos cooperativos, la investigación fue de tipo descriptiva-correlacional, con tres docentes como unidades de análisis. Encontró los siguientes resultados: A) En las secciones analizadas no se aprecian propuestas de juegos cooperativos. B) Los maestros de dichos jardines no conocen y/o no realizan propuestas de juegos cooperativos. C) Si bien todos los docentes expresan en su discurso proponer a sus grupos diversos juegos, relacionados a las actividades propuestas, momentos del año y/o propósitos, la idea se diluye al no estar plasmada en el portafolio Didáctico. D) En relación al desarrollo de las habilidades sociales, en relación al diálogo, no se visualizan acciones concretas en donde niños sean quienes logren comprender significativamente qué implica trabajar en equipo, entre otras cosas. Los aportes a nivel teórico se relacionan con la eventualidad de generar un diagnóstico del grupo en estudio.

**Camargo (2009)** en su tesis “Propuesta de un manual dirigido a padres de familia con hijos de 4 a 6 años de edad para fomentar las habilidades sociales a través del juego” México, su estudio fue de tipo documental cuyo objetivo fue diseñar un instrumento basado en juegos educativos para padres cuyos hijos tengan de 4 a 6 años de edad para incrementar sus habilidades sociales. Los padres al realizar las diferentes actividades propuestas en el manual se convertirán en un modelo a seguir por sus hijos y de esa manera fortalecerán sus habilidades sociales de forma directa y así mismo los padres se darán cuenta que deben buscar un tiempo de calidad con sus hijos. Así también, la investigación orienta e impulsa a los padres de familia a incrementar las habilidades sociales a sus hijos sin que ellos lleguen al aburrimiento.



**Hernández (2008)** en su investigación “El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en párvulos de tres años” realizado en México, formulo como objetivo proponer estrategias para incrementar las habilidades sociales en los estudiantes de tres años, la investigación fue de diseño experimental y de su diseño cuasi experimental, trabajó con una muestra no probabilística. Encontró los siguientes resultados: se reafirmó la importancia de los juegos, del tiempo en las aulas, para reforzar la expresión de sus emociones, necesidades y deseos no olvidando su contexto cultural, tradiciones y practica familiar, para poder introducirlos a otro contexto afectivo y social con agentes externos a su entorno familiar (la escuela), en estos momentos lo crucial es generarles un ambiente que les propicie confianza y seguridad que les ofrezca un espacio de relación y convivencia. El brindarles una seguridad emocional propiciara condiciones para que exploren, investiguen, indaguen se cuestionen, sobre la importancia de una convivencia sana en la institución educativa. Es así como el docente se constituye en el agente y en esta investigación se pretendió la mejora de la docente y es fortalecimiento de las habilidades sociales de mis alumnos, estos dos aspectos son un transcurso duradero, evolutivo para desarrollar una enseñanza particular, aunque se muestre los mismos conocimientos a los alumnos, toda persona es individual y tiene distintas características y necesidades.

**Llanos (2006)** en su investigación sobre Efectos de un Programa educativo: juego y aprendo en párvulos de ciclo I” realizado en la Universidad de Granada de España, formulo como objetivo determinar los efectos del programa en el incremento de las competencias sociales en la infancia y comprobar los efectos del programa de enseñanza de habilidades sociales. El estudio fue de diseño cuasi experimental, obtuvo como resultados: a) se incrementó aspectos importantes en los niños como; el reír, sonreír, tener buen ánimo; la consideración a los demás, ayudar al prójimo y finalmente el acatamiento de normas y reglas sociales. b) Los participantes del programa ¡Que divertido es aprender habilidades sociales!

Mejoran sus relaciones sociales: obedecen más las normas y reglas, aprenden a compartir y aceptar entre ellos mismos. Además, se observa una disminución en la agresividad y son menos desafiantes y disruptivos. La investigación tiene mucho que aportar, porque al recabar información mediante instrumentos típicos.

**Caro, Soto y Vizcarra (2003)** en su investigación “El uso del juego como elemento propiciador de aprendizajes significativos en el nivel preescolar” realizado en México, formuló como objetivo proponer estrategias de actuación en torno al juego educativo con la finalidad de analizar los resultados ofrecidos para implementar el juego educativo como actividades pedagógicas a desarrollar en las aulas de los niños. La investigación fue de diseño cuasi experimental. Los resultados fueron: a) Esta actuación dejó ver que mediante el acto lúdico se logra involucrar al educando en las acciones prácticas, lo motiva a participar, le genera conocimientos lo invita a socializarse conocer y practicar reglas, a investigar, a preguntar, a crear, a divertir entre otras, b) En la cotidianidad del aula nos dimos cuenta de lo significativo que resultó a los educandos, verificando el entusiasmo de algunos niños(as) al solicitar constantemente los juegos que le llamo la atención a si también se observan cambios de conducta en educandos que solían manifestarse (indiferentes con respecto a otros niños(as) les sirvió para fortalecer lo conocido socializando con sus pares realizar juegos de reglas promovió entre ellos(as) la sumisión, la tolerancia entre otros. Estos aportes son claves para diferenciar otras maneras de abordar el aprendizaje en el nivel preescolar.

### **A Nivel Nacional**

**Espinoza (2013)** en su tesis Aplicación del programa “Me expreso jugando y disfruto aprendiendo” cuyo objetivo fue fortalecer el desarrollo integral de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial “Estrellita de Luz” Provincia de Piura, 2009”. La investigación fue de tipo aplicada y diseño cuasi experimental, cuya muestra fue de 17 niños. Arribó a los resultados: a) la aplicación del programa educativo no incrementó el

desarrollo integral de los párvulos en estudio. El aporte central de la investigación fue proponer a los juegos educativos como herramientas para el desarrollo de las competencias sociales.

**Camacho (2012)** en su tesis “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de la PUCP”. Planteó como objetivo establecer la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en párvulos de cinco años. El estudio fue de tipo aplicada y de diseño cuasi experimental, el método fue hipotético deductivo, la muestra fue no probabilística constituida por 16 niños. Tuvo como principales conclusiones: a) El programa mejoró las destrezas de organización y la comunicación entre los participantes. b) el programa dio apertura a un clima adecuado en el aula. c) el programa presenta una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados. Sin duda, el mayor aporte de esta investigación es a presencia del juego cooperativo como generador de las habilidades sociales.

**Puppo (2012)** realizó un estudio titulado “Habilidades sociales en niños de cinco años en la red N.º 10 del Callao” en la Universidad San Ignacio de Loyola, formuló como objetivo identificar los niveles de desarrollo de las habilidades sociales alcanzado por los párvulos en estudio. La investigación fue de tipo básico de nivel descriptivo comparativo, la muestra fue de 120 niños. Los resultados fueron: A) el nivel alcanzado de las habilidades sociales fue un nivel medio, lo cual lleva a una reflexión tanto para la institución educativa como para los padres de familia B) Las habilidades conversacionales desarrollados alcanza un nivel medio también. C) el nivel alcanzado de las habilidades para cooperar y compartir fue un nivel medio también, especulo que ello es debido a la no existencia de modelos sociales en la familia y la escuela. D) en cuanto al desarrollo de las emociones y los sentimientos, su nivel es bajo. E) Las destrezas sociales deben desarrollarse en el período de la infancia pues es esa etapa fundamentalmente receptiva. El mayor aporte de este estudio consiste en

el diagnóstico riguroso, en la operacionalización de las habilidades sociales en una población determinada.

**Ballena (2010)** en su tesis “Habilidades sociales en niños de 5 años de la red N.º 4 Callao” realizado en la Universidad San Ignacio de Loyola, planteó como objetivo determinar si existen diferencias entre las habilidades sociales que desarrollaron los niños. El estudio fue de tipo básico de nivel descriptivo comparativo, trabajó con una muestra de 109 niños. Los resultados fueron: a) el desarrollo de las habilidades sociales es igual tanto para niños y niñas de 5 años. b) Las habilidades comunicativas tienen igual desarrollo tanto en niños y niñas de 5 años. c) igualmente sucede con las habilidades para cooperar y compartir d) también en las habilidades de las emociones y los sentimientos e) asimismo en las habilidades de autoafirmación. Resultados que son un buen indicador de la integración social.

**Azula, Gálvez, Guevara, Silva y Vásquez (2007)** en su tesis “Influencia del juego en el proceso de socialización de los niños de primaria 2006”, formularon como propósito mejorar el proceso de socialización a través de actividades dinámicas de animación, el tipo de estudio fue aplicado de diseño cuasi experimental, el método fue hipotético deductivo, trabajaron con 20 alumnos. Llegaron a resultados: A) los estudiantes mostraron un nivel bajo de socialización evidenciando timidez, ser poco comunicativos, individualismo. B) Las actividades lúdicas y dinámicas tienen efecto significativo porque permite lograr la socialización en los niños y niñas, la cual conlleva a elevar su autoestima, así como proponer y solucionar problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución. Estos aportes fortifican la investigación ya que sus resultados demuestran que los juegos favorecen la habilidad de socializarse de los niños.

### **1.3 Objetivos**

#### **Objetivo General**

Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

#### **Objetivos Específicos**

**O<sub>1</sub>:** Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**O<sub>2</sub>:** Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**O<sub>3</sub>:** Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**O<sub>4</sub>:** Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**O<sub>5</sub>:** Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**O<sub>6</sub>:** Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

## 1.4 Justificación e Importancia

### **Justificación teórica:**

El proceso constructivo del marco teórico teniendo en cuenta la variable de investigación Programa “Jugando con mis amigos” contribuye a mejorar las habilidades sociales en los estudiantes utilizando habilidades y estrategias pertinentes dentro del aula

### **Justificación práctica:**

La investigación pretende aportar información contextualizada sobre el Programa “Jugando con mis amigos” en los niveles de excelente, bueno, regular, malo y deficiente. Esta información permitirá a las autoridades educativas diseñar, a partir de referentes empíricos, los elementos y contenidos innovadores, lo cual posibilitará una mejora de las habilidades sociales en cuanto a calidad y excelencia.

### **Justificación metodológica:**

El aporte de la investigación es metodológico porque se aplicó el método científico experimental, el tipo de la investigación fue la aplicada la cual busca conocer para hacer, para actuar, para construir o modificar sobre una realidad. Podemos afirmar que nuestra investigación se basó en aportes de otras investigaciones ya realizadas que sirvieron de aporte metodológico al nuestro, la prueba de hipótesis sirvió para tener una conclusión final de que si son efectivos los Programas para mejorar las habilidades sociales.

El presente trabajo es importante por su contenido de indagar las habilidades sociales mediante un Programa de juegos. El programa adopta un enfoque multidimensional para analizar el desarrollo de los juegos, ayudando a alcanzar un desarrollo profundo y continuo a nivel de la persona y la organización en el aula.

Desde la perspectiva teórica y del Programa “Jugando con mis amigos” se analiza los tipos de juegos para los niños de 5 años. Desde los tópicos las habilidades sociales tenemos las primeras habilidades sociales.

El estudio que se somete a consideración constituye un valioso aporte teórico-referencial con respecto al análisis sobre el Programa “Jugando con mis amigos” en el mejoramiento de las habilidades sociales. Es un material de trabajo que expone su contenido y aportes con seriedad, validez y confiabilidad; así mismo, servirá de plataforma para futuras investigaciones.

#### **Justificación axiológica:**

Se consideró los aspectos éticos que son fundamentales ya que se trabajaron con niños de 5 años por lo tanto el sometimiento a la investigación conto con la autorización correspondiente de parte de la institución educativa como de los tutores por lo que se aplicó el consentimiento informado accediendo a participar en el método.

Asimismo, se mantiene la particularidad y el anonimato, así como el respeto hacia el evaluado en todo momento y resguardando los instrumentos respecto a las respuestas del participante.

#### **Factibilidad y Viabilidad de la Investigación**

Referente a los instrumentos estandarizados para la investigación: según las investigaciones realizadas sobre el tema, existen diversos elementos teóricos y ejemplos de instrumentos para evaluar. Sin embargo, he preferido diseñar mi propio Programa por cuanto las estandarizaciones realizadas eran orientadas para otros propósitos distintos a este caso. Sin embargo, dichas limitaciones fueron superadas, realizando un máximo esfuerzo para el logro de los objetivos propuestos.

## 1.5 Hipótesis

### Hipótesis General

La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014.

### Hipótesis Específicos

**H<sub>1</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**H<sub>2</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**H<sub>3</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**H<sub>4</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**H<sub>5</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.



**H<sub>6</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

## **II. Marco Teórico**

### **2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación**

#### **El Programa**

##### **Definición de Programa**

Para Riart (1996) un programa es:

Una planificación y ejecución de unos contenidos, encaminado a lograr unos objetivos determinados a partir de unas necesidades de las personas, grupos o instituciones inmersas en un contexto espacio-temporal determinado (p. 50).

Entonces podemos definir como programa, a la acción continuada previamente planificada encaminada a lograr objetivos, satisfacer necesidades y/o enriquecer, desarrollar o potenciar determinadas competencias.

##### **Características del programa**

Pérez (2000) afirma que las características de todo programa son:

Un programa debe ser un plan de acción, con una intención clara y técnica. Esta acción debe ser sistemática, organizada y perfecta.

En el programa deben estar clarificadas las metas del mismo y, los objetivos, siempre teniendo en cuenta el carácter contextual, las características de los destinatarios o receptores del programa.

Los agentes encargados de implementar el programa deben asumir dicho programa, así como poseer la formación, los conocimientos y las capacidades necesarias para llevarlo a cabo.

Un programa de intervención debe dar respuesta a las necesidades detectadas en el contexto, para el que se diseña el programa. Pero, sobre todo, no existan personas conscientes de esa necesidad y demanden el programa.

La existencia de los recursos materiales, económicos y humanos necesarios para la aplicación del programa.

Una vez realizado el diseño del programa, la aplicación debe ser de un modo sistemático y siguiendo las directrices marcadas previamente.

Los elementos del programa han de reflejarse abiertamente en el documento, ya que son imprescindibles tanto para la aplicación, como para la evaluación del programa. (pp. 261-262).

### **Fundamentación teórica del programa**

En este enfoque, al estudiante se le considera como el protagonista central del proceso educativo y al profesor como facilitador de conocimientos” (p. 55).

Por lo expuesto anteriormente se puede decir que la corriente constructivista es aquel modelo o teoría contemporánea del conocimiento que se refiere a los procesos internos que le permite al sujeto aprender y considerarlo a éste como el principal actor de su propio aprendizaje, este enfoque demuestra pues su tendencia de ver a la persona de manera global y ya no ver al niño como un ser receptivo, al contrario se le considera un ser activo, donde pasa a ser el ser principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Teoría fisiológica**

Según Monroy y Sáez (2011) la teoría fisiológica del juego, llamada también teoría del descanso y la distracción:

(...) responde a una necesidad vital que viene predeterminada biológicamente, y que por tanto está en mayor o menor medida

presente en todo ser humano, para quien el juego es básicamente un mecanismo de economía energética. (p. 1)

### **Teoría antropológica**

La teoría antropológica del juego para Monroy y Sáez (2011) es, por el contrario, en una sociedad en la que lograrse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego. (p. 1)

### **Teoría psicoevolutiva**

Marqués (2011), sobre la teoría psicoevolutiva, llamada también como teoría de la catarsis, dice: "(...) Immanuel Kant, el conocido filósofo, lo entiende como un mecanismo de liberación de los instintos que pueden ser nocivos para el ser humano" (p.1).

Entonces, se deduce que el juego es, posiblemente, en uno de los factores de influencia en mayor o menor medida en el aprendizaje.

### **Estrategias metodológicas del programa**

La metodología del programa propuesto es activa-participativa con enfoque constructivista, donde el niño(a) sea partícipe y actor principal de su propio aprendizaje, mejorando su desarrollo psicomotor.

Se debe tener en cuenta las estrategias como recursos que ayuden a los niños a desarrollar sus potencialidades considerándolos como una unidad. Es la educación a través del juego, estos crean en los niños condiciones que los llevan al conocimiento y buen uso de sus habilidades sociales, desenvolviéndose con seguridad y un mejor control. La estrategia debe de llevar al logro de competencias, capacidades y actitudes.

Nuestro Diseño Curricular actual da orientaciones metodológicas donde la mejor estrategia como actividad lúdica es el "juego", ya que los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad el juego es esencialmente corporal y sensorio motor, lo que

permite la comprensión progresiva de la realidad (Ministerio de Educación, 2008).

El juego “es la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse” (Ministerio de Educación, 2010, p. 11).

Para Aucouturier (2004) el niño necesita:

Sentirse siempre seguro para encontrar en sí mismo los recursos simbólicos poderse situar frente a los periodos de angustia difíciles de asumir, especialmente de ser destruido o abandonado el niño para asegurarse ha de poder enlazar la angustia con la acción, con sus actividades lúdicas, por ello el jugar es un antídoto para la angustia: hace creador de su propia seguridad, lo que es necesario para la conquista de sus identificaciones y de su autonomía (p. 272).

Por esta razón, se debe de brindar al niño oportunidades para poder expresarse y tenga un buen desarrollo, la escuela es un lugar privilegiado para desarrollar la práctica educativa. Ayudar al niño a superar sus angustias, sus miedos y sentir placer en las acciones que haga es el papel que deben cumplir los adultos que acompañan al niño en su proceso.

El MINEDU (2010) “la hora del juego libre en los sectores” considera que el juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto del juego del niño. Estos juegos ayudan al su desarrollo de habilidades sociales.

Se debe considerar la organización del espacio: donde los niños se desenvuelvan en la escuela, donde haya materiales significativos que puedan manipular y aprender, así mismo el tiempo de las actividades que

se realice con los niños debe ser planificado, secuenciado y organizado (Ministerio de Educación,2008).

Las sesiones del Programa “Jugando con mis amigos” son activas participativas, se dará tres veces por semana y hacen una suma de 40 sesiones, con una duración de 45’ aproximadamente cada una de ellas, donde se integra las dimensiones de primeras habilidades sociales.

Para desarrollar el programa se necesita de un espacio físico destinado exclusivamente para ese fin y de los materiales adecuados.

Se ha seleccionado las competencias, capacidades, conocimientos y actitudes de las áreas de desarrollo según el Diseño Curricular Nacional del nivel inicial de la edad de cinco años, determinando los respectivos logros e indicadores de aprendizaje.

Las fases planteadas en las sesiones son: inicio, proceso y final.

### **Dimensiones del programa**

Para la presente investigación se han tomado las dimensiones planteadas por Huerta (2011): Diagnóstico, planificación, ejecución, evaluación y control.

#### **Diagnóstico**

Antes de iniciar el proceso de intervención a través de las sesiones del programa se realiza un diagnóstico a través de una evaluación inicial. Se realiza con la finalidad que permita conocer el nivel de habilidades sociales que presenta cada niño al ingresar al programa y de esta forma se logre adecuar las sesiones a las necesidades que presentan los estudiantes y para ello el instrumento con el que se evaluará a los estudiantes al iniciar el programa será el test de habilidades sociales, que diagnostica las dificultades con respecto a esa variable.

Esta etapa comprende las siguientes acciones:

Diseño y aplicación de instrumentos de recolección de información.  
Análisis de los resultados del estado actual del desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de educación inicial.  
Determinación de las necesidades y potencialidades de los estudiantes respecto al desarrollo de las habilidades sociales.

### **Planificación**

Comprende las siguientes acciones:

Comparación del estado real de los estudiantes con el estado deseado, esto se debe realizar teniendo en cuenta los resultados del diagnóstico y el objetivo del sistema de actividades didácticas.

Diseño de actividades de aprendizaje en su orientación, ejecución y control.

### **Ejecución**

Comprende los momentos de aplicación de las diferentes actividades que constituyen la Propuesta de Intervención Educativa y su reformulación y/o adaptación, en caso de ser necesario. Bajo esa lógica es menester recordar que la solución parte de una hipótesis de acción que puede o no, ser la alternativa más adecuada de solución, por lo que solamente en su aplicación se podrá tener certeza de su idoneidad.

Comprende las siguientes acciones:

Establecimiento de un clima emocional apropiado para motivar en los estudiantes el juego en las habilidades sociales.

Empleo de estrategias didácticas innovadoras para las habilidades sociales.

Respetar las fases y los procesos de las habilidades sociales.

Tomar en consideración diversas vías para expresar de manera natural las habilidades sociales: oral, escrita, gráfica y corporal.

Promover conflictos a partir de situaciones reales o fantasiosas, acompañada de tareas que sirvan de refuerzo de las habilidades sociales (leer, comprender, narrar, escribir).

Propiciar la corrección de los malos hábitos sociales a través del trabajo colaborativo entre los estudiantes, que permita compartir ideas, adquirir experiencias para la solución ideal de los problemas; esta actividad permitirá encontrar nuevas vías para la solución de conflictos cada vez más creativos.

Selección y publicación de las ideas más originales sobre la solución.

### **Evaluación y control**

La cuarta etapa se orienta a la comprobación del nivel de desarrollo de los juegos en las habilidades sociales de los niños, a partir de la evaluación de los indicadores formulados de la propuesta planteada.

El objetivo de la cuarta etapa es evaluar la efectividad y pertinencia para desarrollar los los juegos en las habilidades sociales de los niños.

Esta etapa comprende las siguientes acciones:

Análisis y planificación de indicadores para la evaluación del desarrollo de las habilidades sociales.

Observación durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje, de las expresiones y actitudes de los niños que evidencien las dimensiones de las habilidades sociales.

Comprobación del logro de los indicadores correspondientes a las dimensiones de primeras habilidades sociales, frente al estrés, que demuestran mayor nivel los niños de 5 años.

Con todo lo anterior, las habilidades sociales son un tema que preocupa a toda la sociedad en general. Hoy día los juegos para el estudiante, a la vez que ayudan alcanzar la educación integral que le corresponde aportan considerablemente en él aprendizaje.



## El Juego

### **Definición del juego**

Una definición muy interesante y que se hace necesario mencionar es la que Silva (2004) El juego es una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta, que ofrece oportunidades para lograr nuevos desarrollos y aprendizajes. (p. 8).

El ideal de los niños sería jugar, estar en el colegio, siendo protegidos por sus padres, gozando de la vida mientras crecen y se desarrollan progresivamente. En la actualidad la infancia busca tener un lugar protagonista en el medio social, pues como adultos han tomado las riendas de su hogar y salen a las calles a trabajar. Mientras que, en el silencio de un hogar diferente, ciertos padres se complacen en enviar a sus hijos a jugar para no ser molestados. Obviando la maravilla de ser coparticipes de su desarrollo integral. En cuanto otros viven en pobreza, violencia, reducción de reconocimientos y traiciones, anhelando la vida de niño que les fue arrancado.

Se pretende buscar informaciones que ayuden a comprender los beneficios psicológicos que reporta el juego en la educación de los niños, porque como dice Secadas y Barberá (1984), “el juego como actividad básica del niño implica procesos psicológicos” (p. 124). Estos procesos constituyen precisamente implicaciones en la educación del niño, fundamentalmente en el proceso del aprendizaje

Es la actividad natural y uno de los instintos más preciosos del niño, constituye la manifestación espontánea y el modo peculiar de satisfacer la necesidad de movimiento, acción y creatividad. No puede ser tomado como algo inútil o trivial pues para el niño es tan importante como el trabajo, los deportes o la vida social son para el adulto.

Para Huizinga (1987, p. 43), el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias.

El niño entrega todo su espíritu a lo que realiza, siendo el mundo del juego un mundo de anticipación de las ocupaciones serias del futuro.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo que la cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos (Calero, 1998, p. 13).

En este sentido la vida de los niños es el juego, lo hacen no por obligación sino por alguna fuerza instintiva interna, logrando así, el pleno disfrute de su libertad de movimiento. Mostrándose de manera pura, transparente y limpia en su vida lúdica.

### **Importancia del juego en el niño**

“El juego tiene un papel importante en el desarrollo social de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con iguales, aprenden roles, normas y valores, aprenden a resolver conflictos” (Linaza et al., 2002, p. 30).

Se entiende entonces que, el niño juega para reír, divertirse, entretenerse, distraerse, recrearse, explorar, investigar, inventar, crear, expresarse, evolucionar, integrarse y desarrollarse, además de conocer su entorno y dominar su mundo. Especialmente el juego le presenta enormes posibilidades para su desarrollo físico, social, intelectual y emocional.

