

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



JUGAMOS Y APRENDEMOS A CONVIVIR EN ARMONÍA FORTALECIENDO

NUESTROS HÁBITOS SOCIALES

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN

EDUCACIÓN INICIAL

AGUIRRE RAMOS, Gabriela Cecilia

CABEZA CAUSO, Maria Fernanda

SANTISTEBAN ACUÑA, Jacqueline Ruth

ASESOR(A):

Maestra LEÓN RAMIREZ, Agustina

Lima, diciembre del 2021

RESUMEN

En la modalidad de educación remota, tomando en cuenta la necesidad de hablar entre pares y dirigirse a sus compañeros de manera respetuosa que presentaban los niños del Aula Verde de 4 años, de la Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo, al socializar con sus compañeros se evidenció la necesidad de formar hábitos sociales para convivir de manera armoniosa, pues presentaban actitudes como: intervenían cuando sus compañeros hablaban, respondían con poca asertividad y en ocasiones activaban sus audios. Por ello, se realizó el proyecto “Jugamos y Aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales”. Se eligió el modelo pedagógico Social Cognitivo en la modalidad de investigación Innovación Educativa, con enfoque cualitativo y diseño en Proyecto de Innovación Educativa, de tipo participativa, ya que permitió formar ciudadanos autónomos bajo el proceso de socialización. Los niños y niñas de 4 años del Aula Verde, demuestran respeto y escucha activa, habilidades sociales de planeación por medio del trabajo en equipo y la práctica de sus habilidades desarrolladas con los sentimientos a través del control de emociones.

Palabras clave: Innovación Educativa, Habilidades Sociales, Hábitos Sociales, Juego, Educación virtual.

ABSTRACT

In the remote education modality, taking into account the need presented by the children of the 4-year-old Aula Verde, of the Educational Institution Cuna Jardín Armatambo, when socializing with their peers, the need to form social habits to live harmoniously was evidenced, they presented attitudes such as: they intervened when their classmates spoke, they responded with little assertiveness and sometimes they activated their audios. For this reason, the project "Let's play and learn to live together in harmony, strengthening our social habits" was carried out. The Social Cognitive pedagogical model was chosen in the Educational Innovation research modality, with a qualitative approach and design in the Educational Innovation Project, of a participatory type, since it allowed to form autonomous citizens under the socialization process. The 4-year-old boys and girls of the Aula Verde demonstrate respect and active listening, planning social skills through teamwork and the practice of their skills developed with feelings through the control of emotions.

Keywords: Education Innovation, Social Skills, Social Habits, Game, Virtual Education.

Como grupo investigador, Gabriela, María Fernanda y Jacqueline, queremos hacer conocidos nuestros mayores agradecimientos a la casa de estudio que nos vio crecer, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, también a la docente y guía en este largo trayecto, nuestra maestra Agustina León Ramírez; a la directora de la Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo, Liliana Maritza Antonia Grillo Rincón quien nos brindó las facilidades para ejecutar nuestro proyecto. A nuestras familias, que nos apoyaron en todo momento a seguir con ánimos y motivación; finalmente, agradecemos a Dios por darnos perseverancia, empatía, equilibrio en todos sus aspectos para permanecer en este camino y principalmente, la salud para lograr juntas nuestra meta.

DEDICATORIAS

Quiero dedicar esta tesis a Dios, por ser fuerza y escudo a lo largo de mi vida, guiarme, cuidarme y protegerme; a mis abuelos, Ana Maria Cornejo (Anita) y Ricardo Ramos (mi Tata), que me han apoyado a lo largo de la carrera, con palabras de aliento, admiración y valoración a la carrera docente, también, por ser un pilar fundamental e incondicional; a mis amigos y familiares que me apoyaron y animaron en los momentos más difíciles; a mi profesora Marlene Limache, por incentivar me a ser mejor cada día desde antes de comenzar la carrera; a mis compañeras Maria Fernanda Cabeza y Jacqueline Santisteban por tantos momentos compartidos, risas, viajes, amanecidas y más amanecidas, también por superar cada momento juntas.

Finalmente, aunque ya no te encuentres conmigo físicamente, dedico este trabajo a la persona más importante de mi vida, mi Mamá, Fabiola Ramos, gracias por enseñarme a luchar por mis metas, a lograr lo que me proponga, a ser como soy, por ser mi amiga, por ayudarme a crecer, por amarme, pero, sobre todo, por enseñarme a dar lo mejor de mí.

Gabriela Cecilia Aguirre Ramos

Quiero dedicar esta tesis a mis padres, Mariluz Causo y William Cabeza, quienes desde el primer día me dieron su total apoyo en la carrera que elegí, motivándome con palabras de amor y ayudándome en todo momento. A mis hermanos, Grazzia y William, quienes son mi motor y motivo para salir adelante. A mi abuelita Gladys y mi tío Percy, quienes me apoyaron siempre en el transcurso de estos cinco años de carrera velando por mi bienestar. A Kanaku, mi fiel compañero, quien se desveló conmigo en todos mis trabajos. A mi familia y amigos, quienes estuvieron cuidando de mi bienestar emocional.

A mis compañeras de tesis, Gabriela Aguirre y Jacqueline Santisteban, por las muchas amanecidas quemándonos las pestañas y haciendo bromas para continuar despiertas y seguir adelante con la tesis.

De manera especial, quiero dedicarle esta tesis a mi abuelito, Roger Cabeza, quien en vida siempre se mostró orgulloso de la carrera que elegí, ayudándome con ánimos para terminar y ser, como me decía, su Miss Mafer.

Maria Fernanda Cabeza Causo

Quiero dedicarle mi tesis a mis padres Leonides Acuña y Victor Santisteban por su apoyo incondicional antes mis decisiones; a mi abuelita Saturnidad por mostrarme su amor y dedicación como una abuela consentidora; a mis hermanos Victor y Julia por siempre estar a mi lado en todo momento y ser quiénes me motiven a seguir día a día y nunca rendirme, de esa manera puedan tomarme como ejemplo y seguir con sus estudios; a mi familia que cree en mí y me brinda palabra de aliento en el transcurso de este camino y de manera especial deseo dedicarle esta tesis a mi bisabuela Francisca quién en vida fue una persona amorosa y me brindó mucha felicidad

Gracias a mis compañeras de tesis, Gabriela y Maria Fernanda, por las salidas y viajes que ayudaron a despejar mi mente y a mantenerme emocionalmente, por las noches tan largas para la elaboración de nuestro trabajo y a la vez, los momentos gratos y graciosos compartidos.

Jacqueline Ruth Santisteban Acuña

ÍNDICE

1. Justificación y antecedentes del Proyecto de innovación educativa	10
1.1 Descripción argumentada de la situación problemática.	10
1.2 Datos del FODA	12
1.3 Estudios previos	14
1.4 Estadísticas y otra información de la Institución Educativa que es objeto de estudio.	16
1.5 Formulación del problema e identificación de causas y efectos del mismo.....	18
1.6 Significatividad y relevancia de los cambios esperados con la innovación.....	20
1.7 Viabilidad de la investigación.....	22
1.8 Antecedentes	23
2. Fundamentación teórica	25
2.1 Conceptos teóricos relacionados con la innovación propuesta.....	25
2.1.1 <i>Modelo pedagógico social cognitivo</i>	25
2.1.2 <i>Habilidades sociales</i>	27
2.1.3 <i>Aspectos que favorecen las habilidades sociales</i>	28
2.1.4 <i>Habilidades sociales trabajadas</i>	29
2.1.4.1 Respeto	29
2.1.4.2 Escucha activa.....	30
2.1.4.3 Trabajo en equipo.	30
2.1.4.4 Control de emociones.	31
2.1.5 <i>Los hábitos sociales</i>	32
2.1.6 <i>Aspectos que favorecen los hábitos sociales</i>	32
2.1.7 <i>Características en niños de 4 años</i>	33
2.1.8 <i>Uso de estrategias lúdicas</i>	33
2.1.9 <i>Acompañamiento en clase</i>	35
2.2 Enfoques tomados en cuenta para su diseño	36
3. Diseño de la propuesta de innovación educativa.....	39
3.1 Título del proyecto de innovación	39
3.2 Descripción del proyecto	39
3.3 Objetivos del proyecto de innovación	45
3.4 Alcance del proyecto de innovación educativa.....	45
3.5 Beneficiarios.....	46
3.6 Estrategia y actividades que se realizaron.....	47