Los niños requieren de oportunidades para desarrollar movimientos amplios. Por medio de movimientos y juegos aprenden a manejar su cuerpo, se enfrentan al ambiente y a las más diversas exigencias que corresponden a las bases del movimiento. Éste se presenta como un diálogo “yo-ambiente”. El niño empieza el diálogo con su entorno a través de sus movimientos y acciones, cuando maneja diversos materiales, juega con éstos y capta sus señales y significados simbólicos. Todo este proceso despierta la curiosidad infantil (Rojas, 1993, p. 30).

Permite que exprese sentimientos como agresividad y temor, pero también amor, alegría y satisfacción. También puede manifestar actitudes de convivencia, cooperación, solidaridad e independencia.

El juego para los infantes, es por eso que se debe propiciar el juego libre, sin restricciones ni limitaciones; es notable que las reglas son básicas en un juego, pero con el afán de no coartar la imaginación e intención, es necesario explicar previamente los peligros o riesgos que se corren en determinadas situaciones, orientándolos así de una manera eficaz y directa las consecuencias de sus actos (Aravena, 2009, p. 33).

La importancia radica en que es natural que los niños y niñas practican a diario y experiencias enriquecedoras, que le permiten al infante, por sobre todo, divertirse y recrearse, jugar por jugar, llenándose de placer y alegría por haber hecho lo que más le gusta; claro está, también nos referimos a utilizar al mismo como una herramienta aplicable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además gran parte del tiempo el educando y sus docentes permite comprender que representa ese juego en la vida del niño, basándose en eso podrá cubrir con mayor precisión las necesidades educativas del educando, ampliando su campo de acción, que no solo será

de transmitir conocimientos, sino de involucrarse en lo que es más natural y espontáneo para el niño, el juego (Aravena, 2009).

De manera individual los juegos incentivan el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad, incrementan la paciencia, favorecen la agudeza visual, táctil, y auditiva, además de dar soltura, elegancia y agilidad al cuerpo del niño.

La aplicación provechosa de los juegos, según Calero (1998) Su importancia educativa es trascendente y vital. Siendo vergonzoso el aprendizaje pasivo que brindan algunas escuelas basadas en el tradicionalismo, dejando de lado la educación integral y permanente.

### **Características del juego**

Según su bagaje cultural, elegirán unos juegos u otros, marcarán iguales o diferentes reglas, manifestarán actitudes respetuosas o discriminatorias, preferirán juegos pacíficos a juegos violentos, decidirán lugares o tiempos más adecuados, etc., pero, lo cierto es, que, al tener un lenguaje común, será fácil el acercamiento (Agudo et al., 2002, p.18).

Por tanto, el juego, independientemente de la cultura en la que se desarrolle, tiene unas características en común.

Para Calero (1998) las características esenciales del juego son:

Es una actividad libre, no es la vida corriente, más bien, consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia, es independiente del mundo exterior, transforma la realidad externa en fantasía, desinteresado, está en función de sí mismo y se practica en razón de la satisfacción. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Está limitado, crea orden, la desviación más pequeña malogra todo el juego, oprime y libera, encuentra cosas y las expresa.

Se tiende a la resolución por que se ponen en juego las facultades del niño, se rodea fácilmente de misterio y es una lucha por algo o una representación de algo (pp. 23-24).

### **Funciones del juego**

Cañeque (1991) expone las siguientes funciones del juego:

Es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.

Es un factor de acción continuada sobre el equilibrio Psicosomático.

Es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento.

Reduce errores y fracasos.

Es placentero, divertido.

Implica cierta participación activa por parte del jugador.

Guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. (pp. 62-65).

Estas son razones que nos hacen ver lo necesario que es el juego en la educación. El juego no está destinado únicamente hasta que los/as niños/as pasen el tiempo, sirve para mucho más, sirve para educar. Gonzáles et al. (1993).

**Biológico:** al estimular las fibras nerviosas y lograr en ello la madurez adecuada del sistema nervioso.

**Psicomotor:** tanto del cuerpo como de los sentidos. El niño va tomando a través de la actividad lúdica conciencia de su propio cuerpo.

**Intelectual:** jugando aprende ya que estimula sus capacidades de pensamiento, obtiene nuevas experiencias, es una oportunidad de cometer aciertos y errores, solucionar problemas y descubrirse así mismo.

Social: por el juego entra en contacto con otros niños, con los padres, maestros, con el mundo, aprendiendo normas de comportamiento, y conociendo el puesto que ocupa en el mundo y la aceptación, afirmación y reconocimiento de los demás.

Afectivo: es una actividad que le produce placer, alegría, creatividad y le sirve para descargar tensiones.

El juego sirve para alegrarse de los problemas y de la monotonía de la vida diaria. (p. 11).

Por tanto, el juego contribuye a potenciar el desarrollo de la personalidad del niño, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos. Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer el mundo social que lo rodea.

### **Tipos de juego del niño de 5 años**

Por su parte Pugmire – Stoy (1996) dice que los tipos de juego que utiliza el niño de cinco años de edad muestran mucha más complejidad que los que utilizan niños menores:

Le gustan los materiales no muy definidos, como objetos de plástico de formas distintas.

Diversos tipos de juguetes que existen en el mercado o piezas de madera de distintos tamaños, pueden ser muy diestros en el manejo de materiales reales, aunque siempre deben contar con una supervisión suficiente.

Prefieren hacer construcciones sencillas, empleando pocos materiales, pero muy a menudo dan muestras de creatividad.

A menudo, el detalle más interesante que puede observarse en estos juegos consiste en el modo en que el niño establece sus propias reglas de manera espontánea.

En esta etapa, los juegos empiezan a diferenciarse entre niños y niñas.

El niño se deleita con juegos de misterio, acción y conquista; le encanta usar revólveres, pistolas, espadas, escudos y armas poderosas, juega a los superhéroes con los que él se identifica y se puede disfrazar mejor.

La niña prefiere juegos más tranquilos, muñecas, hacer comida, jugar a la mamá; juegos que impliquen relaciones sociales, maquillarse, peinarse y disfrazarse. (p. 115).

Los niños tienen preferencia hacia juegos que tengan que ver con imitar roles, juegan a la mamá y al papá, lotería, memoria, carreras de obstáculos donde les gusta competir con los demás, juegan a las luchas, les gusta escalar, brincar, jugar con globos, bailar, cantar, hacer mímicas y rondas, esto ayuda a que el niño desarrolle inquietudes y se interese por aprender.

## **Habilidades Sociales**

### **Conceptualización de habilidades sociales**

Papalia (1994), define a las habilidades sociales como “destrezas que se manifiestan en la conducta del adolescente, y quedan reflejadas en sus actitudes y en la capacidad de responder a estímulos sociales en beneficio propio y de otros” (p. 65).

Las habilidades sociales permitían un tipo de comportamiento que es socialmente recompensado, de modo que el sujeto al manifestarlas se ve más aceptado y valorado.

Por su parte, Kelly (1992) define las habilidades sociales como “...aquellas conductas aprendidas que ponen en juego las personas en situaciones interpersonales para obtener o mantener reforzamiento del ambiente. Entendidas de esta manera, las habilidades sociales pueden considerarse como vías o rutas hacia los objetivos de un individuo” (p. 19).

Por otro lado, quizás las habilidades sociales estén supeditadas a la inteligencia emocional. La cual había sido reconocida años atrás pero que terminó relegada por el exagerado valor que se le dio al coeficiente intelectual. Las habilidades sociales, sino están supeditadas a la inteligencia emocional, deben estar estrechamente relacionadas con ella; porque la inteligencia emocional está definida como la habilidad para percibir, expresar y valorar con exactitud las emociones.

Caballo (1993) reformula y define las habilidades sociales como:

Un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas. (p. 54).

Las habilidades sociales son expresiones o acciones, que la persona y en este caso el niño, muestra ante los demás como signo de identidad y pertenencia a un grupo social, que le permite poder resolver problemas de interacción en dicho grupo.

Según Monjas (1993, p. 75), “las habilidades sociales son capacidades específicas para ejecutar competentemente una tarea social. Son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los pares y adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria”.

Esta autora, otorga el mismo significado a los términos de las habilidades sociales con la expresión habilidades de interacción social, y es que las habilidades sociales son interacciones que se dan con los otros, es decir, con el medio social; llámese familia, escuela, par, cónyuge, etc. Además, estas destrezas que incluyen aspectos cognitivos, afectivos, sociales y lingüísticos se aprenden de manera continua, las cuales, al interactuar



eficazmente con el grupo, permite al sujeto el aprendizaje de estas destrezas por imitación. El vivir en una sociedad significa también la convivencia normada y de consenso en las relaciones, las normas y leyes que rigen nuestras vidas forman un pacto tácito que permite a los individuos vivir en comunidad.

De la misma manera, Gil (1993, p. 71) define “las habilidades sociales están sujetas a las normas sociales y legales que regulan la convivencia humana y supeditadas, asimismo, a las exigencias y criterios morales propios del contexto sociocultural en el que se ponen de manifiesto”, un claro ejemplo de ello, es el respeto de los derechos humanos, en donde el hombre, bajo estas normas se encuentra limitado a ciertos deseos, impulsos, fantasías, que si se materializan podrían poner en peligro a los demás.

En base a estas definiciones dadas por los referidos autores, es que se llega a afirmar que las habilidades sociales son destrezas que se manifiestan en la conducta, y quedan reflejadas en sus actitudes y en la capacidad de responder a estímulos sociales en beneficio propio y de otros. Las habilidades sociales permitirían un tipo de comportamiento que es socialmente recompensado, de modo que el sujeto al manifestarlas se ve más aceptado y valorado.

### **Características de las habilidades sociales**

El concepto de habilidades sociales se refiere al comportamiento interpersonal, a la conducta interactiva. Entre las características de este concepto encontramos según Fernández (2007):

Son conductas aprendidas a lo largo del proceso de socialización natural en la familia, la escuela y la comunidad y que pueden ser modificadas o reforzadas en forma permanente. Las habilidades sociales tienen componentes motores, emocionales y cognitivos y conforman un conjunto de conductas que los niños/as hacen, dicen, sienten y piensan.

Las habilidades sociales dependen de las personas que intervienen, consideran la edad, sexo, status; como también el contexto, de acuerdo a las normas sociales, culturales y los factores situacionales como el lugar o entorno donde tiene lugar la interacción como aula, patio, oficina.

Las Habilidades Sociales siempre se dan en contextos interpersonales, es bidireccional, está implicada más de una persona, interdependiente de los otros participantes y en forma recíproca otorga un intercambio mutuo.

Para que se produzca una interacción social es necesario: La iniciación de una persona, una respuesta a la iniciación de la otra persona y para que continúe es necesario respuestas recíprocas. (p. 45).

### **Importancia de las habilidades sociales**

Según Caballo (1993) las habilidades sociales son importantes porque “permiten relacionarnos con los demás con fluidez, facilitan la comunicación, evitan la ansiedad en situaciones cambiantes o difíciles, y potencian nuestras habilidades para superar los diversos problemas” (p. 57).

El comportamiento interpersonal de la persona, juega un papel vital en la adquisición de reforzamientos sociales, culturales y económicos. Los estudiantes que carecen de los apropiados comportamientos sociales experimentan aislamiento social, rechazo y, en conjunto, menos felicidad. La competencia social tiene una importancia crítica tanto en el funcionamiento adaptativo presente (asunción de normas sociales) como en el desarrollo futuro del niño.

Según García y Gil (2000, pp. 54-56), “la habilidad de buscar, mantener o mejorar el reforzamiento en una situación interpersonal a través de la expresión de sentimientos o deseos cuando esa expresión, se arriesga a la

pérdida de reforzamiento o incluso al castigo”, o más recientemente, la de “comportamientos aprendidos que se manifiestan en situaciones de interacción social, orientados a la obtención de distintos objetivos, para lo cual han de adecuarse a las exigencias situacionales”.

Las habilidades sociales también desempeñan un papel sumamente importante en la educación de los niños y niñas con deficiencias físicas y/o psíquicas o de aquellos que se encuentran en situación de riesgo social, ya que son los más sensibles a tener problemas de integración y/o rechazo en el ámbito escolar. Es necesario dotar a estos niños y niñas de las habilidades sociales necesarias para afrontar las dificultades de integración a las que pueden verse enfrentados, no podemos dejar de advertir que hablamos de situaciones creadas, en la mayor parte de los casos, no por la minusvalía o de privación socio-emocional y cultural en sí mismas, sino por su repercusión social es decir por el rechazo solapado o abierto de los compañeros a los alumnos que se encuentran en estas circunstancias.

### **Componentes de las habilidades sociales**

Determinar qué componentes configuran las habilidades sociales es primordial para poder describir la conducta del niño y de la niña en determinados contextos sociales. Las habilidades sociales contienen componentes conductuales, cognitivos y afectivo – emocionales; éstos son un conjunto de conductas que los niños hacen, dicen, sienten y piensan. Según Paula (2000) tenemos:

#### **Componentes motores o conductuales**

Explica las habilidades sociales como conductas aprendidas que se adquieren a través de la experiencia, el modelado y el refuerzo. En la mayoría de los casos se refieren a destrezas concretas, observables y operativas.

Los componentes conductuales de las habilidades sociales son los componentes no verbales (mantener el contacto ocular, gestos suaves, sonrisa, expresión facial agradable, distancia física y apariencia personal adecuada), componentes paralingüísticos (volumen y entonación de voz, tiempo y fluidez de conversación) y componentes verbales (contenido de las palabras, preguntas, refuerzos verbales, expresión directa, entre otros).

### **Componentes cognitivos**

La conducta social manifiesta está conducida y guiada por procesos perceptivos y cognitivos, contribuyendo de forma muy relevante al estudio de la percepción social o, como se denomina actualmente, cognición social. Estas conductas hacen referencia a cómo las personas procesan la información y toman decisiones ante situaciones socialmente conflictivas. Dichas investigaciones sobre el procesamiento de la información social han contribuido al estudio de la cognición social como componente de las habilidades sociales.

Paula (2000) sugirió que los procesos cognitivos, en la interacción de la persona con el ambiente, deberían discutirse en términos de competencias cognitivas, estrategias de codificación y constructor personales, expectativas, valores subjetivos de los estímulos y sistemas y planes de autorregulación. Estas variables reflejan la manera activa en que la persona se enfrenta a la situación y la posibilidad de generar patrones complejos de conducta.

### **Componentes afectivo-emocionales**

Estos componentes influyen en el desarrollo de la competencia social. Este interés se ha despertado gracias al auge de los estudios sobre los afectos y la inteligencia emocional. Hoy en día se sabe cómo las emociones influyen en las habilidades sociales relacionadas con la empatía, el apego,

la socialización y expresión de emociones, el reconocimiento de los sentimientos propios y ajenos y la regulación de éstos; variables que sin duda influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en la calidad de las interacciones (Goleman, 2008).

El reconocimiento y la comprensión de las emociones de los otros es un proceso muy complejo. Los niños pequeños (3 a 5 años) suelen inferir de las situaciones y de las expresiones faciales de los otros, las emociones básicas que son simples y familiares. El reconocimiento de las emociones de los demás es básico para el desarrollo de la empatía, puesto que los niños, que son particularmente diestros, a la hora de “leer” las emociones de los otros suelen disfrutar de un status social alto entre sus iguales.

Respecto a la regulación, se observa cómo los niños poco a poco van controlando, inhibiendo y minimizando la intensidad de sus reacciones, cómo aumenta su capacidad para modificar las situaciones que provocan una emoción, su intensidad y duración a partir de los 5 ó 6 años, empiezan a comprender realmente la diferencia entre una emoción real y una emoción expresada y ocultan deliberadamente sentimientos para confundir a los demás y no sólo para ajustarse a normas sociales.

### **Aprendizaje de las habilidades sociales**

La infancia es un período crítico para el aprendizaje de las habilidades sociales y desde la teoría del aprendizaje social, las habilidades sociales se entienden como conductas aprendidas (Kelly, 1987).

Estas habilidades se desarrollan a lo largo del proceso de socialización, merced a la interacción con otras personas y posibilitada principalmente por los siguientes mecanismos: aprendizaje por experiencia directa, aprendizaje por observación, aprendizaje verbal y aprendizaje por retroalimentación interpersonal (Bandura, 1977), los cuales se explican a continuación.

### **Aprendizaje por experiencia directa**

Las conductas interpersonales están en función de las consecuencias (reforzantes o aversivas) aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social. Si cuando un niño sonríe a su padre, éste le gratifica, esta conducta tenderá a repetirse y entrará con el tiempo a formar parte del repertorio de conductas del niño. Si el padre ignora la conducta, ésta se extinguirá y si por el contrario el padre le castiga (por ejemplo, le grita), la conducta tenderá a extinguirse y no sólo esto, sino que además aparecerán respuestas de ansiedad condicionada que seguramente interferirán con el aprendizaje de otras nuevas conductas.

### **Aprendizaje por observación**

El niño aprende conductas de relación como resultado de la exposición ante modelos significativos. La teoría del aprendizaje social defiende que muchos comportamientos se aprenden por observación de otras personas. Por ejemplo, un niño observa que su hermano es castigado cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones; aprenderá a no imitar esa conducta. Una niña observa que la profesora elogia a su compañera de mesa porque en el recreo ha ayudado a un niño; la niña tratará de imitar esa conducta.

Los modelos a los que el niño y la niña se ven expuestos son muy variados a lo largo del desarrollo y entre ellos están los hermanos, primos, vecinos, amigos, padres, profesores y adultos en general. También es importante señalar la influencia que ejercen los modelos simbólicos, como por ejemplo la televisión.

### **Aprendizaje verbal**

El niño aprende a través de lo que se le dice, esto es una forma no directa de aprendizaje. En el ámbito familiar, este aprendizaje es informal, pero en el ámbito escolar suele ser sistemático y directo. Un ejemplo es cuando los padres incitan al niño a bajar el tono de voz, a pedir las cosas por favor o

cuando le explican y le dan instrucciones directas de cómo afrontar la solución de un conflicto que tiene con una amiga.

### **Aprendizaje por retroalimentación interpersonal (feedback)**

El feedback interpersonal es la explicación por parte de los Inter actores y los observadores de cómo ha sido el comportamiento; la otra persona comunica su reacción ante dicha conducta. Esto ayuda a la corrección del mismo sin necesidad de ensayos, por ejemplo, si un niño le está pegando a otro y su madre pone cara de enfado, seguramente el niño cesará de hacerlo. Si alguien habla con una amiga y empieza a bostezar, seguramente esta conducta será interpretada como un indicador de aburrimiento, debiendo cambiar de conducta.

## **Dimensiones de las habilidades sociales**

Según McGinnis y Goldstein (1990) las habilidades sociales se dividen en seis grupos:

### **Primeras habilidades sociales**

Escuchar.

Hablar amablemente.

Hablar con firmeza.

Dar las Gracias.

Recompensarse uno mismo.

Pedir Ayuda.

Pedir un Favor.

Ignorar a alguien.

### **Habilidades relacionadas con la escuela**

Hacer una Pregunta.

Seguir Instrucciones.

Intentar Cuando es Difícil.

Interrumpir.

### **Habilidades para hacer amistades**

Saludar a Otros.

Interpretar a Otros.

Unirse a un Grupo.

Esperar el Turno.

Compartir.

Ofrecer Ayuda.

Pedirle a Alguien que Juegue.

Participar en un Juego.

### **Habilidades relacionadas con los sentimientos**

Conocer los Propios Sentimientos.

Manejar el sentirse Excluido.

Buscar a alguien con quien hablar.

Enfrentarse con el Miedo.

Decidir Cómo Se Siente Alguien.

Mostrar Afecto.

### **Habilidades alternativas a la agresión**

Enfrentar el ser Molestado.

Manejar el Enojo.

Decidir si es Justo.

Resolver un Problema.

Aceptar las Consecuencias.

### **Habilidades para hacer frente al estrés**

Relajarse.

Manejar los Errores.

Ser Honesto.

Saber Cuándo Contar Algo.



Enfrentarse con la derrota.  
Querer ser el Primero.  
Decir “No”.  
Aceptar “no” por respuesta.  
Decidir Qué hacer.

## **Definición de Términos Básicos**

### **Autocontrol:**

Wong (2008, p. 3): “Permite conocer mejor y actuar de forma más adecuada a nuestros intereses, respetando a los que nos rodean”.

### **Autoestima:**

Álvarez *et al.* (2007): Autoevaluación o juicio que la persona realiza de sí misma, configurando así una determinada autovaloración que dependerá de la comparación que haga el individuo con respecto al medio en el cual se desenvuelve y de la confianza y respeto que tenga de sí mismo.

### **Cooperación:**

Wong (2008, p. 4): “Es obrar juntamente con otro u otros para un fin. La cooperación es el grado en el que se intenta satisfacer intereses”.

### **Desarrollo social**

“Los seres humanos somos fundamentalmente seres sociales y las relaciones interpersonales que un individuo mantiene en su vida social constituyen un factor determinante de felicidad” (Caballo, 1996, p. 377).

### **Emoción:**

Wong (2008, p. 4): “Es un sentimiento que tienen las personas frente a una situación”.

**Habilidad:**

Bruner (1987): Las habilidades son representaciones que suponen simbolización de acontecimientos, sobre las que se puede operar lógicamente y lingüísticamente. Así que en las habilidades se da una forma de representación simbólica y una operación lógico-lingüística (Meta conocimiento).

**Habilidades sociales:**

Lantoja (2000): “Capacidad de percibir, entender y responder a estímulos interpersonales, procurando concordar con los comportamientos de los demás” (p. 52).

**Juego**

“El hombre es realmente hombre cuando juega. El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución” (Schiller, 2002, p. 21).

**Juego social**

“Actividad importante para el niño, es una tarea en la que se relaciona con otras personas; la que produce placer, y es espontánea donde el niño pone en práctica lo que ha aprendido con su cuerpo, de las cosas que lo rodean o de las personas con las que convive” (Lozada, 2002, p. 15).

**Programa:**

Wong (2008, p. 48): “Un conjunto de actividades que tienen un objetivo”.

### III. Método

#### 3.1 Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación se inscribe dentro de la investigación aplicada. Esta investigación se considera aplicada porque se estructura el programa “Jugando con mis amigos” con el propósito de desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores.

En este sentido, según Sánchez y Reyes (2006) dice “la investigación aplicada se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven, la investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar” (p. 13).

#### Diseño de la Investigación

El diseño que se usó en la investigación se escribe en los lineamientos de experimental: cuasi – experimental, con un grupo experimental y otro grupo de control con pre y post prueba.

Así mismo Hernández et al. (2010) “en los diseños cuasi - experimentales los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están formados antes del experimento, son grupos intactos” (p. 148).

El esquema que corresponde a este diseño es:

G.E.: O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
-----		
G.C.: O <sub>2</sub>	-	O <sub>4</sub>

Donde:

G.E.	: El grupo experimental
G.C.	: El grupo control
O <sub>1</sub> y O <sub>2</sub>	: Resultados del Pre Test.
O <sub>3</sub> y O <sub>4</sub>	: Resultados del Post Test.
X	: Variable Experimental
-	: No aplicación de la variable experimental

### 3.2 Ámbito temporal y espacial

#### Ámbito temporal

La investigación se desarrolló durante el año de 2014 de enero a diciembre, aplicando un programa de habilidades sociales en los meses de octubre hasta diciembre 2014.

#### Ámbito espacial

Esta investigación se desarrolló en la I.E.I. N° 627 de San Juan De Miraflores del departamento de Lima en Perú.

### 3.3. Variables

#### **Variable Independiente: Programa “Jugando con mis amigos”.**

Es una actividad inherente al ser humano desde el comienzo de su vida, se considera al juego como una estrategia básica para el proceso de socialización. Son un conjunto de 40 sesiones que pretende mejorar las habilidades sociales a través de la realización de juegos.

#### **Variable Dependiente: Habilidades Sociales.**

“Un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas

en los demás y que, generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (Caballo, 1993, p. 54).