3.7	Recursos humanos.....	50
3.8	Monitoreo y evaluación.....	51
3.8.1	<i>Monitoreo y evaluación del proyecto.....</i>	51
3.8.2	<i>Análisis e interpretación de resultados.....</i>	51
3.8.2.1	Triangulación.	52
3.8.2.2	Análisis De Datos.....	52
3.8.2.3	Interpretación de los resultados.	55
3.8.2.4	Conclusiones.	56
3.9	Sostenibilidad.....	58
3.10	Presupuesto.....	59
3.11	Cronograma.....	59
4.	Referencias.....	60
5.	Anexos.....	68
	Anexo N°01 – FODA.....	68
	Anexo N° 02 – Matriz de coherencia: Proyecto de innovación educativa.....	70
	Anexo N° 03 – Matriz de organización de proyectos.....	72
	Anexo N°04 – Cronograma del proyecto de innovación educativa.....	73
	Anexo N°05 – Cronograma.....	74
	Anexo N° 06- Presupuesto.....	76
	Anexo N° 07 – Matriz de indicador curricular.....	78
	Anexo N° 08 – Matriz de intervención pedagógica.....	79
	Anexo N° 09 – Matriz de evaluación y monitoreo.....	85
	Anexo N° 10 – Instrumento de evaluación – Guía de observación.....	86
	Anexo N° 11 – Instrumento de evaluación / Entrevista para padres de familia.....	88
	Anexo N° 12 – Organización de actividades.....	91
	Anexo N° 13 – Cronograma de actividades.....	93
	Anexo N° 14 – Matrices de triangulación.....	95

1. Justificación y antecedentes del Proyecto de innovación educativa

1.1 Descripción argumentada de la situación problemática.

Desde el año 2019, a causa de la diseminación mundial de la pandemia del aCOVID 19, se vive una grave crisis sanitaria, la cual ha repercutido en los diversos sectores del quehacer humano, siendo uno de los más golpeados el sector educación quien, debido al confinamiento, ha tenido que variar sus actividades educativas a una modalidad no presencial en diversas partes del mundo.

Actualmente, en nuestro país se continúa con el aislamiento social, que trajo consigo el deterioro de las relaciones interpersonales, específicamente en la relación docente- alumno. Ante ello, los estudiantes no son ajenos a esta realidad, perdiendo la interacción constante con sus pares, así como la práctica de hábitos sociales, hecho que impide el desarrollo de sus habilidades sociales.

Sin embargo, el Estado busca la continuación de las actividades escolares que permitan el desarrollo de las competencias, capacidades, y el cumplimiento de los estándares de aprendizajes de niños y niñas, tomando como alternativa la estrategia de Aprendo en Casa, en base a ello, Gobierno del Perú (2021) menciona que es una iniciativa desarrollada por el Ministerio de Educación a partir de la crisis sanitaria, que busca seguir brindando educación de calidad a través de su plataforma y colaboración.

A través de estos medios, se ofrecen actividades que permitirán seguir desarrollando competencias según el grado, edad y currículo con ayuda de guías de aprendizaje interactivas.

Dentro de la Institución Educativa, durante las actividades de evaluación diagnóstica, se ha observado que los estudiantes no tienen interacción social entre ellos. Esto también se aprecia en el desarrollo de la estrategia educativa Aprendo en Casa, a través de los diversos medios que pone a disposición el Estado (Web, Radio, tv), ya que dentro de sus actividades no brindan un espacio de interacción entre los estudiantes. A todo ello, resalta como problemática la falta de interactividad entre los niños y niñas durante las actividades virtuales y asincrónicas, teniendo como resultado la escasez de oportunidades para fortalecer hábitos sociales en ellos.

Se observa que algunos niños presentan dificultades para relacionarse unos con otros, manifestándose en ciertas acciones como: inadecuada escucha activa, esperar su turno para hablar, interrumpir a sus compañeros cuando están hablando, no respetan los acuerdos de convivencia, presentándose en los niños dificultades de hábitos sociales.

A estos problemas se suma que los padres de familia no envían a tiempo las evidencias de aprendizaje de sus niños, siempre justificando o minimizando las conductas inadecuadas de sus niños y niñas.

Ante el problema descrito con anterioridad, planteamos la propuesta de innovación *“Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales”*, el cual consiste en desarrollar hábitos sociales en las áreas de Comunicación, Matemática, Personal Social, Ciencia y Tecnología, que propone el Currículo Nacional, a través juego entre pares, partiendo del modelo pedagógico social y cognitivo, teniendo en cuenta las características de los niños y niñas y su contexto; todo ello con la finalidad de fortalecer los hábitos sociales.

1.2 Datos del FODA

En la Institución educativa Cuna Jardín Armatambo, se han llevado a cabo entrevistas con los padres de familia del Aula Verde de 4 años, realizadas dos semanas antes de empezar las actividades escolares, con el objetivo de recoger información actualizada del contexto que se sitúa cada niño; en base a ello, podemos observar distintas fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que serán detalladas a continuación. Contamos con información recogida de las reuniones como institución, antes de empezar la jornada escolar, todas ellas se encuentran especificadas en las actas institucionales; finalmente, para obtener información de los niños se utilizaron herramientas como guías de observación, aplicadas durante el proceso de evaluación diagnóstica, diarios de clase y registros de observación.

Es así que se crea el cuadro de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, conocido como FODA. Este se ha dividido en dos aspectos: de la institución y de los niños.

En cuanto a FODA de la institución, se puede mencionar que:

Las fortalezas que se tienen son: la Institución Educativa muestra una gran apertura para aplicar proyectos de aprendizaje y realizar las actividades pedagógicas de manera libre y autónoma; cuenta con personal capacitado para afrontar cualquier situación presentada, así como horarios establecidos para el trabajo docente; la población externa, es decir, los padres de familia, cuenta con accesibilidad a internet desde datos móviles o Wifi y con dispositivos aptos para realizar videollamadas por Zoom.

Con respecto a las oportunidades: la Institución Educativa trabaja de la mano con docentes practicantes, quienes cuentan con horarios flexibles para el trabajo en equipo de manera armoniosa, dominio óptimo en el manejo de recursos virtuales,

herramientas digitales para la comunicación asertiva con los padres de familia, así como orientación psicológica para el apoyo académico y emocional de los niños y niñas, rescatando valores en las clases dictadas. Además, se observa durante las clases que los estudiantes interactúan con la docente y acompañante más no con sus pares; también, al momento de participar, indistintamente los niños, encienden sus audios sin respetar turnos o escuchar los aportes de los demás; basado en las actitudes que se observan, los niños presentan la necesidad de trabajar los hábitos sociales.

En lo que concierne a las debilidades, se encuentran los horarios cruzados en las clases de los estudiantes que tienen hermanos, las familias cuentan con un solo dispositivo móvil y la falta de interés en algunas familias por enviar las evidencias de sus menores hijos.

Por último, se toma en cuenta como amenazas el riesgo de contagiarse de COVID – 19, de esta manera el padre podría quedarse sin trabajo, por lo tanto, no tendría como sustentar todos los gastos que surgen en su hogar, ante esto va a priorizar la alimentación y salud antes que la educación ocasionando que su niño forme parte de la población de deserción escolar.

Asimismo, en cuanto a FODA realizado en base a los niños y niñas, se puede mencionar que: dentro de las fortalezas que se encuentran en el aula Verde de 4 años, describe que son muy alegres y se presentan con mucha motivación al empezar las clases, tienen una participación activa y suelen hacer muchas preguntas a lo largo de las sesiones. En cuanto a las oportunidades, se alude que, en su mayoría, cuentan con material concreto para realizar las actividades sincrónicas y asincrónicas para así presentar las evidencias solicitadas, asisten con regularidad a las clases virtuales y un gran porcentaje cuenta con conectividad estable a internet.

Las debilidades encontradas en el aula están basadas en que los niños carecen de un acompañamiento continuo de un adulto, además de ser impuntuales al ingresar a las clases sincrónicas, interrumpiendo así la ilación de la sesión de aprendizaje, de igual manera, la falta de consideración por parte de los padres de familia para desarrollar la autonomía de los niños, al brindarles las respuestas.

Finalmente, en las amenazas descubiertas en los niños de 4 años, se observan distintos distractores visuales en el espacio designado para estar en clase, esto se refiere a tener televisores prendidos, mascotas cerca, familiares conversando, entre otros; el horario laboral del padre de familia no permite que el niño cumpla con sus responsabilidades en las horas pautadas, tampoco cuentan con dispositivos suficientes para ingresar a clases, ya que en ocasiones lo tienen que compartir.

1.3 Estudios previos

Chávez y Poma (2020) para optar por el grado de Licenciadas en Educación Inicial realizaron la tesis titulada Habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución educativa inicial Armatambo, cuyo objetivo principal implica ver el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución educativa inicial Armatambo. El diseño de investigación es de alcance descriptivo simple puesto que consiente describir situaciones, con el único propósito de analizar cómo se dan dichas situaciones y la manera en que se manifiestan.

La mayoría de los estudiantes de 3 años, han desarrollado sus habilidades sociales a un nivel alto, este antecedente resulta de gran utilidad porque sintetiza teoría y base conceptual relacionada a la variable de estudio: hábitos sociales y por consiguiente permitirá construir un marco teórico acorde a la investigación propuesta.

Cabe mencionar que esta investigación tiene como semejanza la población de estudiantes en la que actualmente se aplica el proyecto. Además, se puede tomar información acerca de las características del grupo de niños que se realizó dicha investigación, debido a la similitud del tema. Esto sirve para recopilar información al evaluar el nivel inicial de los niños en cuanto a sus habilidades sociales. Si bien es un grupo reducido, la información brinda una mirada objetiva del desarrollo adquirido. La diferencia entre ambos trabajos es que, uno presenta un diseño descriptivo, mientras que el otro es un proyecto de innovación educativa.