### Definición Operacional de las Variables

**Variable Independiente:** Programa “Jugando con mis amigos”:

Tabla 1

*Caracterización de la variable Programa “Jugando con mis amigos”*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>V.I. Programa “Jugando con mis amigos”</b>	Diagnóstico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnostica la situación problemática.</li> <li>• Recoleta y organiza los datos.</li> </ul>
	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende conceptos.</li> <li>• Idea diversas formas de solución.</li> </ul>
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantea y ejecuta las sesiones.</li> <li>• Demuestra seguridad en las estrategias que realiza.</li> <li>• Usa medios y materiales educativos diversos.</li> </ul>
	Evaluación y control	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifica resultados</li> <li>• Interpreta y analiza el resultado obtenido</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

**Variable Dependiente:** Habilidades Sociales.

Tabla 2

*Matriz de operacionalización de la variable habilidades sociales*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>V.D. Habilidades sociales</b>	Primeras habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar.</li> <li>• Hablar amablemente.</li> <li>• Hablar con firmeza.</li> <li>• Dar las gracias.</li> <li>• Recompensarse uno mismo.</li> <li>• Pedir ayuda.</li> <li>• Pedir un favor.</li> <li>• Ignorar a alguien.</li> </ul>
	Habilidades relacionadas con la escuela	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hacer una pregunta.</li> <li>• Seguir instrucciones.</li> <li>• Intentar cuando es difícil.</li> <li>• Interrumpir.</li> </ul>
	Habilidades para hacer amistades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludar a otros.</li> <li>• Interpretar a otros.</li> <li>• Unirse a un grupo.</li> <li>• Esperar el turno.</li> <li>• Compartir.</li> <li>• Ofrecer ayuda.</li> <li>• Pedirle a alguien que juegue.</li> <li>• Participar en un juego.</li> </ul>
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los propios sentimientos.</li> <li>• Manejar el sentirse excluido.</li> <li>• Buscar a alguien con quien hablar.</li> <li>• Enfrentarse con el miedo.</li> <li>• Decidir cómo se siente alguien.</li> <li>• Mostrar afecto.</li> </ul>
	Habilidades alternativas a la agresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfrentar el ser molestado.</li> <li>• Manejar el enojo.</li> <li>• Decidir si es justo.</li> <li>• Resolver un problema.</li> <li>• Aceptar las consecuencias.</li> </ul>
	Habilidades para hacer frente al estrés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relajarse.</li> <li>• Manejar los errores.</li> <li>• Ser honesto.</li> <li>• Saber cuándo contar algo.</li> <li>• Enfrentarse con la derrota.</li> <li>• Querer ser el primero.</li> <li>• Decir “no”.</li> <li>• Aceptar “no” por respuesta.</li> <li>• Decidir qué hacer.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia

### 3.4 Población y muestra

#### Población

La población de estudio estuvo constituida por los 113 estudiantes de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores.

Tabla 3

*Distribución de la población*

Aula	Nº estudiantes
Celeste	30
Verde	30
Amarillo	28
Azul	25
TOTAL	113

Fuente: Nomina de matrícula.

#### Muestra

Para la selección de la muestra se utilizó el criterio no probabilístico intencional, lo cual se justifica por las características del diseño desarrollado, siendo necesario contar con grupos de estudiantes durante un tiempo determinado. Se debió asegurar la permanencia de los sujetos, es por ello que se eligió trabajar con una muestra de estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores, quedando conformada la muestra por 60 estudiantes pertenecientes a las aulas celeste y verde. La primera fue tomada para el grupo experimental y la segunda para el grupo control.

Tabla 4

*Distribución de la muestra*

Grupos	Aula	Grado	Nº estudiantes
Grupo Experimental	Celeste	5 años	30

Grupo Control	Verde	5 años	30
Total			60

Fuente: Nomina de matrícula.

## **Instrumentos**

### **Descripción de las Técnicas e Instrumentos**

En el estudio se utilizaron las siguientes técnicas:

La encuesta, que según Cook (2004, p. 74), “es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador, donde se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito”.

Observación, “se define como el proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, un acontecimiento o conducta humana con el propósito de procesarlo y convertirlo en información” (Carrasco, 2008, p. 282).

Los instrumentos seleccionados para el estudio son la lista de chequeo de las habilidades sociales y el programa “Jugando con mis amigos”.

### **Ficha técnica de habilidades sociales**

**Nombre:** Lista de chequeo de habilidades sociales para preescolares (LCHS - PE)

**Autora:** Dra. Ellen Mc Gininis y Dr. Arnold P. Golstein

**Adaptación:** Vizcardo Salas, Soledad en 1999

**Objetivo:** Determinar la deficiencia y la competencia que tiene un niño en sus habilidades sociales, además de identificar el uso de la variedad de habilidades sociales personales e interpersonales.



**Aplicación y administración:** en forma individual o colectiva a las madres de los niños preescolares de 3 a 5 años de edad.

**Duración:** La aplicación demandó de un tiempo de 10 minutos aproximadamente.

**Significación:** Es una lista de chequeo que evalúa las habilidades sociales y mide las siguientes áreas:

**Grupo I:** Primeras habilidades sociales (ítems de 1 a 08),

**Grupo II:** Habilidades relacionadas con la escuela (ítems de 09 a 12)

**Grupo III:** Habilidades para hacer amistades (ítems de 13 a 20)

**Grupo IV:** Habilidades relacionadas con los sentimientos (ítems de 21 a 26)

**Grupo V:** Habilidades alternativas a la agresión (ítems de 27 a 31)

**Grupo VI:** Habilidades para hacer frente al estrés (ítems de 32 a 40).

**Puntuación:** El valor por ítem a obtener mínimo es 1 y el valor máximo es de 5.

**Estructura:** La lista de chequeo de habilidades sociales preescolares (LCHS-PE) está compuesto de un total de 40 ítems, agrupado en 6 áreas, los cuales se presentan en una escala graduada de 1 a 5 de la siguiente manera:

- 1: Casi nunca usa la habilidad
- 2: Rara vez usa la habilidad
- 3: Algunas veces usa la habilidad
- 4: Frecuentemente usa la habilidad
- 5: Casi siempre usa la habilidad

Los ítems se derivan de distintos estudios psicológicos que suministraron información acerca de cuáles son las conductas acertadas que hacen que los niños se desenvuelvan correctamente en la escuela, casa, compañeros, etc.

**Calificación:** La calificación obtiene puntajes cuantitativos. La puntuación máxima a obtener en un ítem es 5 y el valor mínimo es 1. Es posible obtener los siguientes puntajes de medida de uso competente o deficiente de las habilidades sociales al usar la escala:

El puntaje obtenido en el ítem el cual va de 1 a 5 nos permite identificar en qué medida el niño es competente o deficiente en el empleo de una habilidad social, así como el tipo de situación en que los es. Las puntuaciones 1 y 2 indican en general un déficit en la habilidad.

El puntaje por áreas indica deficiencias o logros del niño en un área específica. Se obtiene sumando los puntajes obtenidos en los ítems comprendidos en cada área del instrumento y determinando su porcentaje máximo a obtenerse en dicha área. El criterio para obtener un desempeño promedio es de 50 % del puntaje máximo esperado en el área.

El puntaje total que varía en función al número de ítems que responde al sujeto cuyo valor fluctúa entre 1-5, es como mínimo 40 y como máximo 200 puntos. Este tipo de puntaje nos sirve como indicador objetivo del éxito o progreso del programa de tratamiento conductual al aplicarse la prueba de manera de retest luego tratamiento.

### **Validación de los Instrumentos**

Para efectos de poder obtener baremos de la Lista de Chequeo de las Habilidades Sociales para preescolares (LCHS-PE) con los cuales podamos confrontar los resultados, se realizó un estudio piloto en cada grupo muestral.

### **Estudio piloto**

El estudio piloto comprendió lo siguiente:

Cinco expertos psicólogos, tradujeron el instrumento por separado y luego se ajustó, comparo la primera versión del instrumento.

Luego se aplicó a una muestra elegida intencionalmente de 20 diadas madre-niño, cuyos hijos tenían entre 3 y 6 años de edad, de ambos sexos y de diferente nivel socio-económico. Esto con el fin de realizar la adaptación lingüística y de comprensión de instrucción, de ítems y del test total. Entonces se hicieron las correcciones del caso.

Seguidamente se sometió a una validez de contenido por el método de jueces, es decir, cónico nuevos jueces que trabajan en el área de relaciones sociales analizaron cada ítem en función de la definición operacional dada para la prueba. Se comparó y estableció el grado de acuerdo entre jueces que fue mayor a un 94%.

Se administró la LCHS-PE al 10% de la población de cada CEI elegido como representativo de cada nivel socio-económico.

Finalmente, para interpretar los resultados obtenidos con la lista de chequeo de habilidades sociales se diseñó un baremo, el cual se presenta a continuación

Tabla 5

*Baremos para la lista de chequeo de habilidades sociales para pre-escolares*

<b>Cuantitativo</b>	<b>Cualitativo</b>
<b>Global</b>	
Del 147 al 200	Logrado
Del 94 al 146	Proceso
Del 40 al 93	Inicio

### **3.5 Análisis de Datos**

Una vez recolectados los datos proporcionados por los instrumentos, se procedió al análisis estadístico respectivo, en la cual se utilizó el paquete estadístico para ciencias sociales SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) Versión 20. Los datos fueron tabulados y presentados en tablas y gráficos de acuerdo a las variables y dimensiones.

Se aplicó la prueba de bondad de ajuste de Shapiro-Wilk, la cual se usó debido a que cada grupo de comparación está compuesto por menos de 50 sujetos. Se observa que tanto el grupo control y el experimental, en los puntajes de desarrollo corporal del pretest presentaron puntuaciones que no se aproximan a una distribución normal ( $p < 0.05$ ), en tal sentido se empleó la estadística no paramétrica: “U de Mann-Whitney”.

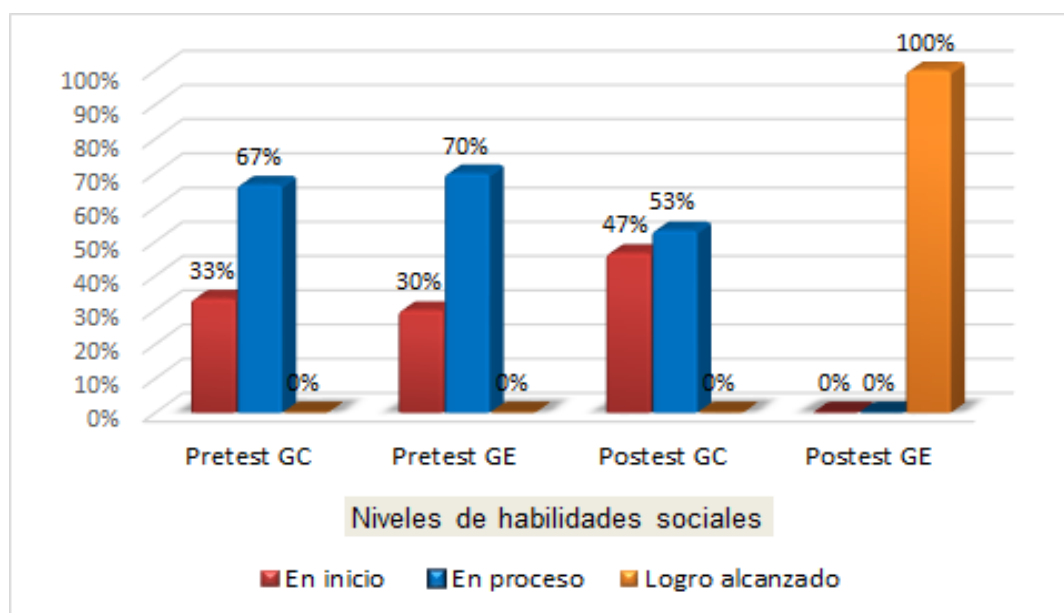
#### IV. Resultados

Tabla 6

*Nivel de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo control y experimental según pretest y posttest*

Nivel de habilidades sociales	Grupos				
	Control (n=30)		Experimental (n=30)		
	f	%	f	%	
<b>Pretest</b>	En inicio	10	33.00%	9	30%
	En proceso	20	67.00%	21	70%
	Logro alcanzado	0	0.00%	0	0.00%
<b>Posttest</b>	En inicio	14	47.00%	0	0.00%
	En proceso	16	53.00%	0	0.00%
	Logro alcanzado	0	0.00%	30	100%

*Fuente:* Base de datos



*Figura 1.* Nivel de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo control y experimental según pretest y posttest

### **En el pretest:**

En la tabla 6 y figura 1, se observa que los resultados iniciales del nivel de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627, tanto para el grupo control y como para el grupo experimental son similares, dado que el 100% de los estudiantes se encuentran en los niveles en inicio y en proceso; lo cual indica que el grupo control y experimental presentan condiciones iniciales similares.

### **En el posttest:**

Se observa que después de la aplicación del programa “Jugando con mis amigos” los resultados finales del nivel de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627, tanto para el grupo control y como para el grupo experimental son diferentes, dado que en el grupo control ninguno alcanzó el nivel de logro alcanzado, mientras que en el grupo experimental el 100% de los estudiantes alcanzaron el nivel logro alcanzado.

### **Pruebas de Normalidad**

Para poder decidir si utilizar una prueba paramétrica o no paramétrica fue necesario evaluar la normalidad de los datos. Es decir, si es que los puntajes obtenidos por los estudiantes en las variables de estudio se distribuyen normalmente.

Para realizar la prueba de normalidad se ha tomado un nivel de confianza del 95%, si es que el nivel de significancia resulta menor que 0.05 entonces debe rechazarse la  $H_0$  (Hipótesis nula), para la cual se planteó las siguientes hipótesis:

$H_0$ : El conjunto de datos tiene una distribución normal.

$H_a$ : El conjunto de datos no tiene una distribución normal.

Tabla 7

*Prueba de Shapiro-Wilk en Pre test*

Pre test	Grupo	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Primeras habilidades	Control	,967	30	,463
	Experimental	,778	30	,000
Habilidades relacionadas a la escuela	Control	,916	30	,022
	Experimental	,791	30	,000
Habilidades para hacer amistades	Control	,917	30	,023
	Experimental	,773	30	,000
Habilidades relacionadas con sentimientos	Control	,893	30	,006
	Experimental	,893	30	,005
Habilidades alternativas a la agresión	Control	,906	30	,012
	Experimental	,807	30	,000
Habilidades para hacer frente al estrés	Control	,950	30	,170
	Experimental	,813	30	,000
Habilidades Sociales	Control	,938	30	,082
	Experimental	,948	30	,146

Según los resultados que se muestran en la tabla 7, se tiene que las Habilidades sociales en el Pre test existe normalidad en los puntajes, así como en las dimensiones primeras habilidades sociales, habilidades frente al estrés en el grupo de control. Sin embargo, en las demás dimensiones tanto en el grupo de control como en el grupo experimental no se tiene distribución normal.

Tabla 8

*Prueba Shapiro-Wilk en el Post test*

Post test	Grupo	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Primeras habilidades	Control	,780	30	,000
	Experimental	,900	30	,008
Habilidades relacionadas a la escuela	Control	,834	30	,000
	Experimental	,832	30	,000
Habilidades para hacer amistades	Control	,844	30	,000
	Experimental	,846	30	,001
Habilidades relacionadas con sentimientos	Control	,929	30	,046
	Experimental	,923	30	,031
Habilidades alternativas a la agresión	Control	,695	30	,000
	Experimental	,772	30	,000
Habilidades para hacer frente al estrés	Control	,758	30	,000
	Experimental	,842	30	,000
Habilidades Sociales	Control	,901	30	,009
	Experimental	,970	30	,040

Según los resultados que se muestran en la tabla 11, se tiene que las Habilidades sociales en el Post test, tanto en el grupo de control como en el grupo experimental no se tiene distribución normal. En el análisis de dimensiones se puede observar que no tienen distribución normal.

En consecuencia, dado que las variables en estudio no tienen distribución normal en sus dimensiones tanto para el grupo experimental y el grupo de control, se recomienda utilizar contrastes estadísticos no paramétricos, U de Mann Whitney, en el análisis de los datos de la investigación (Siegel y Castellan, 1995).



## Prueba de Hipótesis

### Hipótesis General

Ho: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos no tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014.

Ha: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014.

Tabla 9

*Prueba de U Mann Whitney para comprobar la hipótesis general*

	N	Mínimo	Máximo	Promedio	Test U de Mann-Whitney
Pre Test					
Experimental	30	72	120	98,33	Z= -,170
Control	30	75	107	94,77	p = ,242
Post Test					
Experimental	30	162	195	181,80	Z= -6,656
Control	30	67	106	93,30	p = ,000

Fuente: Base de datos

En el pretest no se observa diferencias numéricas significativa en el promedio entre el grupo control y experimental en los estadísticos de los grupos de estudio; se observa que el nivel de significancia  $p = 0,242$  es mayor que  $\alpha = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $Z = -,170$  es mayor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo tanto, se concluye que los estudiantes al inicio presentaron niveles similares de habilidades sociales, es decir no hay diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental.

En el pos test si se observa diferencias numéricas significativas en el promedio entre el grupo control y experimental en los estadísticos de los grupos de estudio se observa que el nivel de significancia  $p = 0,00$  es menor que  $\alpha = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $Z = -6,656$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir existe diferencia significativa entre el grupo control y experimental, comprobándose de esa manera que: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tuvo efecto significativo en el desarrollo de las Habilidades Sociales en los estudiantes

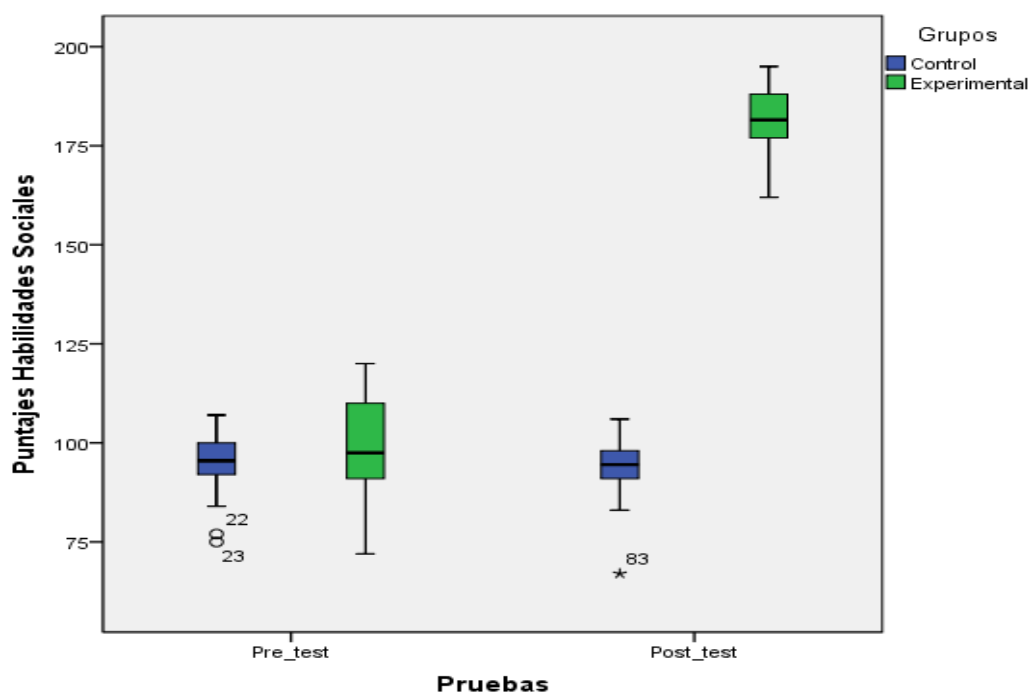


Figura 2 Puntuaciones de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.

En la figura 2 se observa que en el pretest la mediana tanto para el grupo control y experimental es el mismo, lo que quiere decir no hay diferencia significativa; mientras que en el post test la mediana del grupo experimental está por encima de la mediana del grupo control y el desplazamiento de la gráfica hacia la derecha superior; indica que la aplicación del programa tuvo efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales.

## Prueba de Hipótesis específica 1

**H<sub>0</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” no tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**H<sub>1</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

Tabla 10

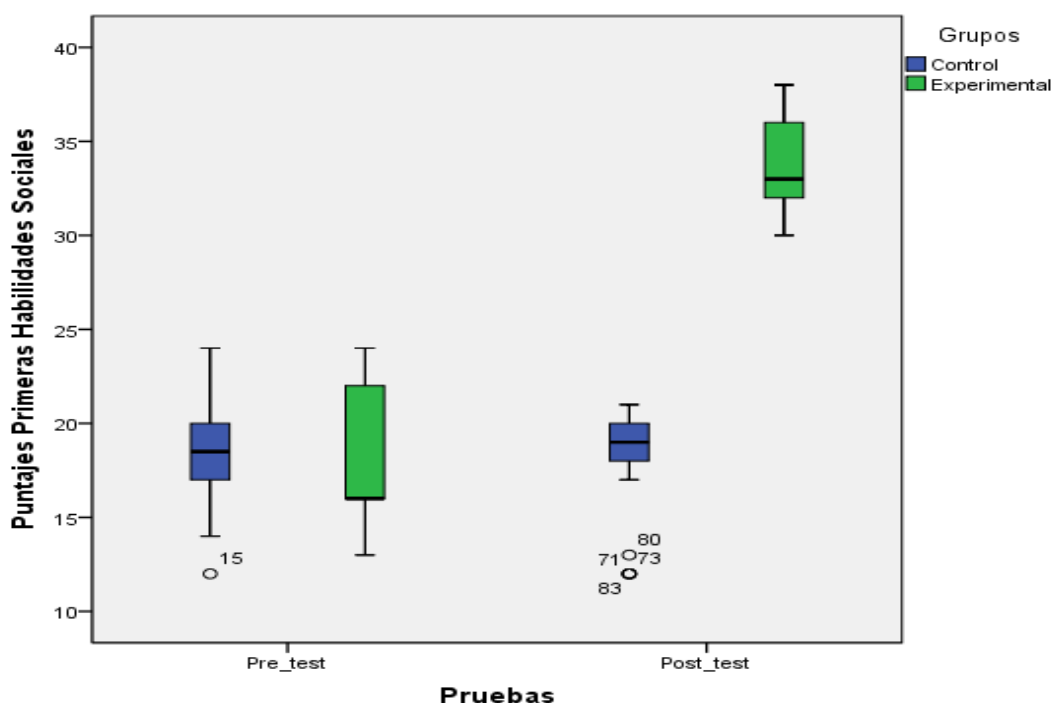
*Dimensión Primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo de control y experimental según pretest y postest.*

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Típ.	Test U de Mann-Whitney
Pre Test						
Experimental	30	13	24	18,60	3,549	Z= -,354
Control	30	12	24	18,37	2,606	P= ,723
Post Test						
Experimental	30	30	38	33,77	2,329	Z= -6,692
Control	30	12	21	17,93	2,815	P= ,000

Fuente: Base de datos

En el pretest no se observa diferencias numéricas significativa en el promedio entre el grupo control y experimental en los estadísticos de los grupos de estudio; se observa que el nivel de significancia  $p = 0,242$  es mayor que  $\alpha = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $Z = -,354$  es mayor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo cual indica que los estudiantes al inicio presentaron niveles similares de las primeras habilidades sociales, es decir no hay diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental.

En el posttest si se observa diferencias numéricas significativas en el promedio entre el grupo control y experimental. En los estadísticos de los grupos de estudio se observa que el nivel de significancia  $p = 0,00$  es menor que  $\alpha = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $Z = -6,692$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir existe diferencia significativa entre el grupo control y experimental, comprobándose de esa manera que: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tuvo efecto significativo en el desarrollo de las primeras Habilidades Sociales en los estudiantes.



*Figura 3.* Puntuaciones de la dimensión primeras habilidades sociales en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y posttest

En la figura 3 se observa que en el pretest la mediana tanto para el grupo control y experimental es el mismo, lo que quiere decir no hay diferencia significativa; mientras que en el post test la mediana del grupo experimental está por encima de la mediana del grupo control y el desplazamiento de la gráfica hacia la derecha superior; indica que la aplicación del programa tuvo efectos significativos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales.