Rodríguez (2016) para recibir el título de licenciada en Educación Parvularia, de la Universidad Estatal península de Santa Elena con el trabajo de investigación titulado “Estrategias didácticas para la formación de hábitos sociales en los niños de 4 a 5 años de la escuela Otto Arosemena Gómez Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015 – 2016” que tiene como objetivo la utilización de estrategias didácticas para poder fomentar hábitos sociales, que hoy en día se están perdiendo, considerando que es el deber de los padres de familia, junto con la escuela, el seguir llevándolos a cabo. El diseño utilizado para esta investigación se fundamenta en la modalidad investigativa de campo, a través de un enfoque cuantitativo y cualitativo.

Finalmente, se obtiene como conclusión la importancia de fomentar el uso de los hábitos sociales, como parte de la buena práctica en conductas disciplinarias de los estudiantes en la clase. Esta investigación tiene relación con el trabajo a desarrollar, en la práctica de hábitos sociales para mejorar la convivencia escolar en los niños de 4 años del nivel inicial. Sin embargo, el periodo de ejecución es totalmente diferente, ya que el presente proyecto se realizará en un periodo de 13

clases, durante un mes. Sin embargo el período de ejecución se realiza durante entre el mes de junio y julio en el periodo de 13 clases.

Zalamea y Vera (2015) para optar el título de licenciadas en ciencias de la educación, de la universidad de Guayaquil, con el proyecto de investigación denominada “Desarrollo de hábitos sociales para mejorar la adaptación escolar a los niños de 3 a 4 años. Diseñando una Guía Didáctica”, tiene como objetivo el desarrollo de hábitos sociales para mejorar el proceso de adaptación escolar, crear mayores interacciones positivas, ampliar la aceptación entre iguales, permitir la emisión de respuestas afectivas y apropiadas, y aumentar el reforzamiento social.

Hallamos cierta analogía con la investigación presentada, compartiendo el mismo objetivo: el desarrollo de hábitos sociales para lograr la interacción entre los niños y niñas. La diferencia que podemos mencionar se relaciona al resultado final, ya que la investigación anteriormente redactada obtuvo una guía didáctica, y en la presente tesis busca obtener la comprobación de los resultados.

1.4 Estadísticas y otra información de la Institución Educativa que es objeto de estudio

En la información obtenida de las entrevistas realizadas a los 17 padres de familia por la docente de aula, con el fin de conocer antecedentes de los niños e información relevante; dichas entrevistas se llevaron a cabo la primera quincena de marzo del presente año.

Se cuenta con la necesidad de exponer algunos puntos necesarios para la investigación, como: Sexo, número de estudiantes, red tecnológica, conectividad y acompañamiento. Para determinar el número de estudiantes se utilizan los datos de

la nómina de niños, en la que se registra a 26 niños inscritos para el presente año lectivo.

En cuanto al tipo de red tecnológica con el que cuentan los niños, se puede visualizar que 9 padres cuentan con datos móviles, equivalente a 29%, 13 padres equivalente a 41,9% cuentan con wifi, finalmente 9 padres, equivalente a 29% cuentan con ambos servicios. Podemos interpretar mediante esta información que la mayoría de padres cuenta con WiFi, un bajo porcentaje cuenta tanto con datos móviles y WiFi, gracias a ello podemos decir que si se pueden realizar las clases virtuales y responder de manera asertiva con el cumplimiento del envío de las evidencias e ingresar a las actividades de aprendizaje sincrónicas.

El 68% de acompañantes son las mamás, esto equivale a 18, el 12% se refiere a hermanos, siendo 3 personas; el grupo restante, 3% representa a las abuelas, el 4% a un tío y finalmente el último 4% a un padrastro. Podemos interpretar que la mayoría de los niños cuenta con la presencia de las madres para su acompañamiento, el grupo restante son acompañados por algún otro familiar.

La Institución Educativa, de nombre Armatambo, pertenece al nivel Inicial, Cuna - Jardín, está ubicado en Calle Ricardo Palma Mz 6 Lote 01 Centro poblado de Chorrillos, en el distrito de Chorrillos, provincia de Lima, región Lima. La institución está situada en un área urbana, cuenta con una categoría escolarizada, de género mixto, turno mañana; es de carácter privado de instituciones benéficas, bajo el cargo de la UGEL 07, cuya sede está situada en San Borja.

Asimismo, la Institución Educativa tiene como propósito principal formar personas eficaces con una elevada autoestima, razón, aptitudes sociales y una firme educación académica, moral y emocional, con el fin de llegar al éxito personal y profesional dentro de nuestra sociedad cambiante. Cabe resaltar que, en la Cuna

Jardín Armatambo se promueve una educación de la más alta calidad, en un entorno de práctica seguro mediante convenios con la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico y la Universidad de Piura, con el fin de fomentar un desarrollo intelectual, espiritual, moral, social y emocional en los niños y niñas, cuyos padres depositan su confianza en la institución.

La población de dicha institución, está compuesta por 98 estudiantes, divididos en las aulas Celeste, Anaranjado, Verde y Amarillo, detallados a continuación: el Aula Celeste de 2 años tiene un total de 8 estudiantes; dentro del Aula Anaranjado de 3 años se encuentra un conjunto de 25 estudiantes, en cuanto al Aula Verde de 4 años, hay un total de 26 estudiantes y el Aula Amarilla de 5 años presenta una población de 26 estudiantes.

1.5 Formulación del problema e identificación de causas y efectos del mismo

En el contexto actual, debido al Covid – 19, la educación virtual ha puesto en evidencia la ausencia de los estudiantes dentro del aula, ya sea por motivos de conectividad, por falta de interés frente a la educación inicial o distintos motivos personales; al ingresar a clase muchas veces se hace hincapié en el desarrollo de aprendizajes más no en el espacio de socialización entre los niños. Todo ello ha tenido repercusiones dentro del desarrollo personal y social del niño, la falta de interés por parte de los padres en incentivar, entre otros. Considerando lo mencionado con anterioridad, se tiene como apoyo el programa Aprendo en Casa, pero este, desarrolla con más énfasis las áreas de Personal Social y Comunicación.

El proyecto de Innovación muestra como punto de partida la dificultad en los niños de interactuar unos con otros, obstaculizando el desarrollo de hábitos sociales,

teniendo como consecuencia que los niños no acatan los acuerdos tomados en clase, evidenciando así que: evitan levantar la mano para hablar, activan sus audios mientras otra persona está hablando, no siguen indicaciones orales dadas por la docente, interactúan verbalmente con la docente y padre de familia, mas no con sus compañeros, se muestran impacientes por presentar sus trabajos finales, sin respetar la intervención de sus compañeros, entre otras actitudes.

Por este motivo, la presente investigación es un proyecto de innovación educativa, que tiene como objetivo fortalecer las habilidades sociales mediante la repetición de hábitos sociales, ya que una habilidad se desarrolla con la práctica continua de hábitos; partiendo del juego, para fomentar el desarrollo de valores fundamentales que debe tener todo ciudadano.

Ello se ve reflejado en el MINEDU (2016) al mencionar que: “el uso de valores y la educación ciudadana para poner en práctica el ejercicio de derechos y deberes en los estudiantes, así como el desarrollo de competencias que les permitan responder a las demandas de nuestro tiempo.” (p.4)

Además, se busca desarrollar hábitos sociales en los niños con una guía y acompañamiento de sus profesoras, disponiendo estrategias innovadoras como el uso del ppt y juegos interactivos, con ayuda de materiales que se encuentra en casa, buscando que los materiales se ajusten a la realidad económica de los estudiantes y a la vez explorar los recursos tecnológicos, dicha estrategia también podrá ser realizada en el ámbito presencial; se llevará a cabo durante 13 sesiones, en el mes de julio, cada una de ellas serán realizadas por las docentes del aula, en este caso por dos de las tesisistas.

Finalmente, los enfoques transversales que, según MINEDU (2016) menciona que estos:

Aportan concepciones importantes sobre las personas, su relación con los demás, con el entorno y con el espacio común y se traducen en formas específicas de actuar, que constituyen valores y actitudes que tanto estudiantes, maestros y autoridades, deben esforzarse por demostrar en la dinámica diaria de la escuela (p,19).

Los enfoques mencionados en el Currículo Nacional de Educación Básica son: Enfoque de Derechos, Enfoque Inclusivo o de Atención a la Diversidad, Enfoque intercultural, Enfoque de Igualdad de Género, Enfoque Ambiental, Enfoque de Orientación al Bien Común y Enfoque de Búsqueda de la Excelencia.