## Prueba de Hipótesis específica 2

**H<sub>0</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” no tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**H<sub>2</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

Tabla 11

*Dimensión habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y posttest.*

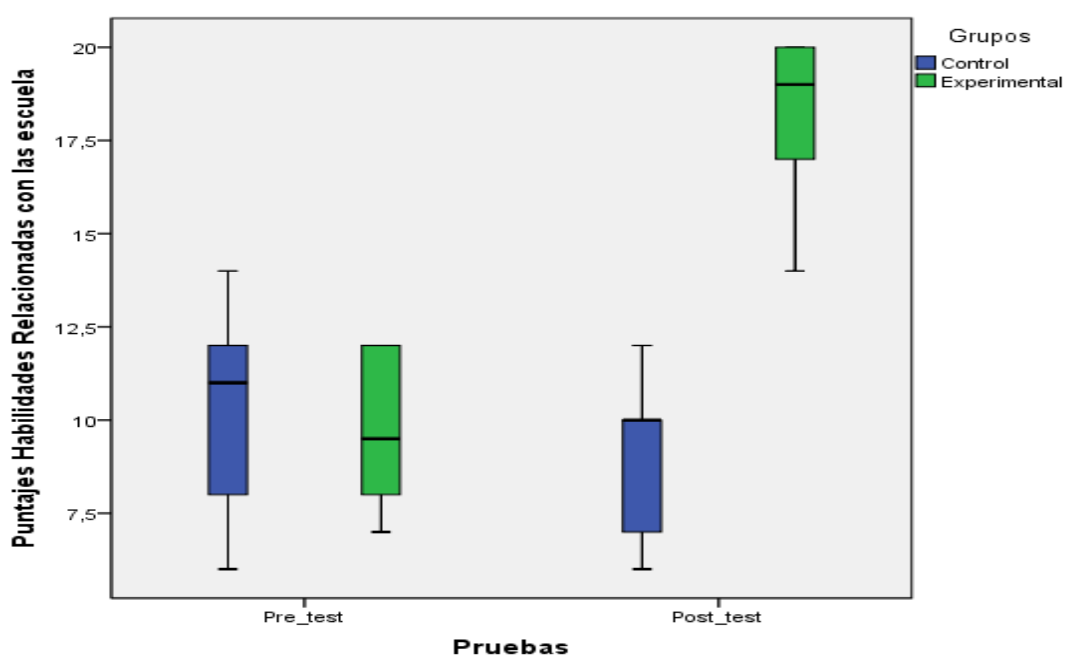
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Típ.	Test U de Mann-Whitney
Pre Test						
Experimental	30	7	12	9,73	1,929	Z= -,669
Control	30	6	14	10,17	2,019	P= ,503
Post Test						
Experimental	30	14	20	18,37	1,752	Z= -6,742
Control	30	6	12	8,93	1,484	P= ,000

Fuente: Base de datos

En el pretest no se observa diferencias numéricas significativa en el promedio entre el grupo control y experimental en los estadísticos de los grupos de estudio; se observa que el nivel de significancia  $p = 0,242$  es mayor que  $\alpha = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $Z = -,669$  es mayor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo cual indica que los estudiantes al inicio presentaron niveles similares de las habilidades relacionadas con la escuela, es decir no hay diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental.

En el posttest si se observa diferencias numéricas significativas en el promedio entre el grupo control y experimental. En los estadísticos de los

grupos de estudio se observa que el nivel de significancia  $p = 0,00$  es menor que  $\alpha = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $Z = -6,742$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir existe diferencia significativa entre el grupo control y experimental, comprobándose de esa manera que: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tuvo efecto significativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes



*Figura 7.* Puntuaciones de la dimensión habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.

En la figura 5 se observa que en el pretest la mediana tanto para el grupo control y experimental es el mismo, lo que quiere decir no hay diferencia significativa; mientras que en el post test la mediana del grupo experimental está por encima de la mediana del grupo control y el desplazamiento de la gráfica hacia la derecha superior; indica que la aplicación del programa tuvo efectos significativos en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela.

### Prueba de Hipótesis específica 3

**H<sub>0</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” no tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

**H<sub>3</sub>:** La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

Tabla 12

*Dimensión habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años del grupo de control y experimental según pretest y postest.*

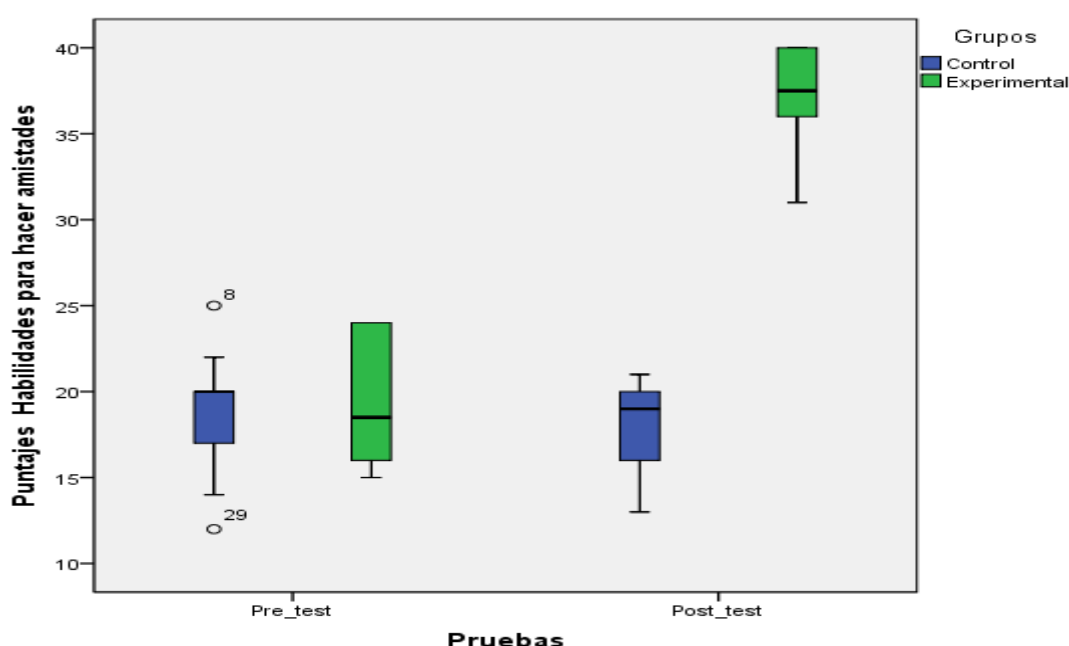
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Típ.	Test U de Mann-Whitney
Pre Test						
Experimental	30	15	24	19,73	3,676	Z= -,457
Control	30	12	25	19,03	2,748	P= ,647
Post Test						
Experimental	30	31	40	36,90	2,975	Z= -6,686
Control	30	13	21	18,07	2,664	P= ,000

Fuente: Base de datos

En el pretest no se observa diferencias numéricas significativa en el promedio entre el grupo control y experimental en los estadísticos de los grupos de estudio; se observa que el nivel de significancia  $p = 0,647$  es mayor que  $\alpha = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $Z = -,457$  es mayor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo cual indica que los estudiantes al inicio presentaron niveles similares de las habilidades para hacer amistades, es decir no hay diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental.

En el postest si se observa diferencias numéricas significativas en el promedio entre el grupo control y experimental. En los estadísticos de los

grupos de estudio se observa que el nivel de significancia  $p = 0,00$  es menor que  $\alpha = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $Z = -6,686$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir existe diferencia significativa entre el grupo control y experimental, comprobándose de esa manera que: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tuvo efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades, en los estudiantes



*Figura 4.* Puntuaciones de la dimensión habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo de control y experimental según pretest y postest.

En la figura 4 se observa que en el pretest la mediana tanto para el grupo control y experimental es el mismo, lo que quiere decir no hay diferencia significativa; mientras que en el post test la mediana del grupo experimental está por encima de la mediana del grupo control y el desplazamiento de la gráfica hacia la derecha superior; indica que la aplicación del programa tuvo efectos significativos en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades.



#### Prueba de Hipótesis específica 4

Ho: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” no tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

H4: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo el desarrollo de las habilidades en relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

Tabla 13

*Dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.*

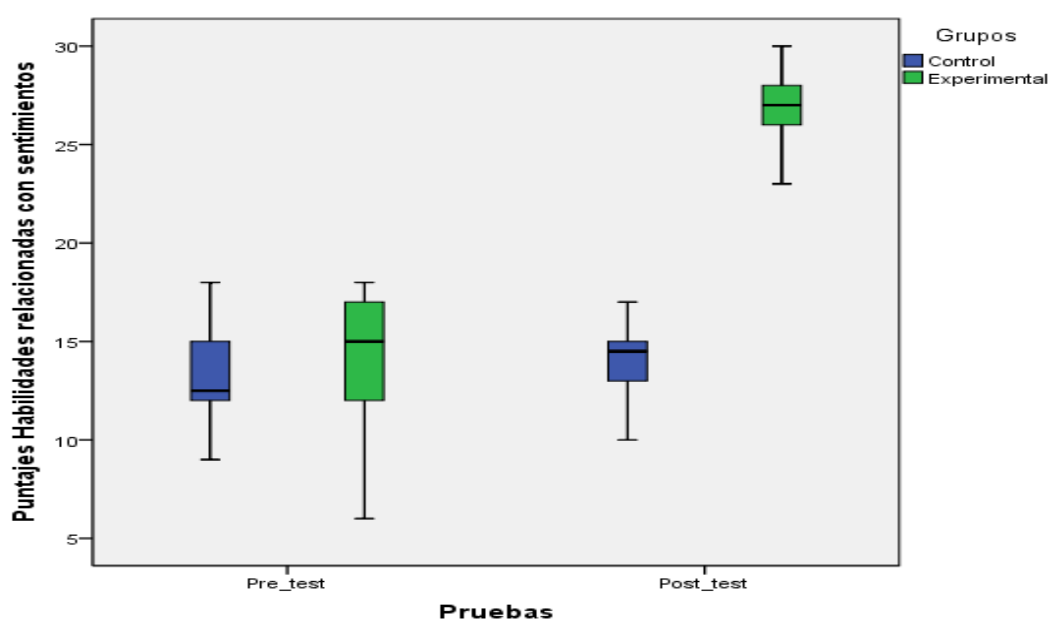
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Típ.	Test U de Mann-Whitney
Pre Test						
Experimental	30	6	18	14,47	2,414	Z= -1,438
Control	30	9	18	13,63	2,414	P= ,150
Post Test						
Experimental	30	23	30	27,27	1,837	Z= -6,693
Control	30	10	17	14,13	1,697	P= ,000

Fuente: Base de datos

En el pretest no se observa diferencias numéricas significativa en el promedio entre el grupo control y experimental en los estadísticos de los grupos de estudio; se observa que el nivel de significancia  $p = 0,150$  es mayor que  $\alpha = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $Z = -1,438$  es mayor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo cual indica que los estudiantes al inicio presentaron niveles similares de las habilidades relacionadas con los sentimientos, es decir no hay diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental.

En el postest si se observa diferencias numéricas significativas en el promedio entre el grupo control y experimental. En los estadísticos de los

grupos de estudio se observa que el nivel de significancia  $p = 0,00$  es menor que  $\alpha = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $Z = -6,693$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir existe diferencia significativa entre el grupo control y experimental, comprobándose de esa manera que: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tuvo efecto significativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos, en los estudiantes



*Figura 5.* Puntuaciones de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.

En la figura 5 se observa que en el pretest la mediana tanto para el grupo control y experimental es el mismo, lo que quiere decir no hay diferencia significativa; mientras que en el post test la mediana del grupo experimental está por encima de la mediana del grupo control y el desplazamiento de la gráfica hacia la derecha superior; indica que la aplicación del programa tuvo efectos significativos en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos.

## Prueba de Hipótesis específica 5

Ho: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” no tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

H5: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

Tabla 14

*Dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.*

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Típ.	Test U de Mann-Whitney
Pre Test						
Experimental	30	5	15	12,43	3,059	Z= -1,625
Control	30	8	15	11,97	2,042	P= ,104
Post Test						
Experimental	30	20	25	23,47	1,889	Z= -6,770
Control	30	7	14	11,83	1,931	P= ,000

Fuente: Base de datos

En el pretest no se observa diferencias numéricas significativa en el promedio entre el grupo control y experimental en los estadísticos de los grupos de estudio; se observa que el nivel de significancia  $p = 0,104$  es mayor que  $\alpha = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $Z = -1,625$  es mayor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo cual indica que los estudiantes al inicio presentaron niveles similares de las habilidades alternativas a la agresión, es decir no hay diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental.

En el postest si se observa diferencias numéricas significativas en el promedio entre el grupo control y experimental. En los estadísticos de los

grupos de estudio se observa que el nivel de significancia  $p = 0,00$  es menor que  $\alpha = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $Z = -6,770$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir existe diferencia significativa entre el grupo control y experimental, comprobándose de esa manera que: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tuvo efecto significativo en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión, en los estudiantes.

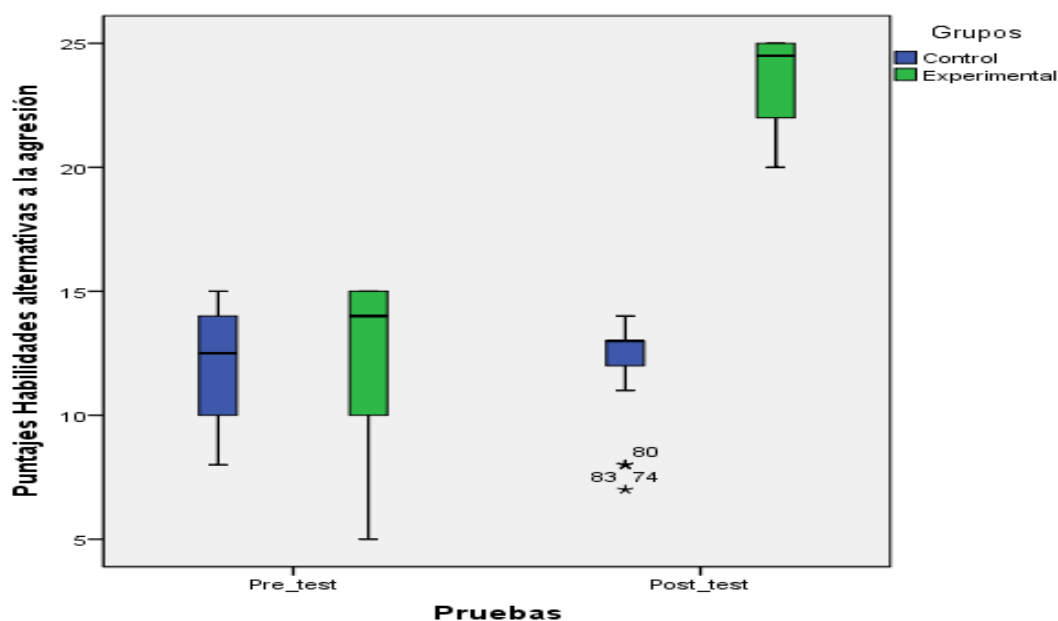


Figura 6 Puntuaciones de la dimensión habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.

En la figura 6 se observa que en el pretest la mediana tanto para el grupo control y experimental es el mismo, lo que quiere decir que no hay diferencia significativa; mientras que en el post test la mediana del grupo experimental está por encima de la mediana del grupo control y el desplazamiento de la gráfica hacia la derecha superior; indica que la aplicación del programa tuvo efectos significativos en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión.

## Prueba de Hipótesis específica 6

Ho: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” no tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

H6: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

Tabla 15

*Dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes del grupo de control y experimental según pretest y postest.*

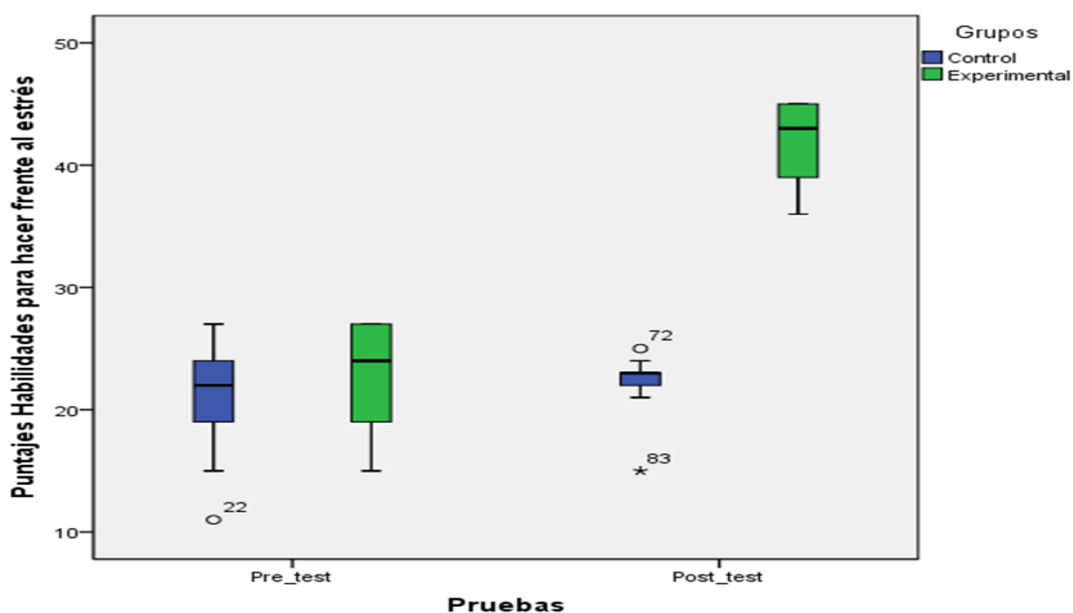
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Típ.	Test U de Mann-Whitney
Pre Test						
Experimental	30	15	27	23,37	4,064	Z= -1,616
Control	30	11	27	21,60	3,654	P= ,055
Post Test						
Experimental	30	36	45	42,03	3,157	Z= -6,700
Control	30	15	25	22,40	1,773	P= ,000

Fuente: Base de datos

En el pretest no se observa diferencias numéricas significativa en el promedio entre el grupo control y experimental en los estadísticos de los grupos de estudio; se observa que el nivel de significancia  $p = 0,104$  es mayor que  $\alpha = 0,05$  ( $p > \alpha$ ) y  $Z = -1,616$  es mayor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo cual indica que los estudiantes al inicio presentaron niveles similares de las habilidades para hacer frente al estrés, es decir no hay diferencia significativa entre el grupo control y el grupo experimental.

En el postest si se observa diferencias numéricas significativas en el promedio entre el grupo control y experimental. En los estadísticos de los

grupos de estudio se observa que el nivel de significancia  $p = 0,00$  es menor que  $\alpha = 0,05$  ( $p < \alpha$ ) y  $Z = -6,700$  es menor que  $-1,96$  (punto crítico). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir existe diferencia significativa entre el grupo control y experimental, comprobándose de esa manera que: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tuvo efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés, en los estudiantes.



*Figura 7* Puntuaciones de la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 del grupo de control y experimental según pretest y postest.

En la figura 7 se observa que en el pretest la mediana tanto para el grupo control y experimental es el mismo, lo que quiere decir no hay diferencia significativa; mientras que en el post test la mediana del grupo experimental está por encima de la mediana del grupo control y el desplazamiento de la gráfica hacia la derecha superior; indica que la aplicación del programa tuvo efectos significativos en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés.

## V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la presente tesis se investigó los Efectos del programa “Jugando con mis amigos” para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014.

En relación a la hipótesis general los resultados encontrados en esta investigación fue que el **Valor  $**p < .005$** , podemos afirmar que la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Ya que los resultados estadísticos muestran que las diferencias de puntajes entre el grupo de control y el grupo experimental son significativas, con un nivel de confianza del 95%. Lo que se ratifica en Hernández (2008) quien manifiesta que por medio del juego encontró la herramienta idónea para trabajar las habilidades sociales con sus alumnos. Por lo consiguiente es de suma importancia el tiempo que se les dedica para que aprendan a expresar sus emociones, necesidades y deseos no olvidando su contexto cultural, tradiciones y practica familiar, para poder introducirlos a otro mundo afectivo y social con agentes externos a su entorno familiar (la escuela), en estos momentos lo más importante es generarles un ambiente que les propicie confianza y seguridad que les ofrezca un espacio de relación y convivencia. El brindarles una seguridad emocional propiciara condiciones para que exploren, investiguen, indaguen se cuestionen, para un mejor aprendizaje cognoscitivo y sobre todo del manejo de las habilidades sociales dentro de la institución. Es así como el docente se constituye en el mediador entre el alumno y el objeto del conocimiento (alumno); y en esta investigación se pretendió el mejoramiento de mi practica como docente y es fortalecimiento de las habilidades sociales de mis alumnos, estos dos aspectos son un proceso continuo, evolutivo para desarrollar una enseñanza particular, aunque se muestre los mismos conocimientos a los alumnos, cada ser humano es individual y tiene distintas características y necesidades.

En relación a la primera hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el **Valor  $***p < .005$** , podemos afirmar que La aplicación del

Programa “Jugando con mis amigos” tiene efectos significativos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Lo que se ratifica con Caro, Soto y Vizcarra (2003) quienes manifiestan que en la cotidianidad del aula nos dimos cuenta de lo significativo que le resulta a cada uno los educandos, verificando el entusiasmo de algunos niños(as) al solicitar constantemente los juegos que le llamo la atención a si también se observan cambios de conducta en educandos que solían manifestarse (indiferentes a lo que se vivía en el grupo; a otros niños(as) les sirvió para fortalecer lo que ya conocían socializando con sus compañeros (as) realizar juegos de reglas promovió entre ellos(as) el respeto, la tolerancia entre otros.

En relación a la segunda hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el Valor  $***p < .005$ , podemos afirmar que La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efectos significativos en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Lo que se ratifica en Camacho (2012) quien manifiesta que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula. La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.

En relación a la tercera hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el Valor  $***p < .005$ , podemos afirmar que La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Eexistiendo una semejanza con los



resultados de Ballena (2010) quien manifiesta que las habilidades sociales de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales no se discriminan en función al sexo de niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED N°4 del distrito Callao.

En relación a la cuarta hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el Valor  $***p < .005$ , podemos afirmar que La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Al contrario de lo planteado por Puppo (2012) quien expresa que las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos, su nivel es bajo equivalente con el nivel medio, considero que ello es por la falta de atención adecuada a las emociones y sentimientos de los niños por parte de los adultos.

En relación a la quinta hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el Valor  $***p < .005$ , podemos afirmar que La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Lo que se ratifica en Llanos (2006) quien manifiesta que los participantes del programa ¡Que divertido es aprender habilidades sociales! Mejoran en todos los aspectos relacionados con las habilidades sociales, es decir los niños y niñas mejoran sus relaciones sociales: obedecen más las normas y reglas, aprenden a compartir y aceptar a los niños en los juegos. Además, se observa una disminución en la agresividad y son menos desafiantes y disruptivos, que antes de la aplicación del programa.

En relación a la sexta hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el Valor  $***p < .005$ , podemos afirmar que La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Lo que se ratifica en Azula, Gálvez, Guevara, Silva y Vásquez (2007) quienes manifiestan que las dinámicas de

animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultó ser un programa valioso, eficiente; en tanto nos permitió mejorar el bajo nivel de socialización de los niños y niñas. Los juegos a través de las dinámicas tienen resultados satisfactorios porque permite lograr la socialización en los niños y niñas, de esta manera aumentará su autoestima, así como proponer y solucionar problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución.

## VI. CONCLUSIONES

Terminada la investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

**Primera.** - La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Ya que los resultados estadísticos muestran que las diferencias de puntajes entre el grupo de control y el grupo experimental son significativas, con un nivel de confianza del 95%.

**Segunda.** - La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Ya que el valor  $p$  hallado ( $p < 0.05$ ), nos permitió rechazar  $H_0$ , razón por la cual afirmamos que hay evidencias estadísticas que indican diferencias significativas en el pretest y postest.

**Tercera.** - La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Ya que el valor  $p$  hallado ( $p < 0.05$ ), nos permitió rechazar  $H_0$ , razón por la cual afirmamos que hay evidencias estadísticas que indican diferencias significativas en el pretest y postest.