Se toman en consideración dos: orientación al bien común y enfoque de derechos, el primer enfoque mencionado busca el desarrollo de la capacidad de los garantes para cumplir sus derechos y con ello las obligaciones , mientras que el segundo busca el aporte de concepciones importantes sobre las personas, el relacionarse entre pares y dentro del contexto, se traducen en formas específicas de actuar, que constituyen valores y actitudes que tanto estudiantes, maestros y autoridades, deben esforzarse por demostrar en la dinámica diaria de la escuela, la educación y el conocimiento como bienes comunes mundiales; esto significa que la generación de conocimiento, el control, su adquisición, validación y utilización son comunes a todos los pueblos como asociación mundial.

De esta manera, planteamos la siguiente interrogante: ¿Cómo la aplicación del proyecto “Jugamos y Aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales” genera cambios en la armonía dentro del aula Verde de la Institución Armatambo?

1.6 Significatividad y relevancia de los cambios esperados con la innovación

El proyecto busca aportar en la Institución Educativa una nueva forma para desarrollar hábitos sociales en los niños, a través de la utilización e innovación de recursos, en su mayoría tecnológicos, vídeos, diapositivas, entre otros, así como llevar un videojuego a nuestros hogares. Todo ello, brindará aportes en la educación y el fortalecimiento de los hábitos sociales.

Gracias a él, se podrá fomentar en los niños comportamientos aptos en nuestra sociedad, más específico, en acciones como: respetar turnos, escuchar a los demás, respetar la opinión de sus compañeros, asumir y acatar acuerdos de convivencia, entre otros. Los hábitos sociales generan la adquisición de comportamientos propios de un buen ciudadano, desarrollando un pensamiento autónomo y de respeto para con los demás, logrando cumplir y construir normas de convivencia.

Se tomará como base el modelo pedagógico Social Cognitivo, perteneciente a la corriente del constructivismo, ayudará al estudiante a desarrollar capacidades y competencias en todo su esplendor, mediante la relación e interacción con los compañeros de aula; fomentando la autonomía, reflexión y pensamiento crítico.

De esta manera, Carreño (2019) menciona que:

La fuente social se considera de especial relevancia en la definición de los propósitos de la enseñanza de la ciencia. Lo anterior a causa de que es indispensable proponer un currículo relacionado con las necesidades sociales para evitar rupturas entre el mundo y la escuela.

Los cambios esperados que se buscan a nivel curricular son el intercambio de interacciones sociales entre pares, reforzar hábitos sociales para poder generar un ambiente de armonía dentro del aula virtual. También así, se trabajará el desarrollo personal y social de los niños, se desarrollarán habilidades de indagación,

exploración, habilidades comunicativas y matemáticas. Para lograr ello, se utilizan las estrategias de juegos cooperativos, de construcción, funcional y simbólico.

Partiendo de lo anterior, podemos concluir que nuestro proyecto educativo es importante, ya que busca aportar en el niño, el desarrollo de hábitos sociales a través del juego, recursos tecnológicos y materiales accesibles al alcance de los padres. Lo que se pretende, es continuar con el desarrollo de hábitos en los niños, ya que los van se dan desde el nacimiento, por ello, se busca una convivencia armoniosa dentro del aula, ya sea de manera virtual o a nivel presencial, considerando el contexto en que nos encontramos. De esta manera, los niños seguirán encaminados para lograr el perfil del buen ciudadano.

1.7 Viabilidad de la investigación.

La viabilidad de la investigación amerita trabajar de manera distinta a la presencialidad acorde a la coyuntura actual. Con ello, se ha visto necesario buscar los beneficios de los elementos empleados como la accesibilidad de horarios, convivencia con la familia, entre otros, con ayuda de los entornos virtuales, siendo la herramienta más óptima para el desarrollo de los hábitos sociales.

Además, se toma en cuenta la situación en la que se encuentran los niños, ya que están disponibles para poder reunirse por videollamada Zoom; la mayoría de recursos se pueden conseguir en casa, desde materiales reciclados hasta la misma infraestructura de sus hogares, como el uso de los marcos de las puertas, llegar de una pared a otra, contar pasos de una habitación a otra como instrumento de medición, entre otras, disminuyendo al máximo el gasto económico.

La realización del proyecto, cuenta con tiempo suficiente para ser puesto en práctica, se realiza la ejecución de las actividades desde junio hasta julio y la

sistematización de datos hasta agosto. La directora de la Cuna Jardín Armatambo brinda facilidades para la ejecución del mismo, como trabajo alternativo desligado del programa Aprendo en Casa, contribuyendo así al trabajo institucional del soporte psicológico. Los padres de familia presentan disposición para efectuar en los niños espacios de desenvolvimiento libre, partiendo de la necesidad del niño en cuanto a juego, movimiento, y la necesidad de socializar en grupos.

Se plantean propuestas de solución ante las debilidades y amenazas que se encontraron en el FODA, algunas de ellas son, falta de apoyo e interés por parte de los padres de familia, tener factores distractores en el espacio de estudio, permitir el desarrollo de la autonomía en los niños. Para ello, las soluciones propuestas son: motivar a los padres al finalizar la entrega de tareas con un premio a la responsabilidad, generar un taller informativo sobre cómo evitar factores distractores y establecer un espacio adecuado para el aprendizaje, creación de boletines informativos con orientaciones para acompañar a los niños en el aprendizaje desde el hogar y ,finalmente, el envío de cortos educativos sobre la importancia de fomentar la autonomía de los niños en el nivel inicial, todo ello mencionado respectivamente.

Cabe señalar que el proyecto de Innovación educativa está basado en un videojuego, Minecraft y Sims, y según el contexto real se va a recrear el juego virtual, la diferencia en este caso, sería que se pueda utilizar fuera de un dispositivo móvil, evidenciando así la oportunidad de vivenciar las actividades, desarrollar la imaginación y poner en práctica sus habilidades y destrezas.

1.8 Antecedentes

El Fondo Nacional del Desarrollo de la Educación Peruana, más conocido como FONDEP, presenta todos los años un concurso para proyectos de innovación

educativa. Esta se presenta en base a la necesidad que desean transformar. Entre los que se encuentran dos proyectos que se asemejan al tema de investigación planteado.

El proyecto "Nos tratamos con respeto y cariño: una estrategia innovadora para construir una convivencia respetuosa, basada en la disciplina positiva" se desarrolló en la institución educativa Santa Rosa dirigido por la docente Shirley Bardales, perteneciente a la ciudad de Lima. Tiene como propósito promover la convivencia bajo la participación democrática de los estudiantes para su ejercicio ciudadano. Las semejanzas que se encuentra con el presente proyecto es que ambos buscan lograr sus objetivos a través de participación constante y democrática de los alumnos fortaleciendo en una convivencia armoniosa; también encontramos diferencia en la modalidad en que se llevará a cabo nuestro proyecto, ya que se dará de manera virtual, además se lleva a la realidad un juego virtual, se trabajará el respeto, la escucha activa, el trabajo en equipo y el control de emociones para poder lograr la convivencia armoniosa en el aula virtual, todo ello mediante la repetición de los hábitos sociales.

Bermejo et al. (2019) "Minecraft, un videojuego educativo aplicado a la educación primaria" desarrollado, con el objetivo de establecer la realidad virtual en las aulas de clase, utilizando como referencia el juego Minecraft. Las semejanzas que se encuentran, tienen que ver con la adaptación de las tecnologías, el uso de herramientas tecnológicas, tomar como punto de partida el juego MINECRAFT para poder potenciar el desarrollo de distintas habilidades, mientras que las diferencias que hallamos entre la investigación mencionada con el presente proyecto son: la metodología a utilizar, ya que para esta innovación se utiliza el juego o, la idea de juego para poder llevarla a cabo dentro de las clases por zoom, con elementos que

tenemos en el hogar; en el proyecto del 2019, se utiliza la plataforma del juego Minecraft para adquirir aprendizajes en base a ello.

2. Fundamentación teórica

2.1 Conceptos teóricos relacionados con la innovación propuesta

2.1.1 *Modelo pedagógico social cognitivo*

El modelo pedagógico en que se hace énfasis, es el Social Cognitivo, el cual tiene como propósito, el máximo desarrollo de las capacidades del estudiante que, junto con lo aprendido en la sociedad, será capaz de desenvolverse de manera productiva y activa dentro y fuera de las aulas, buscando el bien común para las próximas generaciones.

Peralta (2015) rescata que los procesos educativos dentro del modelo pedagógico social, que son el desarrollo de las capacidades y el interés de los estudiantes, buscan formar ciudadanos autónomos, que tengan conciencia del papel que cumplen como agentes de cambio en la sociedad.

También se puede mencionar a Pereira (2019) que afirma:

El proceso de socialización tiene características diferentes en función de la etapa de la vida. En la infancia, las primeras relaciones se establecen con la madre o con las personas que le cuidan. Lentamente irá adquiriendo hábitos, habilidades y destrezas que de forma progresiva avanzan hacia su autonomía e irá convirtiéndose en un ser social. Con la escolarización aparece el grupo, se adquiere la noción de pertenencia al mismo y se inician los juegos grupales, se aceptan y respetan una serie de normas (p.9).

Por ello, se resalta que el modelo Social Cognitivo va a favorecer el desarrollo del niño dentro de la sociedad, mediante la práctica de hábitos, que llevan al fortalecimiento de las habilidades en cada uno de los niños, logrando de esa forma una convivencia y un rol activo dentro del aula.