**Cuarta.** - La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Ya que el valor  $p$  hallado ( $p < 0.05$ ), nos permitió rechazar  $H_0$ , razón por la cual afirmamos que hay evidencias estadísticas que indican diferencias significativas en el pretest y postest.

**Quinta.** - La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los

sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Ya que el valor p hallado ( $p < 0.05$ ), nos permitió rechazar  $H_0$ , razón por la cual afirmamos que hay evidencias estadísticas que indican diferencias significativas en el pretest y postest.

**Sexta.** - La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Ya que el valor p hallado ( $p < 0.05$ ), nos permitió rechazar  $H_0$ , razón por la cual afirmamos que hay evidencias estadísticas que indican diferencias significativas en el pretest y postest.

**Sétima.** - La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” causa efectos significativos en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 de San Juan de Miraflores – 2014. Ya que el valor p hallado ( $p < 0.05$ ), nos permitió rechazar  $H_0$ , razón por la cual afirmamos que hay evidencias estadísticas que indican diferencias significativas en el pretest y postest.

## VII. RECOMENDACIONES

Después de haber dado a conocer las conclusiones de la presente investigación, se da a conocer las siguientes recomendaciones:

**Primera.** - Profundizar y ampliar la aplicación de un Programa de juegos o análogos para modular el comportamiento agresivo en niños, tanto por docentes de los diferentes niveles educativos y otros profesionales; a partir de la presente investigación, temas relacionados con la agresividad como el Bull ying pueden conocerse, prevenirse y/o contraerse.

**Segunda.** - El programa de juego debe considerarse de manera diaria en el aula, brindándole el tiempo y el espacio necesario para su ejecución, de esta manera asegurar el desarrollo de las múltiples habilidades del niño.

**Tercera.** - Capacitar a las maestras de educación inicial en estrategias de juego para el desarrollo de las habilidades sociales.

**Cuarta.** - Las docentes del nivel inicial deben considerar el juego como un espacio necesario, enriquecedor y placentero para el niño donde este encuentre confianza y seguridad afectiva para su libre desarrollo.

**Quinta.** - Empezar campañas de sensibilización entre los padres de familia con el propósito de despertar y fortalecer su afectividad por medio de juegos recreativos al aire libre con sus hijos, fortaleciendo nobles y sólidos sentimientos de afecto necesarios en el desarrollo armónico de los niños.

**Sexta.** - Implementar videotecas lúdicas con el propósito de actualizar a los docentes y alumnos en juegos con dinámicas lúdicas que ayuden a modular el comportamiento agresivo.

**Sétima.** - Las profesoras deben esforzarse por cultivar en sus alumnos los valores, la autoestima, y sensibilidad social sin descuidar la transmisión de conocimientos y esperar buenos resultados.

## VIII. REFERENCIAS

- Agudo, D., Mínguez, C., Ruiz, M., Salvador, R. y Tomás, J. (2002). *Juegos de todas las culturas*. Barcelona: Inde.
- Álvarez, A., Sandoval G. y Velásquez S. (2007). *Autoestima en los (as) alumnos (as) de los 1ºs medios de los Liceos con alto índice de vulnerabilidad escolar (I.V.E.) de la ciudad de Valdivia*. Santiago: Universidad Austral de Chile. Tesis para optar al grado de Licenciado en Educación.
- Aravena, A. (2009). *Rincones y juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio comparativo en las Instituciones Educativas: Ángel Polibio Chaves y Ecuatoriano Suizo*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Tesis para optar el título de Licenciatura en Educación.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.
- Azula, B., Gálvez, M., Guevara, H., Silva, S. y Vásquez, M. (2007). *Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado de la I.E. N° 82720 de la comunidad de Coyunde Grande – Chugur – Hualgayoc, 2006*. Trujillo: UCV. Tesis para obtener el grado de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa.
- Ballena, A. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la red N° 4 del distrito Callao*. Lima: USIL. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la Mención de Psicopedagogía.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Espasa-Calpe S.A.

- Bizquera, R. (2003). *Modelos de orientación e intervención pedagógica*. Barcelona: CISSPRAXIS S.A.
- Bruner, J. (1987). *La importancia de la educación*. Barcelona: Paidós.
- Caballo, V. (1993). *Definiciones y dimensiones*. Revista de estudios psicológicos. Madrid: Ed. Pirámide.
- Caffarella, R. (1994). *Planning Programs for Adult Learners*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Calero, J. (1998). *Educar jugando*. Perú: Editorial San Marcos.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima: PUCP. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación.
- Camargo, C. (2009). *Propuesta de un manual dirigido a padres de familia con hijos de 4 a 6 años de edad para fomentar las habilidades sociales a través del juego*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Tesis para obtener el título de Licenciada en Psicología.
- Campos, E. (2008). *Programa de innovación educativa Aprendiendo a vivir en armonía para desarrollar destrezas en habilidades sociales en los alumnos de quinto grado de educación secundaria S.J.L.* Lima: UNE. Tesis para optar el grado académico de Magíster en Gestión Educacional.
- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Caro, C., Soto, M. y Vizcarra, J. (2003). *El uso del juego como elemento propiciador de aprendizajes significativos en el nivel preescolar*. Culiacán:



Universidad Pedagógica Nacional. Proyecto de intervención pedagógica para obtener el título de Licenciado en Educación.

Carrasco, S. (2008). *Metodología de la investigación científica*. Segunda edición. Lima: San Marcos.

Cook, N. (2004). *Demographic Collapse: Indian Perú, 1520-1620*. Perú: Cambridge.

Delval, J. (2007). *El desarrollo humano*. México: Siglo Veintiuno Editores.

Espinoza, L. (2013). *Aplicación del programa "Me expreso jugando y disfruto aprendiendo" para fortalecer el desarrollo integral de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial "Estrellita de Luz" Provincia de Piura, 2009*. Lima: UNE. Tesis para optar el grado de Doctor en Ciencias de la Educación.

Fernández, M. (2007). *Habilidades sociales en el contexto educativo*. Chillán: Universidad del Biobío. Tesis para optar el grado de Magíster en Educación con mención en Orientación.

Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula. Un programa de juego amistoso de ayuda y cooperación para el desarrollo socioafectivo en niños de 6 a 8 años*. Madrid: Seco Olea.

Gil, F. (1993). *Entrenamiento en habilidades sociales*. En M.A. Vallejo y M<sup>a</sup> Ruiz. (Eds.). Manual práctico de modificación de conducta. Madrid: Fundación Universidad Empresa.

Goleman, D. (2008). *La inteligencia emocional*. 25ta edición. Argentina: Printing Books.

González, E. et al. (1993). *El juego y la educación en el niño*. En Escuela Española. Madrid.

- Hernández, E. (2008). *El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de tres años*. México: Universidad Pedagógica Nacional. Proyecto de intervención pedagógica para obtener el título de Licenciada en Educación.
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. Quinta Edición. México: Editorial McGraw-Hill/ Interamericana, Editores S.A.
- Huerta (2011): Diagnóstico, planificación, ejecución, evaluación y control.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Kelly, J. (1987). *Entrenamiento de las habilidades sociales. Guía práctica para intervenciones*. 7ma edición. Bilbao, España: Desclée de Brouwer.
- Kelly, J. (1992). *Entrenamiento de las habilidades sociales*. Tercera edición. Bilbao: Biblioteca de Psicología Desclée de Brouwer.
- Lantoja, V. (2000). *Desarrollo de habilidades sociales*. Primera Edición. Valencia España: Editorial Promolibro.
- Linaza, J. et al. (2002). *Herramientas didácticas para la educación intercultural: el juego y las canciones*. Aula Abierta. nº 80, p.27-42.
- Llamas, M. (2009). *Teorías sobre el juego. Enseñanza y aprendizaje a través del juego*. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. 22, 1-16.
- Llanos, C. (2006). *Efectos de un Programa de Enseñanza en Habilidades Sociales en un estudio cuasi experimental, para comprobar los efectos del programa en niños de I ciclo (7,8 años)*. España: Universidad de Granada. Tesis Doctoral.

- Lozada, H. (2002). *Descubrimiento y aventura*. México: CONAFE.
- Marqués, M. (2011). *Teorías sobre el juego*. Red Maestros de Maestros. Recuperado de <http://ww.rmm.cl/website-/mapa.php>
- Martínez, G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*. Argentina: Universidad Abierta Interamericana. Tesis de Licenciatura en Educación Inicial.
- McGinnis, E. y Goldstein, A. (1990). *Programa de habilidades para la infancia temprana, La enseñanza de habilidades prosociales a los niños de preescolar y jardín infantil*. Illinois: Research Presis.
- Monjas, M. (1993). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)*. Madrid. CEPE.
- Monroy, A. y Sáez, G. (2011). *Teorías sobre el origen del juego*. En Revista Digital. EFDeportes.com Buenos Aires, Año 15, N° 153. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/>
- Morril, W. (1980). *Program Development*. En U. Delworth, G.R. Hanson y Asociados: Student Services: A Handbook for the Profession. San Francisco: Jossey-Bass.
- Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Ortega, R. (1990). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Papalia, D. (1994). *Psicología*. Madrid: Editorial Mc Graw-Hill.
- Paula, I. (2000). *Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación*. Barcelona: Ice-Horsori.

- Pavía, V. (2000). *Investigación y juego, reflexiones desde una práctica*. Buenos Aires: Revista Digital EFdeportes. Año 5, nº 18.
- Pérez, R. (2000). *La evaluación de programas educativos: conceptos básicos, planeamientos generales y problemática*. Madrid: Revista de Investigación educativa, 18.
- Peurifoy, R. (2007). *Venza sus temores. Ansiedad, fobia y pánico. Un programa de autoayuda eficaz para recuperar el control sobre su vida*. Barcelona, España: Edic. Robinbook.
- Pugmire – Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo*. Madrid: Narcea S.A.
- Puppo, N. (2012). *Habilidades sociales en niños de 5 años de Nivel Inicial red N° 10 del Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Tesis para optar el grado de Maestro en Educación.
- Rojas, R. (1993). *La importancia del juego y del movimiento*. Quito: Revista Cultura Física N° 5.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños de la investigación científica*. Lima: Editorial Visión Universitaria.
- Schiller, F. (2002). *Poesía filosófica*. Madrid: Hiperión.
- Secadas, F. y Barberá, E. (1984). *Psicología evolutiva*. 2ª edición. España: Editorial CEAC.
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial*. Lima: Grade. Recuperado el 21 de marzo del 2011, disponible en <http://www.grade.org.pe/ime/docs/Informe%20Final%20Giselle%20Silva.pdf>.

Wong, F. (2008). *Programa de innovación Educativa: Aprendiendo a convivir en armonía, para desarrollar destrezas en habilidades sociales en los alumnos de quinto grado de educación secundaria*. S.J.L. Lima: UNE.  
Tesis para optar el grado de Magíster en Gestión Educativa.

## **IX. ANEXOS**

**MATRIZ DERO CONSISTENCIA**

**Título: EFECTOS DEL PROGRAMA “JUGANDO CON MIS AMIGOS” PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 627 DE SAN JUAN DE MIRAFLORES – 2014**

**Autora: Ana María Ñahue Collavino**

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p><b>Problema principal:</b> ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014?</p> <p><b>Problemas secundarios:</b> P1: ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014? P2: ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014? P3: ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014? P4: ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014? P5: ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014? P6: ¿Cuál es el efecto de la aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> O1: Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. O2: Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. O3: Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. O4: Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. O5: Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. O6: Determinar el efecto del Programa “Jugando con mis amigos” en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b> H1: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. H2: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con la escuela en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. H3: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer amistades en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. H4: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. H5: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades alternativas a la agresión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014. H6: La aplicación del Programa “Jugando con mis amigos” tiene efecto significativo en el desarrollo de las habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores – 2014.</p>	<p><b>TIPO:</b> Aplicativa</p> <p><b>DISEÑO:</b> Cuasi experimental</p> <p align="center">G.E.: O1 X O3 ----- G.C.: O2 - O4</p> <p><b>POBLACIÓN:</b> Está constituida por los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 627 SJM.</p> <p><b>TIPO DE MUESTRA:</b> No probabilística</p> <p><b>TAMAÑO DE MUESTRA:</b> Está constituida por 60 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 627 SJM.</p> <p><b>Técnicas Estadísticas de Análisis de Datos:</b> SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) Versión 20: - Prueba de bondad de ajuste de Shapiro-Wilk. - Prueba no paramétrica: U de Mann-Whitney.</p>

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	CARACTERÍSTICA	INDICADORES	ITEMS
<b>V<sub>i</sub></b> <b>PROGRAMA “JUGANDO CON MIS AMIGOS”</b>	Diagnóstico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnostica la situación problemática.</li> <li>• Recoleta y organiza los datos.</li> </ul>	40 sesiones
	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende conceptos.</li> <li>• Idea diversas formas de solución.</li> </ul>	
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantea y ejecuta las sesiones.</li> <li>• Demuestra seguridad en las estrategias que realiza.</li> <li>• Usa medios y materiales educativos diversos.</li> </ul>	
	Evaluación y control	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifica resultados</li> <li>• Interpreta y analiza el resultado obtenido</li> </ul>	
<b>V<sub>d</sub></b> <b>HABILIDADES SOCIALES</b>	Primeras habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés por escuchar.</li> <li>• Iniciar una conversación.</li> <li>• Muestra seguridad.</li> <li>• Dar las gracias.</li> <li>• Comentar acciones positivas.</li> <li>• Pedir ayuda.</li> </ul>	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8. <b>Total = 8 Ítems</b>
	Habilidades relacionadas con la escuela	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés por preguntar.</li> <li>• Sigue instrucciones.</li> <li>• Persevera acciones.</li> <li>• Muestra asertividad.</li> </ul>	P9, P10, P11, P12. <b>Total = 4 Ítems</b>
	Habilidades para hacer amistades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica sus conocimientos.</li> <li>• Pone atención.</li> <li>• Se integra a grupos.</li> <li>• Espera su turno.</li> <li>• Comparte materiales y juguetes.</li> <li>• Ofrece ayuda a los demás.</li> <li>• Pide la participación de otros en sus juegos de buena manera.</li> </ul>	P13, P14, P15, P16, P17, P18, P19, P20. <b>Total = 8 Ítems</b>
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce sus propios sentimientos.</li> <li>• Expresa sus sentimientos.</li> <li>• Comprende los sentimientos de los demás.</li> <li>• Expresa afecto.</li> </ul>	P21, P22, P23, P24, P25, P26. <b>Total = 6 Ítems</b>
	Habilidades alternativas a la agresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra autocontrol.</li> <li>• Diferencia lo justo de lo injusto.</li> <li>• Formula alternativas de solución.</li> <li>• Acepta las consecuencias de sus actos.</li> </ul>	P27, P28, P29, P30, P31. <b>Total = 5 Ítems</b>
	Habilidades para hacer frente al estrés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaja ante problemas.</li> <li>• Acepta sus errores.</li> <li>• Evita contar problemas.</li> <li>• Sabe perder un juego.</li> <li>• Hace frente a las presiones de grupo.</li> </ul>	P32, P33, P34, P35, P36, P37, P38, P39, P40. <b>Total = 8 Ítems</b>



		<ul style="list-style-type: none"><li>• Sabe decir "NO".</li><li>• Busca actividades libremente.</li></ul>	
--	--	--	--

# LISTA DE CHEQUEO DE HABILIDADES SOCIALES PARA PADRES (LCHS-PE)

(PARA APLICARSE A LOS PADRES)

Nombre (Padre): ..... Fecha: .....

Nombre (Niño): ..... Sexo: .....

Escuela/Grado: ..... Edad: .....

## INSTRUCCIONES

A continuación Ud. encontrará enumerada una lista de habilidades que los niños usan en la interacción social más o menos eficiente, Ud. deberá determinar cómo usa su niño cada una de estas habilidades, marcando en la columna de la derecha, y en la fila correspondiente, según el siguiente patrón:

Marque en la columna:

- (CN) 1.....Si el niño casi nunca usa la habilidad**
- (R) 2.....Si el niño rara vez usa la habilidad**
- (AV) 3.....Si el niño algunas veces usa la habilidad**
- (F) 4.....Si el niño usa frecuentemente usa la habilidad**
- (CS) 5.....Si el niño casi siempre usa la habilidad.**

Asegúrese de no omitir alguna pregunta. No hay respuesta “correcta” ni respuesta “incorrecta”. Ahora comience, basándose en sus observaciones de varias situaciones, señale cómo usa su niño las siguientes habilidades:

		<b>CN</b>	<b>R</b>	<b>AV</b>	<b>F</b>	<b>CS</b>
1.	¿Escucha y comprende cuando Ud. u otras personas le hablan?					
2.	¿Habla con otras personas de manera amigable?					
3.	¿Actúa de manera segura o asertiva cuando se encuentra en conflicto con otro niño (o hijo)?					
4.	¿Da las gracias o muestra agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por él?					
5.	¿Comenta cuando ha hecho un buen trabajo?					
6.	¿Pide de buena manera cuando necesita ayuda?					
7.	¿Pide favores a otros de manera aceptable?					
8.	¿Ignora a otros niños o situaciones cuando es necesario ignorarlos?					

9.	¿Hace preguntas sobre cosas que no entiende?					
10.	¿Parece entender y seguir las instrucciones que Ud. le da?					
11.	¿Sigue tratando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo?					
12.	¿Sabe cuándo y cómo interrumpir cuando necesita o quiere algo?					
13.	¿Aplica sus conocimientos cuando es apropiado hacerlo?					
14.	¿Pone atención a lo que se le quiere decir (sin hablarle o con gestos) y lo entiende?					
15.	¿Conoce maneras aceptables de integrarse en una actividad con la familia y los amigos?					
16.	¿Espera su turno cuando juega con otro?					
17.	¿Comparte materiales y juguetes con sus amigos?					
18.	¿Reconoce cuando alguien necesita o quiere ayuda y se le ofrece?					
19.	¿Pide a otros jugar o unirse a su actividad?					
20.	¿Juega con sus amigos de buena manera?					
21.	¿Identifica sus sentimientos?					
22.	¿Sabe que dar de una actividad sin perder el control o sentirse molesto?					
23.	¿Habla de sus problemas cuando está molesto?					
24.	¿Sabe por qué tiene miedo y maneja este temor de manera aceptable (Ej. Habla sobre ello)?					
25.	¿Identifica cómo se sienten las personas a través de lo que dicen?					
26.	¿Demuestra que a él le agrada alguien de manera aceptable?					
27.	¿Se comporta de manera aceptable al ser molestado?					
28.	¿Utiliza formas adecuadas para expresar su cólera?					
29.	¿Sabe valorar lo que es justo e injusto?					
30.	¿Cuándo ocurre un problema, tu hijo ofrece alternativas, formas aceptables de resolverlos?					
31.	¿Acepta las consecuencias de su conducta sin molestarse o perturbarse?					
32.	¿Puede relajarse cuando está tenso o perturbado?					
33.	¿Acepta sus errores sin perturbarse?					

34.	¿Admite que ha hecho algo malo cuando se le pregunta?					
35.	¿Evita contarle a los demás los problemas pequeños?					
36.	¿Acepta perder un juego sin molestarse o perturbarse?					
37.	¿Acepta no ser el primero en una actividad o juego?					
38.	¿Dice NO de manera aceptable a compañeros que no quiere hacer o que podrían hacerle sentir mal?					
39.	¿Acepta que se diga NO sin perturbarse?					
40.	¿Escoge actividades aceptables por sí mismo cuando se siente aburrido?					

- GRUPO I** : .....
- GRUPO II** : .....
- GRUPO III** : .....
- GRUPO IV** : .....
- GRUPO V** : .....
- GRUPO VI** : .....

**EFFECTOS DEL PROGRAMA “JUGANDO CON MIS AMIGOS”  
EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES  
DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 627  
SAN JUAN DE MIRAFLORES – 2014**

**I. INTRODUCCIÓN**

En la actualidad observamos que uno de los problemas que más afectan a nuestra sociedad es la violencia y la desadaptación social, desde temprana edad estas conductas se hacen más evidentes en todos los ámbitos sociales: familia, escuela, comunidad. Hoy sabemos que este tipo de conductas surgen como resultado de las limitaciones en el desarrollo de habilidades sociales.

La familia es el primer espacio de socialización donde los niños encuentran los modelos a imitar siguiendo patrones de conducta de los miembros con quien se identifiquen, es necesario destacar la importancia del buen clima familiar en un ambiente emocional cálido y afectivo los que contribuyen al aprendizaje de habilidades sociales. La escuela cumple un papel importante en la enseñanza de habilidades sociales es partir de las relaciones con los otros y con los adultos que se van estructurando competencias sociales. Siendo la escuela el lugar donde se dan los aprendizajes, es necesario brindar el espacio y desarrollar acciones concretas para la enseñanza de habilidades sociales de una manera lúdica y espontánea. El juego es una actividad social por excelencia, en el que se reflejan las características del pensamiento, personalidad y emociones del niño, es a partir de las relaciones y vínculos sociales que el establezca en esta etapa, que irá construyendo sus propios conocimientos.

En la experiencia como docente de aula he venido observando que muchos de nuestros niños y niñas no disponen de recursos mínimos para relacionarse adecuadamente con sus pares, en muchos casos algunos niños

tienen dificultad para relacionarse con sus compañeros, les cuesta integrarse al grupo, adaptarse a nuevas situaciones y espacios, interpretar y respetar los acuerdos y códigos del juego ;en este aspecto las consecuencias para el niño pueden ser de aislamiento social, rechazo, a veces agresividad, y, en definitiva, un desarrollo menos feliz y limitado en sus posibilidades de crecimiento y relación con el mundo social.

Como lo visto anteriormente, es el juego una actividad innata, primordial y social en la vida del niño, creemos por conveniente e importante propiciar un entorno favorable y seguro, creando espacios en libertad con materiales integradores que permitan desarrollar habilidades comunicativas y sociales.

Es por ello que proponemos el presente programa “Jugando con mis amigos” donde a través de actividades lúdicas y espontaneas los niños y niñas tendrán la oportunidad de interactuar libremente, decidiendo a que juegan, como juegan, con que juegan, con quien o con quienes juegan, permitiéndoles establecer sus propios códigos de juegos, respetando a sus compañeros, regulando sus emociones y expresando lo que sienten.

## **II. CONCEPTOS FUNDAMENTALES**

### **Programa de Habilidades sociales:**

Son un conjunto de 40 sesiones que pretende mejorar las habilidades sociales a través de la realización de juegos.

El término programa se utiliza con mucha frecuencia por parte de diversos tipos de profesionales, entre ellos están los orientadores, es decir, los profesionales de intervención psicopedagógica. Sin embargo, no se dispone de una definición del concepto “programa” que pueda ser unánimemente aceptada (Bizquerra, 2003, p. 3).

### III. POBLACIÓN DESTINADA

La población de estudio estará constituida por 60 estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 627 San Juan de Miraflores.

### IV. SESIONES

TEMARIO	ACTIVIDADES	FECHAS	TIEMPO
<u>SESIÓN 1</u> Escuchar	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	11/08/14	45 min
<u>SESIÓN 2</u> Hablar amablemente	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	13/08/14	45 min
<u>SESIÓN 3</u> Hablar con firmeza	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	15/08/14	45 min
<u>SESIÓN 4</u> Dar las gracias	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	18/08/14	45 min
<u>SESIÓN 5</u> Recompensarse uno mismo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	20/08/14	45 min
<u>SESIÓN 6</u> Pedir ayuda	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	22/08/14	45 min
<u>SESIÓN 7</u> Pedir un favor	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	25/08/14	45 min
<u>SESIÓN 8</u> Ignorar a alguien	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	27/08/14	45 min
<u>SESIÓN 9</u> Hacer una pregunta	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	29/08/14	45 min
<u>SESIÓN 10</u> Seguir instrucciones	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	01/09/14	45 min
<u>SESIÓN 11</u> Intentar cuando es difícil	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	03/09/14	45 min
<u>SESIÓN 12</u> Interrumpir	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li><li>• Final.</li></ul>	05/09/14	45 min
<u>SESIÓN 13</u> Saludar a otros	<ul style="list-style-type: none"><li>• Inicio.</li><li>• Proceso.</li></ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Final.</li> </ul>	08/09/14	45 min
<u>SESIÓN 14</u> Interpretar a otros	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	10/09/14	45 min
<u>SESIÓN 15</u> Unirse a un grupo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	12/09/14	45 min
<u>SESIÓN 16</u> Esperar el turno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	15/09/14	45 min
<u>SESIÓN 17</u> Compartir	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	17/09/14	45 min
<u>SESIÓN 18</u> Ofrecer ayuda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	19/09/14	45 min
<u>SESIÓN 19</u> Pedirle a alguien que juegue	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	22/09/14	45 min
<u>SESIÓN 20</u> Participar en un juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	24/09/14	45 min
<u>SESIÓN 21</u> Conocer los propios sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	26/09/14	45 min
<u>SESIÓN 22</u> Manejar el sentirse excluido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	29/09/14	45 min
<u>SESIÓN 23</u> Buscar a alguien con quien hablar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	01/10/14	45 min
<u>SESIÓN 24</u> Enfrentarse con el miedo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	03/10/14	45 min
<u>SESIÓN 25</u> Decidir cómo se siente alguien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	06/10/14	45 min
<u>SESIÓN 26</u> Mostrar afecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	10/10/14	45 min
<u>SESIÓN 27</u> Enfrentar el ser molestado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	12/10/14	45 min
<u>SESIÓN 28</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> </ul>		



Manejar el enojo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	13/10/14	45 min
<u>SESIÓN 29</u> Decidir si es justo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	15/10/14	45 min
<u>SESIÓN 30</u> Resolver un problema	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	17/10/14	45 min
<u>SESIÓN 31</u> Aceptar las consecuencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	20/10/14	45 min
<u>SESIÓN 32</u> Relajarse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	22/10/14	45 min
<u>SESIÓN 33</u> Manejar los errores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	24/10/14	45 min
<u>SESIÓN 34</u> Ser honesto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	27/10/14	45 min
<u>SESIÓN 35</u> Saber cuándo contar algo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	29/10/14	45 min
<u>SESIÓN 36</u> Enfrentarse con la derrota	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	31/10/14	45 min
<u>SESIÓN 37</u> Querer ser el primero	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	03/11/14	45 min
<u>SESIÓN 38</u> Decir "NO"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	05/11/14	45 min
<u>SESIÓN 39</u> Aceptar "NO" por respuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	07/11/14	45 min
<u>SESIÓN 40</u> Decidir qué hacer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio.</li> <li>• Proceso.</li> <li>• Final.</li> </ul>	10/11/14	45 min

## **SESIÓN N° 01**

### **HABILIDAD 1: ESCUCHAR**

#### **INICIO:**

La maestra desarrolla juegos de escucha como "teléfono roto".

#### **POCESO:**

- 1) **MIRAR:** Discuta con los niños sobre la importancia de mirar a la persona que está hablando. Señale que a veces uno puede pensar que alguien no lo está escuchando, aunque realmente lo esté haciendo. Estos pasos son para mostrarle a alguien que usted realmente le está escuchando.
- 2) **QUEDARSE QUIETO:** Recuerde a los niños que quedarse quieto significa mantener manos y pies quietos y no hablar con los amigos mientras se escucha.
- 3) **PENSAR:** Motive a los niños a que piensen sobre lo que la persona está diciendo y asegúrese de que ellos entienden si la persona está pidiéndoles que hagan algo.

#### **SALIDA:**

#### **SITUACIONES SUGERIDAS:**

- **ESCUELA:** Tu maestro te dice que van a ir al museo de arte o te da instrucciones sobre cómo hacer una actividad.
- **HOGAR:** Uno de los padres está diciéndote los planes para el fin de semana.
- **GRUPO DE PARES:** Un amigo está contándote una historia.

**REFLEXIÓN:** Ésta es una habilidad buena con la cual empezar el "Programa de Habilidades." Los adultos les dicen a menudo a los niños que escuchen, sin explicarles las conductas específicas o los pasos necesarios hacerlo. Una vez la habilidad de escuchar se aprende, puede incorporarse dentro de las reglas del aula de clase. Darles una señal especial a los niños para escuchar (Ej. "¿Tienen puestas sus orejas para escuchar?") puede ayudarles a aplicar la habilidad cuando sea necesario.

## SESIÓN N° 02

### **HABILIDAD 2: HABLAR AMABLEMENTE**

#### **INICIO**

Se desarrolla el juego "Buenos días señor rey". Se venda a uno de los niños. Se escoge en secreto a otro que dice con voz fingida pero amable: "Buenos días, señor rey". El que está vendado tiene que adivinar quién es el que le saluda; si no adivina, otro de los niños dice la frase, y así continúa el juego. Cuando el niño que está vendado adivina quién fue el que hablo, se le quita la venda y se le pone a este.

#### **PROCESO:**

1. USAR UNA MIRADA AMABLE: Reflexione con los niños sobre cómo el cuerpo y las expresiones faciales pueden dar una impresión amable (amistosa) u hostil. El maestro puede representar expresiones faciales y posturas del cuerpo diferentes para ayudar a los niños a identificar lo que es amable.

2. USAR UNA VOZ AMABLE: Dígalos a los niños que una voz amable es una voz "para usar en espacios cerrados" - no fuerte, como la que podrían usar en exteriores, o estando enfadados, o lamentándose. De nuevo, usted puede representar tonos y volúmenes de voz diferentes y pedir a los niños que identifiquen cuáles son amistosos.

#### **SALIDA:**

#### **SITUACIONES SUGERIDAS:**

- ESCUELA: Un maestro te ha pedido que le hagas un favor.
- HOGAR: Uno de tus padres acaba de recordarte que limpies tu cuarto.
- GRUPO DE PARES: Un amigo está jugando con el juguete que tú quieres.

REFLEXIÓN: Esta habilidad es fundamental para ser usada con otras habilidades que requieren una respuesta verbal. Puede ayudarse a los niños a entender que a menudo no es tanto **lo que se dice** lo que puede generar una respuesta de enfado, sino **la forma** en que esto se expresa. Una vez los niños aprendan esta destreza, el recordarles hablar amablemente puede reducir la frecuencia en que hablan demasiado ruidosamente y/o lamentándose.

## **SESIÓN N° 03**

### **HABILIDAD 3. HABLAR CON FIRMEZA**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego “Caras y Caritas”. Pase un tiempo mostrando a los niños las expresiones y tonos de voz diferentes usando dibujos, videos, y/o actuando las situaciones. Haga que los niños sostengan tarjetas para indicar si las acciones son amistosas, enérgicas, o de enfado.

#### **PROCESO:**

1. ¿CUÁNDO? Discuta con los niños sobre situaciones en las que ellos deben hablar con firmeza (es decir, de manera asertiva).
2. USAR UNA MIRADA ENÉRGICA: Reflexione con ellos sobre la postura del cuerpo y las expresiones faciales que muestran una mirada enérgica (firme). Distinga esta mirada de una mirada de enfado (Ej. mostrando los dientes apretados) y una mirada amistosa (Ej. sonriendo).
3. USAR UNA VOZ FIRME: Señale que una voz firme o enérgica es una ligeramente más fuerte que una amistosa y con la cual las palabras se dicen más claramente. Muestre ejemplos de esta voz en contraste con voces amistosas y de enfado.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Otra situación en la que los niños podrían usar esta habilidad es cuando un compañero mayor les insiste para que se comporten de maneras que los hacen sentir incómodos (Ej. cruzar la calle cuando no deben hacerlo). El uso de títeres puede ayudar a disminuir la ansiedad del niño cuando se hacen juegos de roles de tales situaciones.

## SESIÓN N° 04

### **HABILIDAD 4. DAR LAS GRACIAS**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "A dibujar". Solicite a los niños que hagan dibujos de todas las personas de la escuela o de la comunidad que los han ayudado, y que luego definan cómo la clase puede agradecerles. Lleve a cabo éstos planes con ellos.

#### **PROCESO:**

1. ¿FUE BUENO HACERLO? Hable con los niños sobre cosas buenas que los padres, los maestros y los amigos hacen para los otros. Dígales a los niños que "Dar las Gracias" es una manera de hacer saber a alguien que uno está contento con lo que esa persona hizo.
2. ¿CUÁNDO? Discuta con ellos sobre los momentos apropiados para dar las gracias (es decir, cuando la persona no está ocupada).
3. DECIR "GRACIAS". Haga saber a los niños que ellos pueden decirle a la persona el por qué están diciéndole gracias (Ej. que ellos realmente querían ese juguete o que algo que la persona realizó les hizo sentirse bien), sobre todo si ellos deben agradecer a la persona algún tiempo después de que la acción se realizó.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Los niños pueden generar otras maneras de decir gracias, como sonreír, dar un abrazo, o hacer algo amable para la otra persona. Puede ser útil practicar maneras diferentes de decir gracias, como "Fue muy bueno lo que hiciste por mí" o "Me sentí muy bien cuando me dijiste eso". Si los niños han aprendido ya a "hablar amablemente" (Habilidad 2), se les puede recordar que lo empleen cuando estén diciendo gracias.

## SESIÓN N° 05

### **HABILIDAD 5. RECOMPENSARSE UNO MISMO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "La gallinita ciega".

#### **PROCESO:**

1. ¿CÓMO LO HIZO? Reflexione con los niños sobre las maneras de evaluar el desempeño propio. Éstas podrían incluir el sentir que algo fue muy difícil pero aún así uno intentó hacerlo, escuchar a alguien que elogia el propio esfuerzo, o tener un sentimiento bueno sobre cómo uno hizo algo.

2. DECIR "QUÉ BIEN LO HICE!" Discuta con ellos sobre el sentimiento de estar orgulloso de uno mismo. Haga hablar a los niños de momentos en los cuales ellos se han sentido de esta manera. Dé ejemplos de otras cosas que ellos podrían decir para premiarse (Ej. "lo hice muy bien", "¡sigue adelante!", etc).

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Enfatique que una persona no siempre tiene que depender de otros para premiar sus acciones. Al final del día, permita a cada niño comentarle sobre algún logro que haya obtenido. Escríbales una nota a los padres del niño sobre el logro alcanzado.

## **SESIÓN N° 06**

### **HABILIDAD 6. PEDIR AYUDA**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “El campo minado”. Se necesitan seis platos y una venda. Los platos se ponen en el suelo. Se venda los ojos a un niño e intentará pasar por el campo minado sin pisar ningún plato, podrá pedir ayuda a sus compañeros.

#### **PROCESO:**

1. INTENTARLO: Hable con los niños sobre la importancia de intentar hacer las cosas uno mismo primero. A veces las personas piden ayuda en lugar de intentar algo difícil ellos solos, pero realizar una actividad difícil por sí mismos puede darles un sentimiento de orgullo propio.

2. DECIR "YO NECESITO AYUDA". Reflexione con ellos en torno a que a veces es frustrante cuando algo es difícil, pero recalque la importancia de “hablar amablemente” (Habilidad 2). El niño también puede “decir gracias” (Habilidad 4) después de la ayuda recibida.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Analizar en una ronda con los niños sobre los aprendizajes del día.

## SESIÓN N° 07

### **HABILIDAD 7. PEDIR UN FAVOR**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el Juego: "Por favor y gracias". Se forma un círculo. Cada niño tiene un juguete. Cada niño le dice al otro: "Por favor me prestas tu ...." (lo hacen de distintas maneras) si logra que se ría, el otro niño le presta su juguete y éste le dice: "Gracias".

#### **PROCESO:**

1. ¿QUÉ QUIERE? Explique que esta habilidad puede usarse para expresar las necesidades o deseos de los niños, pero que el favor pedido debe ser justo. "Decidir si es justo" (Habilidad 29) les ayudará a determinar esto.

2. PLANEAR QUÉ DECIR: Hable sobre la importancia de planear qué decir y hágalos pensar en varias maneras de preguntar. Los niños podrían dar también razones para pedir el favor (¿Ej., "Podría usted correrse un poco por favor?, Es que yo no puedo ver cuando usted se sienta allí").

3. PREGUNTAR: Recuerde a los niños la importancia de "hablar amablemente" (Habilidad 2).

4. DECIR "GRACIAS". Refiérase a "Decir Gracias" (Habilidad 4).

#### **SALIDA:**

REFLEXIÓN: Una vez los niños han tenido éxito usando esta habilidad en los juegos de roles, es particularmente importante que practiquen qué hacer cuando el favor no les es concedido. Agregar la afirmación "de todas maneras gracias" o hacer que el niño se involucre en algo diferente, puede ser de utilidad.



## **SESIÓN N° 08**

### **HABILIDAD 8. IGNORAR A ALGUIEN**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "El gatito mimado". Se forma un círculo. Se pide a un niño que haga de gatito y se coloque frente a uno de sus compañeros y lo haga reír haciendo diferentes piruetas de gatito, a lo que éste debe ignorar cualquiera de sus acciones. Pierde si se ríe.

#### **PROCESO:**

1. MIRAR HACIA OTRO LADO: Diga a los niños que no miren a la persona que quieren evitar. Pueden voltear sus cabezas, pueden mirar a un amigo, pueden coger un libro o juguete para mirarlo.

2. "CERRAR" LOS OÍDOS: Diga a los niños que no escuchen lo que la otra persona está diciendo. Si se supone que ellos están escuchando a alguien más, entonces pueden continuar escuchando a esa persona.

3. ESTAR CALLADO: Recuérdeles a los niños que no le digan nada a la persona que está incomodándolos.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Discuta el hecho de que a veces alguien que está actuando tontamente está intentando de este modo obtener atención. Una manera buena de enseñarle a esa persona a no actuar así es evitar prestarle cualquier atención en absoluto. También discuta la idea de que a veces los amigos pueden molestar a otros porque realmente quieren jugar y están solicitándolo de esta manera. En este caso, los niños podrían pedirle al niño que se una al juego. Finalmente, hable sobre otras formas de ignorar, tales como salir del cuarto en el hogar o involucrarse en otra actividad en la escuela.

## SESIÓN N° 09

### **HABILIDAD 9. HACER UNA PREGUNTA**

#### **INICIO:**

Se desarrolla hacer preguntas como un juego. Por ejemplo, diga "yo quiero un vaso de leche" y pídale a los niños que cambien la frase a una pregunta (¿Ej. "Puedo tomar un vaso de leche?"). Sugiera un tema (Ej. nadar) y haga varias preguntas que podrían hacerse sobre ese tema. Descarte preguntas que no se relacionen con el tema.

#### **PROCESO:**

1. ¿QUÉ PREGUNTAR? Hable con los niños sobre qué necesitan ellos preguntar y cómo decidir si la pregunta es realmente necesaria. Ayúdeles a planear lo que necesitan preguntar.
2. ¿A QUIÉN PREGUNTAR? Discuta con ellos sobre cómo decidir si deben preguntarle al maestro, a los padres, o a alguien más.
3. ¿CUÁNDO PREGUNTAR? Hable sobre cómo escoger un momento bueno para preguntar (Ej. cuando la otra persona no está ocupada).
4. PREGUNTAR: Enfatique la importancia de "hablar amablemente" (Habilidad 2).

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Los niños menores a menudo dicen las preguntas como si fueran afirmaciones. Modelar la forma de hacer la pregunta cuando tales situaciones se dan, les ayudará a aprender otra manera de expresarse.

## SESIÓN N° 10

### **HABILIDAD 10. SEGUIR INSTRUCCIONES**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "La búsqueda del Tesoro" dando instrucciones verbales a los niños para encontrar un objeto especial o realizar una actividad específica (Ej. "Caminen hasta el estante y busquen en la repisa de abajo, debajo del libro grande").

#### **PROCESO:**

1. ESCUCHAR: Repase "Escuchar" (Habilidad I). Discuta sobre la importancia de que los niños demuestren que están escuchando.
2. PENSAR: Recuérdeles a los niños que piensen sobre lo que están escuchando.
3. PREGUNTAR SI ES NECESARIO: Anime a los niños a preguntar cuando no entiendan algo.
4. HACERLO.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: A veces las instrucciones dadas a los niños son demasiado complejas para ellos seguirlas con éxito. Dé instrucciones que consistan en uno o dos pasos hasta que los niños estén familiarizados con seguir instrucciones. Es útil anteceder una instrucción con una señal clara, como "Ojo, aquí está la indicación".

## SESIÓN N° 11

### **HABILIDAD 11. INTENTAR CUANDO ES DIFÍCIL**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “La pluma que vuela”. Hay que sostener la pluma en el aire sin dejarla caer. Los niños se sientan en el suelo, tan juntos unos a otros como sea posible. Uno lanza la pluma al aire desde lo alto. Todos soplan o agitan las manos para mantenerla elevada. Si la pluma toca a un niño, éste pierde el juego.

#### **PROCESO:**

1. **DETENERSE Y PENSAR:** Hable con los niños sobre el sentimiento de frustración y señale que muchas personas se sienten así cuando algo es difícil.
2. **DECIR "ES DIFÍCIL, PERO LO INTENTARÉ":** Reflexione con ellos acerca de sentirse orgulloso de sí mismo cuando algo es difícil de hacer, pero uno lo intenta. También aclare que está “bien” intentar y fallar.
3. **INTENTARLO:** Señale que, en algunos casos, una persona puede necesitar intentar más de una vez para lograr algo.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Para el niño que tiene miedo al fracaso, ésta será una habilidad particularmente valiosa. Recuérdeles que la única manera de aprender cosas nuevas es probando aquellas que son difíciles. Al asignar habilidades pre académicas o académicas, asegúrese de que los niños sean capaces de realizar con cierto esfuerzo las tareas que se les solicitan.

## **SESIÓN N° 12**

### **HABILIDAD 12. INTERRUMPIR**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Hablando por micrófono". Se forma un círculo en el suelo. Un niño coge una tarjeta con un tema. Durante un minuto tiene que hablar sobre el tema con el micrófono. Los otros niños escuchan. Cuando ha terminado, los otros niños le hacen preguntas por turnos (pasando el micrófono).

#### **PROCESO:**

1. DECIDIR SI ES NECESARIO: Discuta con los niños sobre cuándo es apropiado interrumpir (Por ejemplo, cuando usted necesita ayuda, pero la persona con quien quiere hablar no está mirándolo).
2. CAMINAR HASTA LA PERSONA.
3. ESPERAR: Enfatice la importancia de esperar sin hablar. Dígales a los niños que esperen hasta que la persona deje de hablar y los mire.
4. DECIR "PERMISO" (O, "PERDON"): Después de decir esto, los niños pueden preguntar lo que ellos necesitan.

#### **FINAL:**

**REFLEXIÓN:** Será importante discutir situaciones en las que los niños no deben interrumpir (Ej. para hacer una pregunta que podría esperar) y situaciones en las que ellos deben interrumpir inmediatamente (es decir, en una emergencia). Puede ser útil hacer que los niños realmente le digan al adulto, "ésta es una emergencia", cuando tales casos se presenten.

## SESIÓN N° 13

### **HABILIDAD 13. SALUDAR A OTROS**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego “Buenos días señor rey”. Se venda a uno de los niños. Se escoge en secreto a otro que dice con voz fingida pero amable: “Buenos días, señor rey”. El que está vendado tiene que adivinar quién es el que le saluda; si no adivina, otro de los niños dice la frase, y así continúa el juego. Cuando el niño que está vendado adivina quién fue el que hablo, se le quita la venda y se le pone a este.

#### **PROCESO:**

1. SONREIR.

2. DECIR "HOLA .....": Motive a que los niños usen el nombre de la persona, si lo conocen.

3. SEGUIR CAMINANDO: Este paso debe usarse si se supone que los niños están desplazándose junto con el grupo o si no conocen bien a la persona que saludan. Los niños pueden empezar luego una conversación, si la persona con quien hablan es un amigo.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Se pretende que esta habilidad se use con personas conocidas solo de manera informal por el niño, o en situaciones en las que empezar una conversación sería inadecuado.

## **SESIÓN N° 14**

### **HABILIDAD 14. INTERPRETAR A LOS DEMÁS**

#### **INICIO:**

Desarrollar el juego: “El gato y el ratón”.

#### **PROCESO:**

1. **MIRAR A LA CARA:** Discuta sobre la importancia de observar las diferentes expresiones faciales como sonreír, fruncir el ceño, apretar los dientes, y otras.
2. **OBSERVAR EL CUERPO:** Hable sobre los sentimientos que muestran las diferentes posiciones del cuerpo de una persona, como agachar la cabeza, empuñar las manos, poner las manos en la cadera y así sucesivamente.

#### **FINAL:**

**REFLEXIÓN:** Esta habilidad se concentra en aprender a prestar atención al lenguaje del cuerpo; debe enseñarse antes de “unirse a un Grupo” (Habilidad 15) y “decidir cómo se siente alguien” (Habilidad 25). Esta habilidad ayudará a los niños a evaluar la receptividad de aquellos a quienes están dirigiendo el uso de cada habilidad.

## **SESIÓN N° 15**

### **HABILIDAD 15. UNIRSE A UN GRUPO**

#### **INICIO:**

Se desarrollará el juego: “Conejos a su conejera”.

#### **PROCESO:**

1. ACERCARSE: Señale que los niños deben estar bastante cerca de donde la actividad está teniendo lugar.
2. OBSERVAR: Dígales a los niños que miren la actividad en desarrollo y esperen una pausa. Discuta la importancia de escoger un momento bueno para llevar a cabo el próximo paso (es decir, antes de que la actividad haya empezado otra vez o cuando haya un descanso en la actividad).
3. PREGUNTAR: ¡Hágales pensar en posibles cosas para decir, como “Eso parece divertido! Podría yo jugar, también?”. Enfatice la importancia de “hablar con firmeza” (Habilidad 3).

#### **FINAL:**

**REFLEXIÓN:** Las investigaciones indican que los intentos de unirse o integrarse a un grupo tienen más éxito si el niño merodea por algo de tiempo cerca de la actividad antes de pedir unirse a ella (Dodge, Schlundt, Schoken, & Dehugach, 1983). Los niños pueden requerir habilidades alternativas si son rechazados repetidamente por cierto grupo de pares. La práctica de “Interpretar a Otros” (Habilidad 14), puede ayudarles a evaluar la receptividad de otros niños en tales intentos.



## SESIÓN N° 16

### **HABILIDAD 16. ESPERAR EL TURNO**

#### **INICIO.**

Se desarrolla el juego: "Globitos reventados"

#### **PROCESO:**

1. DECIR "ES DURO ESPERAR, PERO YO PUEDO HACERLO": Reflexione con los niños sobre cómo se sienten ellos cuando tienen que esperar.

2. ESCOGER:

A. Esperar Calladamente: Discuta que esta opción significa no hablar ni molestar a nadie y recordar no enfadarse ni sentirse frustrado.

B. Hacer Algo diferente: Hable sobre qué cosas podrían hacer los niños, mientras están esperando.

3. HACERLO: Los niños deben realizar una de las opciones anteriores.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Por mesas llegan a una conclusión de porque esperar un turno

## SESIÓN N° 17

### HABILIDAD 17. COMPARTIR

#### INICIO:

Se desarrolla el juego: “Los juguetes perdidos”. La profesora esconderá 5 juguetes en diferentes partes del aula. Dará la consigna de buscarlos por grupos diciendo “caliente, caliente” si están cerca, “frío, frío” si están lejos o “tibio, tibio” si están más o menos cerca. Luego por grupos jugarán con su juguete encontrado.

#### PROCESO:

1. HACER UN PLAN PARA COMPARTIR: Discuta sobre los diferentes planes que los niños podrían hacer, como jugar juntos con un juguete o tener cada niño un turno con el juguete por un período fijo de tiempo.
2. PREGUNTAR: Recuerde a los niños la importancia de “hablar amablemente” (Habilidad 2) al preguntarles a los amigos si aceptan el plan.
3. HACERLO: Hable sobre la importancia de desarrollar el plan hasta que se elija un plan diferente.

#### FINAL:

REFLEXIÓN: Es apropiado discutir cómo se sienten los niños cuando alguien no comparte con ellos y estimularlos para que piensen sobre sus sentimientos cuando alguien les pide que compartan.

## **SESIÓN N° 18**

### **HABILIDAD 18. OFRECER AYUDA**

#### **INICIO:**

Desarrollamos el juego: "Salvemos al herido". Simulamos un terremoto y un niño finge ser el herido después de la tragedia. Cada niño sano busca una manera de ayudarlo.