Partiendo de la idea mencionada con anterioridad se ve necesario poder plasmar las fases del presente modelo, Orsini (2020) menciona cuatro aspectos importantes respecto a la práctica docente, como: formulación de objetivos claros, metas y resultados; modelar y/o demostrar los procesos/ actividades para facilitar el aprendizaje; práctica guiada y retroalimentación; finalmente las oportunidades para reflexionar sobre lo aprendido. A continuación, se detalla las etapas de este modelo.

En cuanto a la etapa de formulación de objetivos claros, metas y resultados, se deben establecer objetivos generales, específicos y fines de aprendizaje que se esperan en el resultado de los niños, ello se debe expresar de manera explícita, transparente y concreta, con el fin de poder visualizar el objetivo.

En relación con modelar y demostrar los procesos o actividades que se requieren para facilitar el aprendizaje, se debe partir de la observación ya que es de suma importancia coordinar las distintas acciones para poder lograr los objetivos que se tienen planteados, asimismo, al seguir con los procesos se busca una ruta para poder trazar una meta, adquirir una nueva habilidad o técnica.

En lo que respecta a la práctica guiada y retroalimentación, se hace referencia a la aplicación de la teoría en contraste con la práctica; la práctica es la estructura base, ya que ayuda a proveer un plan de acción para los estudiantes mientras que la retroalimentación se debe dar de manera constructiva, con orientación a la tarea, no

como una crítica a la persona, sino entregada a tiempo, con respuestas útiles y concretas con un fin formativo.

Por lo que se refiere a las oportunidades para reflexionar sobre lo aprendido, busca dar oportunidades a los estudiantes para meditar, es decir, fomentar la reflexión y crítica constructiva, ya que los ayuda en el análisis e interiorización de las estrategias utilizadas, también se considera la incorporación de nuevos enfoques en el estudio para el logro de las metas propuestas y considerar la manera en que el estudiante pueda darse cuenta de los resultados obtenidos, ya sean favorables o no, para realizar futuros cambios de comportamiento en ellos.

2.1.2 Habilidades sociales

En cuanto a las habilidades sociales, se menciona a Moreno (2019) quien desarrolla el concepto de habilidades sociales haciendo referencia a la habilidad para entender e interactuar con el entorno. Por ello se puede decir que es una capacidad desarrollada por todos los individuos dentro de una sociedad. Estos nos ayudan a mantener una buena relación, aprendizaje cooperativo y convivencia con los demás.

En este sentido, se cita a Delgado (2017) que menciona que las habilidades sociales son un conjunto de hábitos que permite que los seres humanos se relacionan de manera eficaz y satisfactoria, a la vez que les concede bienestar para alcanzar metas y objetivos sin que nadie lo pueda impedir.

También, Chacón y Morales (2013) señalan que las habilidades sociales son un conjunto de hábitos en la conducta, pero a nivel de pensamientos y emociones, que ayudan a mejorar las relaciones interpersonales y permiten lograr objetivos.

En base a ello, se puede mencionar que las habilidades sociales nos permiten entender el contexto y la forma de interactuar dentro de la sociedad en la que nos

desenvolvemos, también se pueden considerar un grupo de acciones o habilidades que se refuerzan mediante la repetición de hábitos a corto o largo plazo, todo ello se ve reflejado en las conductas, pensamientos y emociones. El desarrollo de las habilidades sociales favorece las relaciones interpersonales, logrando de esa manera, que los objetivos o metas que las personas se planteen puedan concretarse.

En la primera infancia, se debe resaltar la importancia de atender los aprendizajes y hábitos, mediante rutinas, en los primeros años de vida, los niños aprenden de la imitación mediante la observación. Chacón y Morales (2013) clasifica a las habilidades sociales de la siguiente manera:

En el primer grupo, son mencionadas las primeras habilidades sociales y destacan la escucha, las conversaciones fluidas entre pares, el mantener una conversación con adultos, ser capaz de presentarse, crear preguntas y hacer cumplidos; en otro grupo, se exponen las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos, en las que se destaca el reconocer los sentimientos, expresarlos, comprender lo que los demás sienten, el enojarse con sus compañeros, expresar gestos afectivos, entre otras habilidades.

Las habilidades mencionadas se utilizarán para el desarrollo de las actividades en diferentes áreas, teniendo en cuenta que se pondrán en práctica para posteriormente convertirse en hábitos sociales.

2.1.3 Aspectos que favorecen las habilidades sociales

Las habilidades sociales permiten que las personas se relacionen de manera eficaz, cabe resaltar que son un conjunto de hábitos en la conducta, necesarios para entablar relaciones interpersonales. Muchos estudios muestran que, al carecer de habilidades sociales, los niños están más propensos a sufrir depresión y algunos

episodios de ansiedad al no poder comunicarse. Esto es señalado por la Guía Centre Psicopediátric (2012), quien menciona que la ausencia de habilidades sociales trae como consecuencia que el niño presente dificultades para entablar buenas relaciones con las personas de su entorno.

Como lo menciona Vicente (2019) las habilidades sociales se aprenden desde temprana edad y, tanto educadores como padres de familia cuentan con un papel muy importante. Cada uno de los aprendizajes se da a través de diferentes mecanismos, entre los que se encuentran la experiencia, observación y aprendizaje verbal.

La experiencia es entendida como la práctica de una habilidad dentro de un contexto determinado, la observación permite aprendizajes innatos, la comprobación de conductas y resultados que brinda en una persona; finalmente, el aprendizaje verbal se produce cuando escuchamos a otra persona o se da respuesta ante una situación determinada buscando un comportamiento social.

2.1.4 Habilidades sociales trabajadas

Las habilidades sociales que tomamos para el presente trabajo de investigación son el respeto, escucha activa, trabajo en equipo y control de emociones, las cuales se definen a continuación.

2.1.4.1 Respeto

El término respeto es determinado por Montoya (2019) como “valor que permite al ser humano reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, el respeto es el reconocimiento del valor propio y de los derechos de los individuos y de la sociedad”. (p.15)

Para que el respeto se pueda dar, es necesario experimentar la socialización ya que, sin ello, los niños no podrán poner en práctica el respeto, ni tomar en cuenta las opiniones de los demás. Por ello, se halla la importancia de convivir en un ambiente de socialización en el que todos puedan participar, cada una de sus voces sean escuchadas, poder tomar decisiones en conjunto y con más énfasis poder respetar las opiniones de los demás.

Palma (2012) menciona que “el respeto ayuda a mantener una sana convivencia con las demás personas, se basa en normas de diferentes sociedades e instituciones”.

2.1.4.2 Escucha activa.

Hernández y Lesmes (2017) afirman que la escucha activa es una forma de comunicación que ayuda a transmitir ideas claras de una persona a otra, de manera en que la persona que comunica el mensaje lo realice con libertad, teniendo en cuenta sus pensamientos y sentimientos, con ello podrá descubrir si la persona que escuchó el mensaje prestó atención y escuchó atentamente la información brindada mediante el diálogo.

Se puede mencionar que la escucha activa se caracteriza por comunicarse y comprenderse con otras personas, se toma en cuenta la información que brinda una persona y al momento de responder, se encuentra coherencia entre lo que se recibió y el mensaje que se da a conocer.

2.1.4.3 Trabajo en equipo.

Para tener en claro el concepto de trabajo en equipo, la Revista del Currículum y Formación del profesorado (2011) menciona que “trabajar en

equipo, requiere la movilización de recursos propios y externos, de ciertos conocimientos, habilidades y aptitudes, que permiten a un individuo adaptarse y alcanzar junto a otros en una situación y en un contexto determinado un cometido”. (p.331)

Treviño (2017) menciona que “los beneficios del trabajo en equipo es que aumenta la competitividad, disminuyendo el estrés en el trabajo, desarrolla la autodisciplina y el autoconcepto”. (p. 406)

Trabajar en equipo ayuda al niño a conocer el método de estudio de los demás, es decir, conocer otras formas de trabajo, intercambiar ideas y aprender del otro. Además, brinda la oportunidad de trabajar por una meta en común, desarrollando su capacidad en la resolución de problemas logrando que sean más independientes, participativos dentro del aula virtual, puedan, utilizar su creatividad y reforzando lo aprendido mediante las críticas constructivas de sus compañeros.

2.1.4.4 Control de emociones.

Mesa (2015) quien señala que el control de emociones consta en no prevalecer los sentimientos del instante que se adquiere ante una situación, sino que es una habilidad de la inteligencia emocional. También así, al control de emociones, la Universidad Panamericana de México (2020) expresa que, para lograr el control y manejo de emociones se necesita mencionar lo que se siente en el momento, asumir que tienes esa emoción, expresarla y nombrar qué necesitas en base a ella, ya sea una muestra de afecto o palabras confortadoras.