#### **PROCESO:**

1. DECIDIR SI ALGUIEN NECESITA AYUDA: Hable con los niños sobre cómo diferenciar cuando alguien podría querer o necesitar ayuda (Ej. alguien tiene muchos paquetes para cargar o parece estarse sintiendo mal).
2. PREGUNTAR: Discuta las maneras apropiadas de preguntar, como decir: "¿Puedo ayudarlo?" o "Cómo puedo ayudarlo?".
3. HACERLO.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Discuta qué hacer si la persona no quiere la ayuda (Ej. alejarse, involucrarse en otra actividad, decirse a sí mismo: "Yo hice bien al preguntar" o "Fue amable de mi parte preguntar").

## **SESIÓN N° 19**

### **HABILIDAD 19. PEDIRLE A ALGUIEN QUE JUEGUE**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “Peces y pescadores”. Se busca un lugar limitado y se separan a los niños en “peces” y “pescadores” (siempre muchos más peces que pescadores). A una distancia del recinto se dibuja una línea que marca la “orilla” desde donde salen los pescadores. Estos últimos entran gritando al “mar” y deben pescar el máximo número de peces volviendo a la orilla antes de quedarse sin aliento, es decir, antes de dejar de gritar. Si un pez es atrapado y llevado a la orilla se convierte en pescador; y si un pescador se queda sin aliento antes de llegar a la orilla se convierte en pez. El juego termina cuando no queda ningún pez.

#### **PROCESO:**

1. DECIDIR SI UNO QUIERE HACERLO: Discuta con los niños sobre cómo decidir si uno quiere jugar con alguien o si preferiría jugar solo. Señale que puede haber momentos en los cuales uno se siente mejor estando solo.
2. DECIDIR CON QUIÉN: Hable con ellos sobre a quién podría escoger el niño (Ej. A alguien que está jugando solo, a alguien nuevo en la clase a quien al niño le gustaría conocer, o a alguien que no está ocupado).
3. SOLICITARLO: Discuta y practique maneras de hacer la solicitud.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Es importante señalar que es mejor pedirle a alguien que juegue contigo después de que haya terminado sus tareas de la escuela o del hogar.

## SESIÓN N° 20

### **HABILIDAD 20. PARTICIPAR EN UN JUEGO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “Inquilinos, casas, ¡terremoto!”. Se agrupan los niños de tres en tres, y que al final quede un jugador libre que se la ligará. En cada trío, dos forman la “casa” uniendo los brazos y el otro será el “inquilino” que está dentro de la casa. Cuando el monitor grita “inquilinos”, éstos deben cambiar de casa y en ese momento el que se la liga aprovechar para entrar en alguna casa; si dice “casas”, son las casas las que se mueven y el que se la liga intenta colarse. Si el monitor grita “terremoto” todos se juntan en el centro y se empieza de nuevo. El que se queda sin casa será el que se la liga.

#### **PROCESO:**

1. CONOCER LAS REGLAS: Hable con los niños sobre el hecho de que todos los que juegan deben estar de acuerdo con las reglas antes de que el juego empiece.
2. ¿QUIÉN VA PRIMERO? Discuta sobre las maneras de decidir, como tirar un dado o permitir a la otra persona comenzar.
3. ESPERAR SU TURNO: Haga énfasis en la importancia de prestar atención al juego y mirar y esperar el propio turno.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Dos habilidades buenas para enseñar con ésta son “Enfrentarse con Perder” (Habilidad 36) y “Querer ser el Primero” (Habilidad 37).

## SESIÓN N° 21

### **HABILIDAD 21. RECONOCER LOS PROPIOS SENTIMIENTOS**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Siento alegría por tener mi cuerpo". "El cuerpo nos permite movernos y hacer cosas, por eso estamos muy contentos de tener un cuerpo, nuestro cuerpo". Expresar esta alegría con gestos, sonidos y movimientos lentos utilizando todo el cuerpo. Se puede acompañar con fondo musical.

#### **PROCESO:**

1. PENSAR SOBRE LO QUE PASÓ: Reflexione con los niños sobre la importancia de discutir lo que pasó, y que pudo haber causado el sentimiento. También hable sobre las señales corporales de los niños que indican cuándo están teniendo un sentimiento fuerte.
2. DECIDIR SOBRE EL SENTIMIENTO: Discuta con los niños sobre una variedad de sentimientos, como enojo, felicidad, frustración, temor, y así sucesivamente.
3. DECIR "YO ME SIENTO....."

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Explore tantas palabras de sentimientos diferentes como los niños puedan manejar. Intente extender su vocabulario más allá de los sentimientos típicos de estar feliz, triste y enojado.

## **SESIÓN N° 22**

### **HABILIDAD 22. MANEJAR EL SENTIRSE EXCLUIDO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “Hacer y recibir regalos”. Cada niño obsequiará a sus compañeros con una postura, un gesto un movimiento agradable, como prueba de amistad. El resto de los niños expresaran la alegría de recibir estos regalos. Se planeará que un niño no reciba regalo y luego expresará como se siente. Se puede realizar con fondo musical.

#### **PROCESO:**

1. DECIDIR QUE PASÓ: Reflexione con los niños sobre situaciones en las que ellos pueden sentirse excluidos y ayúdeles a decidir qué los hizo sentir de esa manera. Hable sobre los motivos por los que alguien puede no ser incluido (Ej. un amigo podía invitar sólo a seis personas a su fiesta del cumpleaños).

#### 2. ESCOGER:

A. Unirse al Grupo: Para esto, los niños necesitan haber aprendido ya “unirse” (Habilidad 15).

B. Hacer algo diferente: Brinde ideas sobre las otras cosas que los niños podrían hacer. Sugiera que pueden invitar a un amigo a hacer una de estas actividades.

3. HACERLO: Los niños deben escoger una de las opciones anteriores.

#### **FINAL.**

**REFLEXIÓN:** Puede que los niños necesiten practicar también “Interpretar a Otros” (Habilidad 14) o “Decidir Cómo Se Siente Alguien” (Habilidad 25) para evaluar si es pertinente acercarse a otro niño o grupo de niños.

## SESIÓN N° 23

### **HABILIDAD 23. BUSCAR A ALGUIEN CON QUIEN HABLAR**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Parejas". Se entrega una tarjeta a cada niño. Luego se les dice que busquen a quien tenga una tarjeta igual a la suya y le pregunten su comida preferida, su deporte preferido, etc. Para después comentarlo en clase.

#### **PROCESO:**

1. DECIDIR SI UNO NECESITA HABLAR CON ALGUIEN: Discuta con los niños sobre los momentos en los cuales algo podría estar molestando a los niños y ellos quisieran hablar con alguien sobre eso. Tales momentos podrían ocurrir cuando se sienten tristes o necesitan ayuda para resolver un problema.
2. ¿QUIÉN? Decidir con quien hablar (es decir, uno de los padres, un maestro, o un amigo).
3. ¿CUÁNDO? Decidir cuándo sería un momento adecuado para solicitar ser escuchado (es decir, cuando la persona no está ocupada con algo o alguien más).
4. DECIR "NECESITO HABLAR CONTIGO": Enfaticé la importancia de "hablar amablemente" (Habilidad 2) para decir esto.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Enfaticé que todos experimentamos problemas en algún momento y, aunque hablar con alguien puede no resolver el problema realmente, puede de todas maneras ayudarlo a uno a sentirse mejor.



## SESIÓN N° 24

### **HABILIDAD 24. ENFRENTAR EL MIEDO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “Los fantasmas”. Se busca un lugar limitado y se separan a los niños en “fantasmas” y “personas”. Estos últimos entran gritando a la “casa embrujada” y deben atrapar el máximo número de fantasmas volviendo a la entrada antes de quedarse sin aliento, es decir, antes de dejar de gritar. Si un fantasma es atrapado y llevado a la entrada se convierte en persona; y si una persona se queda sin aliento antes de llegar a la entrada se convierte en fantasma.

#### **PROCESO:**

1. ¿DE QUÉ? Discuta sobre las situaciones que causan miedo a los niños.
2. ESCOGER:           A. Solicitarle a alguien que hable con uno, referirse a dicha destreza (“Buscar a alguien con quien hablar” (Habilidad 23).  
  
                              B. Relajarse, referirse a “relajarse” (Habilidad 32).
3. HACERLO: Los niños deben escoger una de las opciones anteriores.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Discuta con los niños sobre el hecho que hay eventos en los que un peligro real está presente y el miedo es apropiado. Muchas otras situaciones, como tener miedo de la oscuridad, son bastante normales para este rango de edad y probablemente no representan ningún problema serio para la mayoría de los niños. Sin embargo, explique que a veces podemos tener miedo de ensayar cosas nuevas; en este caso, los niños deben motivarse para que practiquen “Intentar Cuando es Difícil” (Habilidad 11), después de usar una de las opciones enumeradas en esta habilidad.

## SESIÓN N° 25

### **HABILIDAD 25. DECIDIR CÓMO SE SIENTE ALGUIEN**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “Bailando sobre periódico”. Los jugadores se colocan en parejas y se le reparte a cada pareja una hoja de periódico. Se coloca extendida y tienen que bailar los dos encima de la hoja al ritmo de la música. La hoja se va doblando por la mitad, hasta que alguno de los bailarines se salga de la hoja. Gana la pareja que más aguante encima de la hoja repetidamente doblada. Hay que tener imaginación para buscar la manera de que los dos jugadores entren encima de la hoja de periódico.

#### **PROCESO:**

1. **MIRAR A LA PERSONA:** Discuta con los niños sobre diversos sentimientos, como la frustración, el enojo, la felicidad, el miedo y así sucesivamente. Ayude a los niños a describir las señales del cuerpo y las palabras que corresponden a estos sentimientos.

2. **NOMBRAR EL SENTIMIENTO.**

3. **PREGUNTAR:** Decidir si preguntarle a la persona si se está sintiendo de esa manera o si uno puede hacer algo para ayudarlo. Si la persona parece muy enfadada o perturbada, señale que podría ser mejor esperar hasta que esté tranquila.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Esta habilidad complementa “Interpretar a Otros” (Habilidad 14) con el fin de incluir la expresión verbal de los sentimientos. También puede estimularse que los niños practiquen “Ofrecer Ayuda” (Habilidad 18) después de esta habilidad si las circunstancias lo requieren.

## SESIÓN N° 26

### **HABILIDAD 26. MOSTRAR AFECTO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “Lindo gatito”. Los jugadores se ponen en círculo y empieza el monitor diciendo a uno de los niños: “miau” y éste acariciándole contesta “lindo gatito” y así tres veces. Hay que hacerlo sin reírse y si el niño se ríe se la liga.

#### **PROCESO:**

1. DECIDIR SI UNO SE ESTÁ SINTIENDO BIEN CON ALGUIEN: Reflexione con los niños sobre cómo decidir si uno tiene sentimientos positivos hacia alguien. Hable sobre las personas a quienes los niños podrían querer demostrar su afecto (los amigos, los padres y los maestros, pero no con los extraños).

2. ESCOGER:           A. DECIRLO: Hable sobre cosas que los niños podrían decir a los amigos, padres, o maestros.

B. ABRAZAR.

C. HACER ALGO: Discuta cosas agradables que podrían hacerse para demostrarle afecto a alguien.

3. ¿CUÁNDO? Hable sobre los momentos apropiados para demostrar afecto.

4. HACERLO: Los niños deben escoger una de estas opciones.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Ya que varias opciones se incluyen en esta habilidad, puede ser difícil para algunos niños de preescolar. En ese caso, limite las opciones. Algunos niños pueden necesitar ayuda adicional para distinguir bien entre las personas conocidas en comparación con los extraños. Se puede sugerir “Saludar a Otros” (Habilidad 13) para practicarla con personas menos conocidas.

## SESIÓN N° 27

### **HABILIDAD 27. ENFRENTARSE CON SER MOLESTADO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “La estatua”. Colocados en parejas uno será un trozo de arcilla y el otro el escultor. El escultor tiene que moldearlo para que represente un objeto o una acción concreta y los demás tienen que adivinarlo.

#### **PROCESO:**

1. **DETENERSE Y PENSAR:** Discuta con los niños sobre la importancia de darse tiempo uno mismo antes de reaccionar y de las probables consecuencias de revirar o actuar de modo agresivo. Hable sobre las razones por las que las personas molestan o fastidian (para hacer enfadar a otros o llamar su atención).
2. **DECIR "POR FAVOR, ¡PARA!":** Enfatique la importancia de “hablar con firmeza” (Habilidad 3) y practique esta habilidad.
3. **ALEJARSE:** Este paso es importante para ayudar a detener la situación molesta. Después de alejarse, el niño puede necesitar usar otras habilidades, como “buscar a alguien con quien hablar” (Habilidad 23) o “Relajarse” (Habilidad 32).

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Puede ser importante para el niño hablar con otro amigo o con un adulto sobre el ser molestado.

## SESIÓN N° 28

### **HABILIDAD 28. MANEJAR EL SENTIRSE ENFADADO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “La marioneta”. Se colocan en parejas, uno se pone sentado y el otro detrás tiene que mover los brazos. El que está sentado tiene que hacer lo mismo que el otro como si fuera una marioneta y lo manejaran con cuerdas. Tienen que representar una acción para que los demás lo adivinen.

#### **PROCESO:**

1. **DETENERSE Y PENSAR:** Reflexione con los niños sobre la importancia de detenerse y no hacer nada. Hable sobre las consecuencias de reaccionar a al sentimiento de estar enfadados de una manera negativa (Ej. pegándole a la persona). También discuta que detenerse y pensar le dan tiempo a la persona para buscar otras opciones.

#### 2. **ESCOGER:**

A. “Tortuga”: Dígales a los niños que actúen como las tortugas y que se escondan en sus caparazones donde no puedan ver a la persona con quien están enfadados.

B. Relajarse: Remítase a “Relajarse” (Habilidad 32).

C. Buscar a alguien con quien hablar: Discuta con ellos sobre personas con quienes pueden hablar los niños. Haga referencia a dicha habilidad (“Buscar a alguien con quien hablar”, habilidad 23) si es necesario.

3. **HACERLO:** Los niños deben escoger una de estas opciones.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: dicen cada uno que pasa si estamos enfadados siempre.

## SESIÓN N° 29

### **HABILIDAD 29. DECIDIR SI ES JUSTO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Una torre alta, firme y segura". Se pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +o- 30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Gana el que haya construido la torre más alta.

#### **PROCESO:**

1. PENSAR CÓMO SE SIENTE EL OTRO: Discuta con los niños sobre cómo los demás pueden sentirse en una situación que no es justa (Ej. Si el maestro siempre escoge a un niño para ayudar en la clase). Hable sobre cómo se sienten los niños cuando perciben cosas que no son justas.

2. ¿QUÉ PUEDE HACERSE? Decidir si hay algo que podría hacerse para que la situación sea más justa (Ej. Compartir).

3. HACERLO.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Es muy importante que los niños empiecen a entender que las cosas pueden no siempre ser justas. Por ejemplo, podría llover cuando uno había planeado ir a la playa, o uno podría tener gripa y tener que quedarse en la casa el día del festival de patinaje en la escuela.

## **SESIÓN N° 30**

### **HABILIDAD 30. RESOLVER UN PROBLEMA**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Rescate del tesoro" Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón). Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que está encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir, Además debe existir un círculo de +o-2 mts. de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores. El juego termina cuando no quedan fichas o no quedan atacantes vivos.

#### **PROCESO:**

1. DECIDIR CUÁL ES EL PROBLEMA: Los niños puede que necesiten ayuda para definir cuál es el problema.
2. PENSAR EN OPCIONES: Genere con los niños alternativas diferentes que podrían escoger y discuta las consecuencias probables de cada opción.
3. HACER UN PLAN: Decidir qué opción intentar y hacer un plan sobre cómo llevarla a cabo.
4. HACERLO.

#### **FINAL:**

**REFLEXIÓN:** Cuando surjan problemas en la clase, plantee una discusión sobre dichos problemas y siga los pasos de ésta habilidad para implementar el plan. Recuerde a los niños que, si un plan no funciona, pueden ser necesario hacer otro plan.

## SESIÓN N° 31

### **HABILIDAD 31. ACEPTAR LAS CONSECUENCIAS**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Simón dice..."

#### **PROCESO:**

1. **DETENERSE Y PENSAR:** Enfaticé que este paso dará a los niños tiempo de tranquilizarse y seguir el resto de los pasos.
2. **DECIDIR SI UNO ESTÁ EQUIVOCADO:** Discuta con los niños sobre el hecho de que está bien que los niños estén equivocados a veces.
3. **DECIR "SÍ, YO LO HICE. LO SIENTO":** Enfaticé la importancia de "hablar amablemente" (Habilidad 2) al disculparse y ser honestos al admitir haber hecho algo de manera equivocada.
4. **SEGUIR LAS INSTRUCCIONES:** Explique a los niños que puede que sea necesario hacer algo para resolver el problema (Ej. Limpiar lo que ensuciaron o ayudar a pagar algo que rompieron).

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Algunos niños pueden tener dificultad para admitir verbalmente su conducta o decir que lo sienten. En ese caso, podría anularse este paso o cambiarse por otro (tal vez por asentir moviendo la cabeza). 77



## **SESIÓN N° 32**

### **HABILIDAD 32. RELAJARSE**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "OVNI". Se forma un círculo y agarrados por las manos se hace como si arrancara el "ovni", el viaje y al parar llegamos al "país de...": los besos, los abrazos, los mimos.

#### **PROCESO:**

1. PENSAR CÓMO SE SIENTE UNO: Hable sobre cómo se sienten los niños cuando están tensos (nerviosos, con dolor de estómago, con escalofríos, con cosquilleos, etc).
2. TOMAR TRES RESPIRACIONES PROFUNDAS: Enséñeles a los niños cómo tomar respiraciones relajantes: Inhalar despacio y profundamente, luego, soltar el aire a través de la boca. Haga que todos practiquen este paso.
3. "EXPRIMIR NARANJAS": Simule darle una naranja a cada niño en cada mano. Haga que cada niño apriete sus puños para exprimir todo el jugo de cada una de las naranjas alternativamente (cada naranja a su turno), luego ambas naranjas juntas. Finalmente, hágales "dejar caer las naranjas" y que agiten el resto del jugo de sus manos.

#### **FINAL:**

**REFLEXIÓN:** Puede que los niños necesiten mucho entrenamiento en relajación antes de que puedan usar esta habilidad eficazmente. Hacerles practicar esta destreza cada día antes del tiempo de la siesta puede ayudarles a que se duerman más fácilmente.

## **SESIÓN N° 33**

### **HABILIDAD 33. ENFRENTAR LOS ERRORES**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Yo también puedo". Se lee o narra una fábula que hable de lo que se consigue con tenacidad y perseverancia. Luego se dice a los niños que en la escuela se hacen muchas cosas que parecen demasiado difíciles y que la perseverancia es muchas veces el secreto del éxito. Después se realiza una serie de actividades sencillas pidiendo a los niños que las imiten, diciendo al tiempo que lo hacen: "Yo también puedo".

#### **PROCESO:**

1. DECIR "ESTÁ BIEN COMETER ERRORES A VECES... TODOS COMETEMOS ERRORES": Mencione a los niños errores que usted ha cometido. Anímelos para que hablen sobre los errores que ellos han cometido. Use el humor, si es conveniente.
2. PLANEAR PARA LA PRÓXIMA VEZ: Haga que los niños planeen cómo podrían evitar cometer los mismos errores de nuevo. Las ideas podrían incluir opciones como, tomarse más tiempo, pedir ayuda, preguntar y otras.

#### **FINAL:**

**REFLEXIÓN:** Discuta cómo el hacer un plan antes de comenzar una tarea difícil puede ayudar a prevenir errores y anime a cada niño para que haga dicho plan. Ya que esta habilidad no le exige al niño que tome una acción inmediata, sería útil pegar el plan en el aula o en la casa de modo que el niño tenga una referencia accesible a éste cuando lo necesite (Use dibujos para ilustrar los planes, en caso de que los niños no sepan leer).

## **SESIÓN N° 34**

### **HABILIDAD 34. SER HONESTO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Verdadero o falso". Se forman dos equipos, uno será el "verdadero" y otro el "falso", y se colocan uno enfrente de otro a 3 o 4 pasos. Se coloca un punto detrás de cada equipo que será la "casa". El monitor hace preguntas, la mayoría de ellas absurdas y evidentes, si la respuesta es verdadera el equipo tiene que llegar a su casa antes de que el otro les pille; lo contrario si la respuesta es falso. A quien le pillen se elimina, y según quedan menos jugadores se acercan los equipos. Gana el equipo donde al final quede algún jugador.

#### **PROCESO:**

1. PENSAR EN LO QUE PUEDE PASAR: Ayude a los niños a hacer listas de las consecuencias probables de decir y no decir la verdad. También discuta con ellos sobre cómo ser honesto a veces puede ser hiriente para los demás (Ej. Decirle a alguien que no te gusta su corte de cabello).
2. DECIDIR DECIR LA VERDAD: Reflexione con ellos sobre cómo las consecuencias o sanciones normalmente son menos severas si una persona es honesta desde el principio.
3. DECIRLO: Discuta y practique ejemplos de decir la verdad, como "Yo lo hice, pero lo siento" o "Sí, pero yo no quería hacerlo". Enfatique el "hablar amablemente" (Habilidad 2).

#### **FINAL:**

**REFLEXIÓN:** Debe recompensarse a los niños por decir la verdad, aunque pueda haber otras consecuencias negativas por sus acciones. Anime a los niños a practicar "Recompensarse Uno Mismo" (Habilidad 5) por ser honestos.

## SESIÓN N° 35

### **HABILIDAD 35. SABER CUANDO CONTAR ALGO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “Tenis de palabras”. La docente da un tema, por ejemplo, animales, y cada niño irá diciendo un animal. Pierde el niño que se demora más de un minuto.

#### **PROCESO:**

1. DECIDIR SI ALGUIEN PUEDE RESULTAR LESIONADO: Explique a los niños que deben decidir si la acción a realizarse puede herir a la persona involucrada, a ellos mismos o a alguien más.

2. ¿A QUIEN DEBERÍA CONTARLE? Si la acción no causará daño a alguien (Ej. un niño está cogiendo un juguete de otro), el menor debe hablar con la persona con quien tiene el problema y puede usar “Pedir un Favor” (Habilidad 7) o “Enfrentarse con ser Molestado” (Habilidad 27), según se necesite. Si la acción puede causar algún daño, el niño debe decirle inmediatamente al maestro, a sus padres o a otro adulto responsable.

3. HACERLO: Esto debe hacerse con una actitud colaboradora y amable.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Esta habilidad está diseñada para ayudar a los niños a saber cuándo involucrar a un adulto en un problema y cuándo intentar manejar el problema ellos mismos. Con este objetivo, discuta los diferentes tipos de situaciones que pueden causar daño a otros, como pegarles, pellizcarlos, arañarlos o hacerles cosquillas excesivas. Incluso cuando no se presenta un daño real, los niños deben sentirse libres para acercarse a los adultos y discutir maneras de enfrentar un problema o hablar sobre los sentimientos asociados con la situación. Éstas son conductas positivas. Lo que es negativo es poner quejas por conflictos menores con los compañeros. Una respuesta útil en tal caso es "En qué puedo ayudarte para tu solución eso?".

## SESIÓN N° 36

### **HABILIDAD 36. ENFRENTARSE CON LA DERROTA**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Sesión de baile". Con fondo musical, pedir a los niños que muevan distintas partes del cuerpo: "Levantar un brazo, los dos. Levantar una pierna. Mover la cabeza. Etc.

#### **PROCESO:**

1. DECIR "NO TODOS PODEMOS GANAR": Señale el absurdo de que todos pretendan ganar en un juego. Dígale a los niños que es normal que nos sintamos molestos por no ganar. Reflexione con ellos sobre los sentimientos que los niños tienen cuando no ganan.
2. DECIR "TAL VEZ GANE LA PRÓXIMA VEZ": Debe estimularse a los niños para que digan esto de manera esperanzada y con fortaleza.
3. HACER ALGO MÁS: Señale que, aunque está bien sentirse defraudado, el continuar pensando por mucho tiempo en la desilusión sólo puede causarles un mal rato.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Se ha demostrado que los juegos y actividades cooperativas, como aquellos descritos por Johnson y Johnson (1986) promueven más las habilidades positivas que las actividades competitivas. En tanto sea posible, deben incluirse en el currículo escolar actividades cooperativas en lugar de competitivas.