2.1.5 Los hábitos sociales

Se encuentra como necesidad definir los hábitos sociales, ya que la investigación lo utiliza como punto de partida para adquirir habilidades sociales; pero, para hablar de hábitos sociales debemos empezar por mencionar que es el resultado de una acción que repetimos frecuentemente de forma automática. Se observa, que en el día a día se repiten muchos hábitos, como apagar las luces antes de salir, cepillarse los dientes, bañarse todos los días, entre otros. Son todas estas acciones que se hacen de forma mecánica, porque se repiten diariamente, convirtiéndose en una rutina y, por tanto, no requiere atención o esfuerzo para llevarlas a cabo; Zalamea y Vera (2015) mencionan que:

Los hábitos sociales son modos de proceder de actuar o de relacionar frente a una situación, que se adquiere a través de un aprendizaje sistemático. Inicialmente, el infante debe conocer y tomar conciencia de la importancia del hábito que se espera que adquiera, luego será necesario estimularlo a que lo ejercite en distintas situaciones. (p.15)

De igual manera, Zalamea y Vera (2015) afirman que la habilidad para crear y mantener una conversación de manera óptima con el prójimo es muy importante para el desarrollo del niño. Cada uno de los momentos donde el niño interactúa con los demás le brindan oportunidades de aprendizaje y pone en práctica habilidades sociales, ello influirá en la adaptación social, socioafectiva, emocional y académica del niño.

2.1.6 Aspectos que favorecen los hábitos sociales

El aspecto principal que favorece a los hábitos sociales es la familia, ya que es el primer modelo a seguir, donde los niños pueden guiarse de un adulto; de esa

manera generando hábitos que empiezan por los saludos, desde la mañana hasta el momento que se despiden o se van a dormir, tomando en cuenta la tolerancia al intervenir con otras personas. Los padres deben mostrarse con respeto al dirigirse hacia el otro. Es importante mostrar cortesía o agradecimiento ante alguna acción, ya que a la edad de 4 años, el niño busca parecer a mamá o papá e incluso en algunos casos al adulto que se hace cargo de él.

2.1.7 Características en niños de 4 años

Además, Briones (2017) menciona que las habilidades sociales juegan un papel muy decisivo en el desarrollo del niño y en el bienestar, todo ello es un elemento clave en cuanto a la maduración. Por ello se debe mencionar las características de los niños de 4 años para saber con qué población se trabaja.

Stanford Children's Health (2019) menciona que los niños de 4 años presentan características holísticas, son capaces de estrechar lazos afectivos con los demás en base a su personalidad, hacer las cosas por sí mismos, no suelen compartir, tiene cambios repentinos de humor, en ocasiones suelen expresar agresividad, les agrada explorar su cuerpo, tienen la necesidad de jugar con otros niños, entre otras características; sin embargo, cabe resaltar que cada niño es único y especial.

2.1.8 Uso de estrategias lúdicas

Dentro de la virtualidad, con el programa Aprendo en Casa se fomentan la evaluación por competencias, se hace énfasis en el área de Personal Social y Comunicación, pero dentro de la comunicación se busca que el niño exprese aquello que siente o qué le ocurre, dejando de lado el fortalecimiento de la práctica en hábitos sociales y la relación entre pares.

Las estrategias lúdicas son una fuente principal para poder desarrollar las habilidades sociales, ya que, según Shubert (2018) menciona que “los hallazgos evidencian la importancia de llevar a cabo actividades lúdicas en los contextos educativos, ya que permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas” (p.1).

También algunos autores sustentan la importancia de las actividades lúdicas, en este caso, se ha recuperado una cita de Gómez, Molano y Rodríguez (2015) quienes mencionan que:

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares. (p. 11)

Por ello, se puede mencionar que las docentes están en constante búsqueda de distintas herramientas para el aprendizaje de los niños, entre ellas virtuales y el uso de materiales concretos, contando con la lúdica para poder ponerle el plus o adicional a las actividades de aprendizaje; por medio de la lúdica se puede desarrollar los aprendizajes de manera natural, adquiriendo distintas habilidades y capacidades de resolución de problemas y comunicativas, fortaleciendo su autoestima, desarrollando la parte creativa de los niños y estableciendo una relación amena con sus pares.

Cabe resaltar que la lúdica parte de una necesidad expresión, se da mediante las emociones direccionadas al juego, siendo este un importante incentivo para el aprendizaje, ya que al experimentar el juego el niño aprende, complementando que durante los primeros años de vida se debe reforzar su autonomía, confianza y la mejor manera es realizarlo por medio de juegos lúdicos.

Otra estrategia que se puede tomar en cuenta es la gamificación, cuyo concepto fue creado por Gaitán (2013) como una técnica de aprendizaje basada en el juego; utilizando la mecánica del juego en el ámbito educativo, desarrollando con ella habilidades para la resolución de problemas y absorber nuevos conocimientos, generando estudiantes que obtengan mejores resultados y el desarrollo óptimo de sus capacidades y desempeños a través de una experiencia positiva de aprendizaje.

Cabe mencionar, que esta estrategia busca que el juego sea una experiencia divertida; la gamificación utiliza diversas técnicas entre las que se destacan: acumular puntos, escalar de nivel, obtener premios, regalos, clasificar a los usuarios según sus progresos, tener desafíos y el cumplimiento de retos o misiones a lo largo de la puesta en práctica. En general, se busca utilizar la dinámica de puntos, recompensas y objetivos para ser involucradas en clase. La idea es que, el niño se sienta recompensado en las diferentes etapas del juego en clase, animándolo a seguir descubriendo nuevas formas de aprender, a partir de la búsqueda de resolución de problemas para obtener puntos a favor.

2.1.9 Acompañamiento en clase

La primera infancia es la etapa en que se establece la base de las habilidades, partiendo de la práctica de hábitos sociales que pasarán a convertirse en habilidades

innatas y, por medio de distintas estrategias como la escucha activa, el diálogo y el juego, podemos alcanzar diversos objetivos.

Nuñez (2016) menciona que:

La familia, desde sus diversos roles, representa valores importantes que hacen que los niños se desarrollen integralmente, por lo tanto, la escuela debe tener en cuenta todos los aprendizajes que la familia aporta desde roles como el papá y la mamá y sus características. Debemos reconocer que los padres aportan aprendizajes y conocimientos diferentes los cuales se complementan con los orientados en el aula, para que el niño sea un ciudadano capaz de asumir su rol en la sociedad. (p. 26)

Por ello, podemos mencionar que el acompañamiento continuo, responsable, tolerante y las muestras de interés al niño por parte del adulto, garantiza su responsabilidad con una educación integral, contribuyendo así, al desarrollo de distintas habilidades. Cabe mencionar que los niños son seres sociables y necesitan de la interacción con otra persona; en este contexto, la familia es el primer lugar en donde los niños socializan y el segundo es la escuela.

Nuevo (2016), en su blog, resalta y fundamenta que la socialización infantil se da dentro del ámbito familiar, los niños aprenden a ser sociables y, fuera de este ámbito, la escuela cumple un rol fundamental en brindar espacios para poder relacionarse con otros niños; de la misma manera los niños van fortaleciendo habilidades sociales en la interacción con los demás.

2.2 Enfoques tomados en cuenta para su diseño

La presente investigación, según EESPPM (2020) tiene como modalidad la innovación educativa, ya que es un proceso que busca la mejora educativa según las

exigencias de nuestra sociedad cambiante. También tiene un enfoque de carácter cualitativo en el diseño de Proyecto de Innovación Educativa, de tipo práctico/participativo.

Se halla de suma importancia mencionar que, para el presente diseño se basará en dos de los enfoques del Currículo Nacional de Educación básica, dichos enfoques son Orientación al bien común y Búsqueda de la Excelencia, también se mencionan las áreas que se desarrollarán en el juego: Comunicación, Matemática, Personal Social, Ciencia y Tecnología, finalmente la importancia del juego en el nivel inicial.

En tanto, el enfoque de Orientación al Bien Común menciona que la comunidad es una asociación solidaria de personas, cuyo bien son las relaciones recíprocas entre ellas, a partir de las cuales y por medio de las cuales las personas consiguen su bienestar. Este enfoque considera a la educación y el conocimiento como bienes comunes mundiales. Esto significa que la generación de conocimiento, el control, su adquisición, validación y utilización son comunes a todos los pueblos como asociación mundial (MINEDU 2019). Los valores que están inmersos son la equidad, justicia, solidaridad, responsabilidad y equidad.

En el Enfoque de Búsqueda de la excelencia se busca la utilización máxima de las facultades y adquisición de estrategias para concretar el éxito a nivel personal y social, con el fin de aceptar el cambio de mejora de la persona, partiendo de las habilidades sociales o comunicación eficaz de estrategias que logran el éxito. Los valores que están inmersos son la flexibilidad y apertura, también Superación personal.

Las áreas que se van a abarcar son: comunicación, matemática, personal social, ciencia y tecnología. En el área de comunicación tenemos a Guzmán (2018)

quien menciona que la comunicación con el entorno social y escolar influye en la formación del concepto que el estudiante tiene de sí mismo. Y ese autoconcepto afectará su rendimiento escolar para una buena comunicación y una sana autoestima fomentan la dignidad del ser humano, mejoran la calidad de la educación de vida y son herramientas valiosas para enfrentar distintas situaciones. Esta área se desarrolla bajo el enfoque comunicativo, El programa curricular de educación inicial (2016) plantea que este enfoque “considera las prácticas sociales del lenguaje, porque la comunicación no es una actividad aislada, sino que se produce cuando las personas interactúan entre sí al participar en la vida social y cultural.” (p. 110)

En cuanto a las matemáticas, MINEDU (2015) señala que:

La matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión (pág. 8)

En el área de personal social, se encuentra el enfoque de ciudadanía activa, el cual coloca al ser humano como sujeto de derecho y deber que participa en un entorno social, con el objetivo de propiciar la convivencia y valores democráticos, el enriquecimiento mutuo de saberes y culturas, así como relacionarse en armonía con los demás.

En lo que concierne a ciencia y tecnología; las habilidades científicas son de suma importancia, ya que permiten al niño pensar de manera crítica, pueden resolver problemas, hallar distintas soluciones, comprobar si ellas son correctas, siempre partiendo de aprendizajes significativos y relevantes para poder aplicar a sus vidas;

de esa manera podrá desarrollar las bases de su aprendizaje, desarrollo de su alfabetización, con ayuda de la transversalización de áreas curriculares, teniendo libertad en cuanto a la exploración y a su comportamiento. El marco teórico que sustenta este proceso corresponde al enfoque de indagación y alfabetización científica y tecnológica.

Por último, debemos rescatar que es importante el juego en la primera infancia es el primer peldaño para aprender y a través de él, se van adquiriendo distintas habilidades como parte de su rutina. El juego es la principal ocupación de los niños, por medio de este, interactúan con sus demás compañeros, siendo el momento idóneo para formar lazos afectivos; a medida que transcurre el tiempo, los niños aprenden a convivir con la sociedad, a su vez les permite comprender las reglas consideradas en los lugares donde se encuentren.

Se da de manera espontánea, siendo un mecanismo agradable para aprender habilidades sociales, desarrollar el pensamiento cognitivo, y con ello expresar de manera simbólica sus necesidades, deseos, temores, entre otras cosas. Además, le permite tener una nueva mirada al mundo que le rodea, ya que los niños siempre están en constante exploración, generando con ella experiencias de aprendizaje enriquecedoras; asimismo ayuda al niño a encontrar la respuesta ante su curiosidad y brinda un espacio de relajación mental y física.

3. Diseño de la propuesta de innovación educativa

3.1 Título del proyecto de innovación

Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales.

3.2 Descripción del proyecto

Debido a la pandemia que se encuentra a nivel mundial por el Covid – 19, se han deteriorado las relaciones interpersonales, ya sea estudiante- estudiante o estudiante – docente, se ha dejado de lado el desarrollo de las habilidades sociales, esto se ve reflejado en las aulas virtuales, en acciones como: no escuchar a sus compañeros, interrumpirse cuando están hablando, no respetar los acuerdos de convivencia, hablar cuando otro compañero lo hace, irse de sus asientos, etc.

Todo ello, se puede mencionar en la socialización, que son conductas o capacidades que permiten desenvolverse de manera eficaz en la sociedad. Al no desarrollarse, puede generar como consecuencias: baja autoestima, dificultad al expresarse, al relacionarse con los demás, pueden desarrollar de timidez excesiva y problemas escolares.

Por ese motivo, se propone el proyecto “Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales”, el cual se llevó a cabo en la Institución Educativa Armatambo, que atiende a niños de Cuna y Jardín, ubicado en el distrito de Chorrillos, Lima - Perú; siendo los beneficiarios primarios los niños de 4 años del Aula Verde de la Institución educativa previamente mencionada. Así mismo, el equipo investigador y dos docentes se vieron beneficiadas al ser ellas las que ejecutaron las clases en el aula Verde de la Institución educativa.

En cuanto a la descripción del proyecto, es necesario ubicar el tipo de innovación de la presente investigación, esta se manifiesta en tres niveles: nivel inicial, nivel medio y nivel alto, esta investigación se encuentra en el nivel medio, cuyo concepto podemos encontrar que, Tejada (2021) hace referencia a que en este nivel “se toma una idea ya existente, adicionándole elementos propios o nuevos, que contribuyan a resolver la situación problemática o potenciar las capacidades existentes en la institución educativa” (p. 53)

En base a ello, se puede mencionar que el proyecto surge de la idea de un juego virtual, llevado a cabo desde un enfoque sociocognitivo, no se dará en una plataforma de realidad virtual, sino que se recreó de manera sincrónica dentro de la sala Zoom. Cabe resaltar que el proyecto se basa en una innovación, para Jerez y Silva (2017), la innovación “se entiende como aquel proceso intencionado y permanente al interior de la institución educativa, que pretende provocar transformaciones e impactos reales y positivos sobre: los aprendizajes de los estudiantes, el entorno y cultura institucional y la sociedad” (p. 7). Al identificar el concepto de Innovación, González (2019) menciona que la innovación “es un proceso intencionado que se ejerce de forma continua dentro de una institución educativa, busca generar cambios reales y positivos en estudiantes, tomando aspectos como el entorno y contexto en general” (p. 7).

Aguerrondo (2017) expone en una charla TEDx que la educación tiene que cambiar, el conocimiento que dan los colegios, actualmente no ha generado ningún cambio significativo acorde a los cambios de la sociedad, avances en el conocimiento, tecnología entre otros; también recalca que la educación ha quedado estancada, teniendo la necesidad de generar cambios, con ello no se menosprecia la educación actual sino que se busca una reorganización que responda a las exigencias de la sociedad en la que nos encontramos.

Al trabajar en el fortalecimiento de las habilidades sociales a través de los hábitos sociales, se busca tener resultados en cuanto a la libre socialización entre pares, la concientización de los padres de familia acerca de la importancia de los hábitos sociales e interacción entre pares, para propiciar una autoestima alta, confianza en los mismos niños, facilidad al expresar sus pensamientos o

sentimientos, relacionarse asertivamente con sus pares, ser espontáneos, entre otros beneficios.

Actualmente estamos situados en una época de grandes inventos, el siglo de la revolución silenciosa del saber, en donde necesitamos que los aprendizajes que se adquieran vayan más allá de la enseñanza en sí, más bien en hacer hincapié en competencias que permitan la resolución de problemas, aprendizajes significativos y profundos, también ser capaces de aprender a aprender, aprender a lo largo de toda la vida, encontrar soluciones en base a las necesidades que se puedan detectar.

Por último, el modelo pedagógico socio-cognitivo, busca el desarrollo máximo y multidisciplinario de las capacidades e intereses del estudiante. Tal desarrollo está influido por la sociedad donde el trabajo productivo y la educación están íntimamente unidos para garantizar a los estudiantes no sólo el desarrollo del espíritu colectivo sino el conocimiento científico-técnico y el fundamento de la práctica para la formación científica de las nuevas generaciones.

En el proyecto de innovación se llevan a cabo distintas actividades, simulando un juego virtual, para ello, se tiene como referencia los juegos Minecraft o Sims. Según nuestro contexto, el llevarlo a cabo desde un aplicativo de un celular o una plataforma virtual, se hacía dificultoso por la falta de recursos económicos para comprar el juego. Es por ello que se decide traer el juego a la vida real, con la participación de los niños de manera grupal e individual desde sus hogares durante el horario de clases, generando espacios de cooperatividad, respeto, escucha activa, trabajo en equipo y control de emociones.

El proyecto basado en el juego, estuvo dividido en 4 mundos y cada uno de ellos tuvo 4 niveles, cuyas actividades deberán ser realizadas para continuar jugando;

una vez finalizados los 4 niveles del mundo en el que se encuentren, pasaremos al próximo mundo. Cabe resaltar que los niños irán ganando corazones (vidas) y pilas (energía) a lo largo de las actividades.

También contaremos con la participación de un personaje: Habitina, ella irá mencionando los retos para cada semana, en base a ello los niños irán cumpliendo con el propósito de la sesión. Dentro de cada uno de los niveles mencionados se llevarán a cabo distintas situaciones como por ejemplo: enlazar una comunicación con su compañero, lograr respetar las normas para recibir una recompensa, lograr trabajar en equipo y en ocasiones deberán controlar sus emociones ante la frustración cuando no le sale lo planeado en que el niño deberá poner en práctica y fortalecer distintos hábitos sociales.