## **SESIÓN N° 18**

### **HABILIDAD 37. QUERER SER EL PRIMERO**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Carreras especiales". Se marca una línea de partida y una meta. Los niños deben llegar a la meta en la forma que el profesor indique: Andando con una mano en el pelo..., andando con una mano en la oreja..., andando con una mano en la mejilla... Se premia en cada carrera al vencedor con una canción del grupo.

#### **PROCESO:**

1. DECIR " NO TODOS PODEMOS SER EL PRIMERO": Reflexione con los niños sobre cómo se sienten cuando están en primer lugar y cuando no lo están. Hábleles sobre cómo es imposible para todos estar de primeros.

2. DECIR "ESTÁ BIEN NO SER EL PRIMERO".

3. QUEDARSE EN LA ACTIVIDAD: Hable sobre lo que se perderían los niños si dejaran una actividad porque no son los primeros (por ejemplo, sobre el placer de participar en un juego o ser parte de una actividad).

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Muchos maestros de preescolar o jardín infantil encuentran útil comenzar un programa de "el niño de la semana", en el cual se escoge un niño para compartir cosas sobre sí mismo, como fotos, juguetes especiales y logra así ser el líder en la fila y en las actividades especiales. Otros maestros escogen con una frecuencia diaria a los niños para realizar deberes específicos del aula y ser el primero. Tales actividades tienden a disminuir la frecuencia de la inquietud de los niños por no ser el primero.

## **SESIÓN N° 38**

### **HABILIDAD 38. DECIR “NO”**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “No me muevo”. Se pone una música y el maestro ira diciendo partes del cuerpo que no se pueden mover hasta que solo quede la cara. Cuando solo quede la cara, cada parte que diga el maestro se podrá ir moviendo.

#### **PROCESO:**

1. DECIDIR SI UNO QUIERE HACERLO: Reflexionar con los niños sobre como ellos deben decidir si quieren hacer lo que se les solicita, o no. Discuta sobre situaciones en las cuales es apropiado decir “no” y aquellas en la cuales no lo es.
2. SI NO SE DESEA, ¿POR QUÉ? El niño debe pensar sobre sus razones para no querer hacer algo (Ej. Porque quiere hacer algo más o siente que podría causar problemas o herir los sentimientos de alguien innecesariamente).
3. DECIR “NO”: Enfaticé la importancia de “hablar amablemente” (Habilidad 2) al decir “no”. Señale que el niño puede estar interesado también en dar una razón por la cual dice “no”.

#### **FINAL:**

**REFLEXIÓN:** La mayoría de las situaciones requerirá “hablar amablemente” (Habilidad 2). Sin embargo, si un niño está siendo presionado para hacer algo que sabe que está mal, sería más adecuado “hablar con firmeza” (Habilidad 3).

## SESIÓN N° 39

### **HABILIDAD 39. ACEPTAR “NO” POR RESPUESTA**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: “Maniquí”. Se hacen dos equipos, y se elige a una persona por cada equipo, que es el maniquí. Cada uno de los del equipo se quita una prenda y la deja en el suelo en un montón. Por turnos, uno de cada equipo, se va poniendo un pañuelo para taparse los ojos, y solamente los otros le pueden decir: ¡sí! (si va por la dirección correcta), o ¡no! ( si no va por la dirección correcta), y tiene que llegar hasta donde está el maniquí, ponerle la prenda, y volver. Esto se repite hasta que no queden más prendas y gana el equipo que lo consiga antes.

#### **PROCESO:**

1. DETENERSE Y PENSAR: Reflexione con los niños sobre las posibles razones por las que alguien puede decirles “no” en diversas situaciones.

#### 2. ESCOGER:

A. Hacer algo diferente: Discuta sobre el hecho de que, aunque a veces uno no puede hacer o tener algo, puede sin embargo divertirse haciendo algo más.

B. Buscar a alguien con quien hablar: Enfaticé que los niños pueden practicar “buscar a alguien con quien hablar” (Habilidad 23) si no entienden la razón por la cual se les dijo que no. Sin embargo, señale que es muy importante “hablar amablemente” (Habilidad 2), o los padres o el maestro pueden interpretar sus preguntas como una discusión. Aclare que el objetivo de preguntar es entender mejor la decisión del adulto y no lograr que él cambie de decisión.

3. HACERLO: Los niños deben escoger una de las opciones anteriores.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Esta habilidad puede ser difícil de lograr para muchos niños. Por esto, deben planearse muchas sesiones de práctica.



## **SESIÓN N° 40**

### **HABILIDAD 40. DECIDIR QUÉ HACER**

#### **INICIO:**

Se desarrolla el juego: "Imitaciones". Se propone a los niños imitar el movimiento de algunos animales: Saltar como conejos, andar como osos (sin doblar las rodillas), andar como perros. Pedir a los niños que sugieran algún animal para imitarlo. Si se cree conveniente puede utilizarse un fondo musical.

#### **PROCESO:**

1. PENSAR QUÉ LE GUSTA A UNO HACER: Ayude a los niños a generar listas de las cosas que les gusta hacer y que serían aceptables en situaciones diferentes.
2. DECIDIR HACER UNA COSA.
3. HACERLO.

#### **FINAL:**

REFLEXIÓN: Después de que los niños dominen esta habilidad, usted puede estimularlos a que usen "Recompensarse Uno Mismo" (Habilidad 5).

## Pre test – Grupo Control

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	D1	P9	P10	P11	P12	D2	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	D3	P21	P22	P23	P24	P25	P26	D4	P27	P28	P29	P30	P31	D5	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	D6	
1	2	3	3	3	3	3	2	2	21	2	3	3	3	11	2	2	2	3	3	3	2	3	20	2	2	2	2	2	2	12	3	3	3	3	2	14	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	22
2	2	2	3	3	3	3	2	2	20	2	3	3	3	11	3	2	2	2	3	3	3	3	21	3	2	3	1	1	2	12	3	3	3	3	3	15	2	2	2	2	2	1	2	3	3	19	
3	3	3	2	2	2	2	3	3	20	3	3	2	2	10	2	2	3	3	3	3	2	2	20	2	2	2	1	1	2	10	2	2	1	1	2	8	3	3	3	3	2	2	3	2	3	24	
4	3	3	3	2	2	2	2	3	20	3	3	2	2	10	2	3	3	2	2	2	3	3	20	2	2	2	2	2	2	12	3	3	3	3	2	14	2	2	2	2	2	2	3	2	3	20	
5	2	2	2	2	3	3	3	3	20	3	3	2	3	11	3	2	2	3	3	3	3	3	22	2	2	2	2	2	2	12	3	3	2	2	2	12	2	2	2	1	3	2	2	2	2	18	
6	2	2	2	2	3	3	3	3	20	3	3	3	3	12	2	2	2	2	2	2	1	1	14	2	3	3	3	2	2	15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	2	2	2	3	3	24	
7	2	2	2	2	2	3	3	3	19	3	4	4	3	14	3	3	3	3	2	2	2	2	20	2	3	3	2	3	3	16	3	2	2	2	2	11	3	3	3	2	2	3	2	3	3	24	
8	2	2	2	2	3	3	3	3	20	3	3	2	2	10	2	3	3	4	4	3	3	3	25	2	2	2	2	2	2	12	3	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	3	2	2	2	23	
9	3	3	3	2	2	2	3	3	21	3	3	3	2	11	2	2	3	3	3	3	2	2	20	3	3	3	3	3	3	18	3	3	4	2	2	14	3	2	2	3	3	3	3	2	2	23	
10	2	2	2	2	2	3	3	3	19	2	2	2	2	8	2	2	3	3	3	3	3	3	22	3	2	2	3	3	2	15	2	2	2	1	1	8	1	1	1	2	3	3	2	3	3	19	
11	2	3	3	3	3	3	2	2	21	2	1	1	2	6	2	2	3	3	3	3	2	2	20	2	1	2	2	3	3	13	3	3	3	3	2	14	2	2	1	2	2	3	2	2	2	18	
12	1	1	2	2	3	3	3	3	18	3	2	2	2	9	2	2	2	2	3	3	3	3	20	4	4	3	3	2	2	18	2	3	3	3	3	14	2	2	2	3	3	2	2	3	3	22	
13	2	1	2	4	3	3	3	2	20	2	2	1	2	7	2	2	3	2	3	4	2	2	20	4	3	2	2	3	3	17	3	3	2	2	2	12	2	2	3	3	3	4	4	3	3	27	
14	3	3	1	3	3	3	3	3	22	2	2	2	3	9	3	2	3	2	2	3	3	3	21	2	3	2	3	1	3	14	2	2	3	3	3	13	2	2	3	1	3	3	3	3	2	22	
15	1	2	1	2	2	2	1	1	12	1	2	3	1	7	3	2	3	2	3	3	3	3	22	3	2	3	3	3	3	17	2	3	2	1	1	9	2	1	2	2	2	2	2	1	3	17	
16	1	2	1	2	2	2	2	2	14	2	3	2	1	8	2	1	2	2	2	2	2	2	15	2	2	2	2	2	3	13	3	3	3	2	2	13	2	2	2	2	3	3	3	2	3	22	
17	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	1	10	3	3	1	1	3	3	3	3	20	3	3	1	3	3	3	16	2	2	3	1	1	9	3	3	3	3	1	3	3	3	3	25	
18	2	2	1	3	2	2	2	1	15	3	0	1	3	7	2	3	2	2	2	3	1	5	20	4	2	3	4	2	3	18	3	3	2	2	2	12	3	2	3	3	2	2	3	2	2	22	
19	2	2	2	2	2	2	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	3	3	3	3	3	2	2	2	2	23	
20	2	2	2	2	2	2	2	3	17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	2	2	25	
21	2	2	2	2	2	2	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
22	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	3	3	3	15	3	2	2	2	2	11	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11
23	1	1	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	15
24	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	2	2	2	21	2	2	2	1	1	1	9	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	2	2	3	3	20	
25	2	2	2	2	2	2	2	3	17	3	3	3	3	12	3	3	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	3	11	3	3	2	2	2	2	3	3	3	23	
26	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	12	3	3	2	2	2	2	2	2	18	2	3	3	2	2	2	14	2	2	3	3	3	13	3	2	2	2	2	2	2	3	3	21	
27	2	2	2	2	2	2	3	3	18	3	3	3	3	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	3	3	13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
28	2	2	2	2	2	3	3	3	19	3	3	3	3	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	3	3	3	2	2	13	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	26
29	2	2	2	2	2	2	3	3	18	3	3	3	2	11	2	1	1	1	1	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	2	3	3	3	3	14	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19	
30	2	2	2	3	3	2	2	2	18	2	3	3	3	11	3	3	2	2	2	1	1	3	17	3	3	3	2	2	2	15	2	2	3	3	3	13	3	2	2	1	1	2	3	3	3	20	

## Pre test – Grupo experimental

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	D1	P9	P10	P11	P12	D2	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	D3	P21	P22	P23	P24	P25	P26	D4	P27	P28	P29	P30	P31	D5	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	D6	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	1	1	1	9	1	1	1	1	1	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
3	2	2	2	2	2	3	3	3	19	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
4	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	2	2	9	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
5	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	3	3	3	11	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	24
6	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	24
7	3	3	3	3	3	3	3	3	24	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	23
8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	2	2	2	15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
9	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
10	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
11	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
13	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	3	3	3	15	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	
14	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	2	2	2	15	2	2	2	2	2	10	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	26
15	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	2	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19	
16	2	2	2	2	2	3	3	3	19	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	2	2	2	24	
17	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	8	2	2	2	2	2	3	3	3	19	3	3	3	2	2	2	15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	
18	2	2	2	2	3	3	3	3	20	3	3	3	3	12	3	3	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	23	
19	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	3	3	3	11	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	2	2	2	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
20	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	12	3	3	2	2	2	2	2	1	17	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	
21	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	12	3	3	3	2	2	2	2	2	19	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	3	12	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	20	
22	3	3	2	3	3	3	3	2	22	3	2	3	2	10	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	2	3	17	3	2	3	2	3	13	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24	
23	3	1	1	1	2	1	3	1	13	2	2	1	2	7	3	2	2	1	3	1	3	3	18	1	2	2	2	1	3	11	2	2	1	1	1	7	1	3	1	2	1	2	1	3	3	17	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
25	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	1	2	7	2	2	1	2	2	2	2	2	15	1	1	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	15	
26	3	1	2	3	3	3	3	2	20	3	3	3	2	11	3	2	3	3	3	2	2	3	21	3	2	2	2	1	2	12	3	2	3	2	1	11	2	2	2	2	1	1	2	2	3	17	
27	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
28	3	3	2	3	3	3	2	2	21	3	3	2	2	10	2	3	3	3	3	3	3	3	23	3	3	3	3	3	2	17	2	2	3	2	2	11	3	3	2	2	2	2	3	2	3	22	
29	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
30	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27

## Pos test – Grupo Control

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	D1	P9	P10	P11	P12	D2	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	D3	P21	P22	P23	P24	P25	P26	D4	P27	P28	P29	P30	P31	D5	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	D6
1	2	3	3	2	2	2	2	2	18	2	3	3	2	10	2	2	2	2	2	3	2	2	17	2	2	3	2	2	2	13	2	2	2	2	3	11	2	3	3	3	3	3	3	2	2	24
2	2	3	3	2	3	2	3	2	20	2	2	2	1	7	2	3	3	3	2	2	2	2	19	2	2	2	3	3	3	15	3	3	2	2	2	12	3	3	3	3	3	2	2	2	2	23
3	2	2	2	2	2	2	2	3	17	3	2	2	3	10	3	3	3	2	2	2	2	2	19	3	2	2	2	2	3	14	2	2	2	3	3	12	3	2	3	2	3	2	3	2	3	23
4	3	3	2	2	2	2	3	3	20	1	2	2	2	7	2	2	2	2	3	3	3	3	20	2	3	2	3	2	3	15	3	2	2	3	3	13	3	3	2	2	3	2	2	3	3	23
5	2	2	3	3	3	2	2	2	19	2	2	3	3	10	3	2	2	2	2	3	3	3	20	3	2	2	2	3	2	14	2	2	3	3	2	12	2	2	2	2	3	3	2	3	3	22
6	2	2	2	2	2	3	3	2	18	2	1	1	2	6	2	1	2	1	2	1	2	2	13	2	2	2	2	2	3	13	3	2	2	2	3	12	2	2	2	3	2	3	2	3	3	22
7	3	2	2	2	2	2	2	3	18	2	2	3	3	10	2	2	1	1	2	2	2	2	14	2	2	2	3	1	3	13	3	2	3	2	3	13	3	3	2	3	3	2	3	2	2	23
8	2	3	2	3	2	3	2	2	19	2	1	2	2	7	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	2	2	2	2	2	13	2	3	2	2	3	12	3	3	2	2	2	3	3	3	3	24
9	2	2	3	2	2	2	3	2	18	2	2	2	1	7	2	1	1	1	2	2	2	2	13	2	3	2	3	2	3	15	2	2	3	3	3	13	3	3	3	3	2	2	2	3	3	24
10	2	2	2	3	2	3	2	2	18	2	3	2	3	10	2	2	2	3	3	3	2	2	19	2	2	2	2	1	2	11	2	3	3	3	2	13	2	2	2	3	3	3	3	2	2	22
11	1	2	2	2	1	2	1	1	12	1	2	2	2	7	2	2	2	2	2	1	1	1	13	2	3	3	2	2	3	15	2	2	3	3	3	13	3	2	3	3	3	2	2	3	3	24
12	2	2	2	3	2	3	3	2	19	2	2	2	1	7	1	2	2	2	2	2	2	2	15	2	3	2	2	3	2	14	3	2	2	2	3	12	3	3	3	2	3	2	3	3	3	25
13	2	2	1	1	1	1	2	2	12	2	2	2	2	8	2	3	2	2	3	2	3	2	19	2	2	2	2	1	3	12	3	2	2	3	3	13	2	2	2	3	3	3	2	2	2	21
14	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	2	2	3	10	3	2	3	2	2	2	3	3	20	3	1	2	2	2	2	12	1	2	1	1	2	7	2	3	3	3	3	2	2	2	3	23
15	2	3	2	3	2	3	2	2	19	2	2	2	2	8	2	2	2	2	3	2	3	3	19	3	2	2	2	1	1	11	3	2	3	2	3	13	3	2	3	2	3	2	3	2	2	22
16	2	2	2	2	2	2	2	3	17	3	2	2	3	10	3	3	2	2	2	2	3	3	20	2	3	2	3	2	3	15	2	2	3	3	3	13	3	3	2	2	2	3	2	2	2	21
17	2	3	2	3	2	3	2	2	19	2	2	2	2	8	2	2	3	3	2	3	3	3	21	2	3	3	2	2	2	14	2	3	3	2	2	12	3	3	2	3	2	3	2	3	3	24
18	2	2	3	2	3	2	2	3	19	3	3	2	2	10	3	3	2	2	3	2	2	2	19	2	3	3	2	3	2	15	2	2	1	1	2	8	2	3	2	2	3	3	3	3	3	24
19	2	3	2	3	2	3	2	2	19	2	3	2	2	9	3	2	2	2	2	3	3	3	20	3	3	3	2	3	2	16	3	2	2	3	3	13	3	2	3	2	3	2	2	3	3	23
20	2	2	3	1	1	1	1	2	13	2	2	3	3	10	3	2	2	3	2	2	2	1	17	1	2	2	3	3	3	14	1	2	2	1	2	8	2	2	3	2	3	2	3	2	2	21
21	2	2	2	1	1	1	1	2	12	3	2	2	3	10	3	3	2	2	2	2	2	2	18	3	2	3	3	2	2	15	2	3	2	3	3	13	3	3	2	2	3	3	3	2	2	23
22	3	2	2	2	3	2	3	2	19	3	2	3	2	10	3	3	2	2	2	2	3	3	20	3	2	3	2	2	3	15	3	2	3	2	3	13	2	3	2	2	3	2	2	3	3	22
23	3	1	1	1	2	1	2	1	12	2	2	1	2	7	3	2	2	1	2	1	2	2	15	1	1	2	2	1	3	10	2	1	2	2	1	8	1	3	1	2	1	2	1	2	2	15
24	3	3	2	2	2	2	3	3	20	3	2	2	3	10	3	2	2	1	1	2	2	3	16	3	2	2	3	3	3	16	3	3	2	2	3	13	3	3	2	2	3	3	2	2	2	22
25	2	3	3	3	3	3	2	2	21	2	3	2	2	9	2	2	1	2	1	2	2	2	14	3	3	2	3	2	2	15	2	1	2	1	2	8	2	3	2	3	3	2	3	2	2	22
26	3	1	2	3	2	2	3	2	18	3	2	2	2	9	3	2	2	3	2	2	2	3	19	3	2	2	2	3	2	14	3	2	3	2	3	13	2	2	2	3	3	3	2	2	2	21
27	3	2	2	2	2	3	3	3	20	3	3	2	2	10	3	3	2	3	2	3	2	3	21	3	3	2	3	3	3	17	3	2	2	3	3	13	3	3	2	2	3	2	3	2	3	23
28	3	3	2	3	3	2	2	2	20	3	3	2	2	10	2	2	3	2	3	2	3	3	20	3	3	3	2	3	2	16	2	2	3	3	2	12	3	2	2	2	2	2	3	2	3	21
29	3	2	3	2	2	2	3	3	20	3	2	2	3	10	3	2	2	2	2	3	3	3	20	3	2	2	3	3	3	16	3	3	2	2	3	13	3	2	3	2	2	2	3	3	3	23
30	3	2	3	2	3	2	3	3	21	3	3	3	3	12	3	3	3	3	2	2	2	3	21	3	3	2	3	2	3	16	3	2	3	3	3	14	3	2	2	2	3	2	2	3	3	22

## Pos test – Grupo Experimental

Nº	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	D1	P9	P10	P11	P12	D2	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	D3	P21	P22	P23	P24	P25	P26	D4	P27	P28	P29	P30	P31	D5	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	D6	
1	3	3	4	4	4	4	4	4	30	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	5	5	4	26	4	4	4	5	5	22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	
2	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	5	5	18	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	4	4	4	4	26	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	5	5	4	4	38	
3	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	3	31	3	4	4	4	4	4	23	4	4	5	5	5	23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	5	5	5	19	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	
5	4	4	4	4	4	4	4	3	31	3	3	4	4	14	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
6	4	4	4	4	5	5	5	5	36	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	4	4	5	28	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
7	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	5	5	18	5	5	5	5	5	5	4	4	37	4	4	4	5	5	5	27	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	4	4	4	5	5	41	
8	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	5	5	18	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	4	4	4	4	26	4	4	5	5	5	23	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	42
9	4	4	4	4	4	5	5	5	35	5	5	5	4	19	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	5	5	5	27	5	5	5	5	5	25	5	5	4	4	4	4	4	4	4	38	
10	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	5	5	5	19	5	5	4	4	5	5	5	5	38	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	4	24	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44	
11	4	4	4	5	5	5	5	5	37	5	5	5	5	20	5	4	4	4	4	4	4	4	33	4	4	4	5	5	5	27	5	5	5	5	4	24	4	4	4	5	5	5	5	5	5	42	
12	4	4	4	5	5	5	5	5	37	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	4	24	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44	
13	4	4	4	4	4	5	5	5	35	5	5	5	4	19	4	4	4	3	3	4	5	5	32	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	
14	4	4	4	4	5	5	5	5	36	5	5	5	5	20	5	4	4	5	5	5	5	5	38	5	5	5	4	4	5	28	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
15	4	4	4	5	5	5	5	5	37	5	4	4	4	17	4	4	5	5	5	5	5	5	38	5	5	5	4	4	5	28	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	4	4	43	
16	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	5	5	5	19	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	4	4	5	28	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
17	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	5	5	5	19	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	4	4	4	27	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
18	4	4	4	4	4	4	4	5	33	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	4	4	38	4	4	4	4	4	5	25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
19	4	4	4	5	5	5	5	5	37	5	4	4	4	17	4	4	5	5	5	5	5	5	38	5	5	5	4	4	4	27	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	4	4	5	5	5	42	
20	4	4	4	4	4	4	3	3	30	4	4	4	4	16	4	4	4	4	5	5	5	5	36	5	5	5	5	5	5	30	5	5	4	4	4	22	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44	
21	4	5	5	5	5	5	4	3	36	4	5	5	5	19	5	5	4	4	4	4	4	3	33	4	4	4	5	4	4	25	4	4	4	4	4	20	4	5	5	5	4	4	4	4	4	39	
22	4	4	4	4	4	4	4	4	32	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	4	4	4	37	4	4	4	4	4	5	25	5	5	5	5	5	25	4	4	4	4	4	4	5	5	5	39	
23	4	4	4	4	4	4	5	5	34	5	5	5	5	20	5	5	4	4	4	5	5	5	37	5	5	5	4	4	5	28	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
24	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	4	4	5	28	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
25	4	4	4	4	5	5	5	5	36	5	5	5	5	20	5	5	5	5	4	4	4	4	36	4	4	4	5	5	5	27	5	4	4	4	4	21	4	4	4	4	4	4	5	5	5	39	
26	4	4	4	4	4	4	4	5	33	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	4	4	4	37	4	4	4	5	5	5	27	5	5	4	4	4	22	4	4	5	5	5	5	4	4	4	40	
27	5	5	5	4	4	4	4	4	35	4	4	4	4	16	4	4	5	5	5	5	5	5	38	5	5	5	4	4	4	27	4	4	5	5	5	23	5	5	5	5	4	4	4	4	4	40	
28	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	16	4	4	4	5	5	5	5	5	37	5	5	5	4	4	4	27	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	
29	4	4	4	4	4	5	5	5	35	5	5	5	5	20	5	5	5	4	4	4	5	5	37	5	5	5	5	5	5	30	5	4	4	4	4	21	4	4	5	5	5	5	5	5	5	43	
30	4	4	5	5	5	5	5	5	38	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	4	4	4	27	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	