Se detalla a continuación cada mundo con su respectivo nivel en el orden determinado, explicando brevemente en qué consiste cada uno, cabe resaltar que en cada uno de los mundos se busca que los niños puedan desarrollar habilidades sociales:

1. Mundo de las letras, en este mundo se busca fomentar el diálogo, la concertación de opiniones, el respetar las opiniones de los demás, escucharán y se comunicarán con sus compañeros de distintas maneras, comprenden la importancia de poder hablar por turnos y por ello, la necesidad de levantar la mano al hablar y participar.
 - a. Vamos a jugar (Los niños conocen de qué trata el juego)
 - b. Definiendo el ambiente (Los niños crean su fondo)
 - c. Creando nuestro avatar (Los niños se visten como su personaje)
 - d. Contando la historia (Los niños cuentan la historia de su personaje)

2. Mundo de los números, los niños, escuchan a su docente y compañeros de manera activa ya que de eso depende la información que puedan dar a conocer a los demás, también esperan sus turnos para opinar, proponen distintas ideas y se recalcan que ninguna respuesta está mal.
 - a. Construyendo nuestro hogar (Los niños clasifican objetos del hogar)
 - b. Construyendo la ciudad (Los niños clasifican objetos para crear una maqueta)
 - c. Cosechando (Los niños contabilizan las semillas, monedas y corazones)
 - d. Alimentándonos (Los niños contabilizan los materiales para crear una causa)
3. Mundo de la ciencia, en este mundo, los niños esperan los ritmos de trabajo de sus compañeros, hacen comentarios positivos de los logros o dificultades, expresan sus sentimientos ante los demás, mantienen actitud positiva a lo largo de las distintas actividades, escuchan y siguen instrucciones orales y levantan la mano en todo momento.
 - a. Agua (Los niños experimentan con lluvia de colores)
 - b. Fuego (Los niños experimentan con la erupción de un volcán)
 - c. Aire (Los niños experimentan con un molino de viento)
 - d. Tierra (Los niños experimentan con témperas de tierra)
4. Mundo de la tecnología, dentro de este mundo, se busca que los niños presten atención a las exposiciones de sus compañeros, escuchar de manera activa, respetar los turnos, prender y apagar los micrófonos en los momentos adecuados, participar y comentar acerca de los trabajos de sus compañeros.

- a. Inmersos en el celular (Los niños exponen sus experiencias dentro del juego)

Dichas actividades se llevaron a cabo del 1 de julio al 23 del mismo mes, todas las clases en los días lunes, martes, jueves y viernes.

3.3 Objetivos del proyecto de innovación

Objetivo general: Fortalecer las habilidades sociales a través del proyecto jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales.

Objetivos específicos:

- Mejorar las primeras habilidades sociales con la acompañamiento de los padres de familia.
- Fortalecer las habilidades sociales de planeación por medio de la práctica guiada y retroalimentación.
- Fomentar las habilidades desarrolladas con los sentimientos

Fin último: Contribuir a mejorar las habilidades sociales en los niños de la institución educativa

Propósito: Mejorar el fortalecimiento de las habilidades sociales.

Objetivo Central: Fortalecer las habilidades sociales través del proyecto jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales

3.4 Alcance del proyecto de innovación educativa

En cuanto al alcance de la investigación, se llevará a cabo dentro del Aula Verde de 4 años, las familias involucradas son 26 en total; sin embargo, 17 niños asisten regularmente. Dichas familias están domiciliadas en el distrito de Chorrillos,

un 80,8 % de la población vive en Armatambo considerando a 19 familias, y un 19,2% que concierte a 7 familias viven en zonas o HHUU aledaños a Armatambo; cabe resaltar que la familia estuvo involucrada por lo tanto la comunidad educativa también fueron beneficiados con el proyecto, ya que sus niños tuvieron la oportunidad de poder desarrollar habilidades sociales mediante la repetición de hábitos para una convivencia armoniosa.

Para fortalecer los hábitos sociales, se llevó a cabo distintos momentos en los que se debía poner en práctica la escucha activa, el inicio y mantenimiento de una conversación, formulación de preguntas, agradecimiento, presentarse, hacer cumplidos, pedir ayuda, participar, dar y seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás, entre otras.

3.5 Beneficiarios

Los beneficiarios para este proyecto están divididos en dos partes: directos e indirectos. Dentro de los beneficiarios directos se encuentran los niños, docentes y padres de familia.

El total de los niños del Aula Verde de la IE Cuna Jardín Armatambo, perteneciente a la UGEL 7, en el distrito de Chorrillos son 26 niños, pero por motivos de conectividad inestable u horarios de trabajo de los padres de familia, se trabaja con 17 niños quienes son muy participativos, han logrado trabajar en equipo, escuchar detenidamente a su docente y compañeros, realizan comentarios positivos ante los trabajos de sus compañeros e ingresan con entusiasmo a clases.

Las docentes son parte de la formación integral de los niños, esto es parte del desarrollo de hábitos sociales que los niños generan, ya que por medio de ello se mantendrá el orden en el aula y se podrá realizar los propósitos de cada sesión de

aprendizaje, por medio de ello se cuenta con 9 docentes de la institución Educativa Cuna Jardín Armatambo quienes pertenece al grupo de beneficiarios.

Los padres de familia colaboran con el procedimiento y formación de los hábitos sociales en sus niños y así puedan relacionarse de manera adecuada con sus familiares, se cuenta con 17 padres de familia preocupados por el futuro de sus menores, pendientes de los materiales a necesitar, incentivados a ser investigadores para poder realizar las clases.

Dentro de los beneficiarios indirectos tenemos a la comunidad educativa y comunidad social. La comunidad educativa se ve beneficiada, ya que al tener niños que practican hábitos sociales, mantendrán una buena actitud al relacionarse con sus pares y representará a la institución generando una excelente imagen.

La comunidad social es beneficiada porque tendrá pobladores que practiquen hábitos sociales, los cuales serán desarrollados en el día a día al relacionarse con personas de su alrededor o personas ajenas a él, dando un buen ejemplo y representación de su lugar de procedencia.

3.6 Estrategia y actividades que se realizaron

El presente proyecto se realizó en trece sesiones de clase, partiendo del día primero de julio hasta el veintitrés de julio del mismo año. En cada sesión se evaluaron cuatro ítems de las diferentes dimensiones, con actividades que buscan el desarrollo del niño en las distintas dimensiones.

Del primero al ocho de julio se llevó a cabo el “Mundo de las letras”, en el cual se busca desarrollar las competencias “Se comunica oralmente en su lengua materna” y “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, pertenecientes al área de Comunicación y Personal social, respectivamente.

Las actividades a realizar fueron evaluadas bajo las cuatro dimensiones de respeto, escucha activa, trabajo en equipo y control de emociones, junto con diferentes indicadores para evaluar, propios de dichas dimensiones; entre ellos tenemos: Recordar y cumplir las normas de convivencia del aula, llegar a un consenso con las reglas de juego, escuchar las indicaciones que le da la docente o las indicaciones de Habitina en el video, responder por sí mismos las preguntas de sus compañeros, expresar sus sentimientos frente a las diferentes situaciones presentadas en el juego, entre otras.

Las estrategias que se usaron para trabajar en los cuatro niveles consisten en: uso del programa Power Point para el desarrollo de las actividades, pictogramas para lectura e inferencia de imágenes, creación del avatar para trabajar en los siguientes niveles, video de Habitina antes de iniciar las actividades, entre otras.

Del nueve al quince de julio se desarrolló el “Mundo de los números”, en el cual se ejecutarán las competencias “Resuelve problemas de cantidad” y “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, pertenecientes al área de Matemática y Personal social.

Las actividades a realizar son evaluadas bajo las cuatro dimensiones de respeto, escucha activa, trabajo en equipo y control de emociones, junto con diferentes indicadores de evaluación, como: Resuelve el problema con sus compañeros, se mantiene positivo al presentarse un problema durante el juego, muestra respeto por las opiniones de sus compañeros, espera su turno para jugar, entre otras.

Las estrategias que se utilizan para trabajar en los cuatro niveles dentro de este mundo consisten en: uso del programa Power point para el desarrollo de las

actividades, el juego “Adivina, adivinador”, realización de una maqueta de la ciudad virtual, jugar memoria, video de Habitina explicando la actividad del día, entre otras.

Del dieciséis al veintidós de julio se realizó en el “Mundo de las ciencias”, en el cual se desarrollarán las competencias “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos” y “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, pertenecientes al área de Ciencia tecnología y Personal social.

Las actividades a realizar son evaluadas bajo las cuatro dimensiones de respeto, escucha activa, trabajo en equipo y control de emociones, junto con diferentes indicadores a evaluar, como: Realizan comentarios positivos de los experimentos de sus compañeros, crear sus propias hipótesis, mantener una actitud positiva en la realización de las actividades, ayudar al compañero explicándole lo que no entendió, entre otras.

Las estrategias que se utilizan para trabajar en los cuatro niveles dentro de este mundo consisten en: uso del programa Power point para el desarrollo de las actividades, la utilización de los cuatro elementos: agua, fuego, aire y tierra, para la realización de experimentos, video de Habitina explicando la actividad del día, entre otras.

Finalmente, el día viernes veintitrés de julio se desarrolló el “Mundo de la tecnología”, en el cual se desarrollan las competencias “Se comunica oralmente en su lengua materna” y “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, retomando las áreas de Comunicación y Personal social.

Las actividades a realizar son evaluadas bajo las cuatro dimensiones de respeto, escucha activa, trabajo en equipo y control de emociones, acompañadas de cuatro indicadores a evaluar: Mantiene el micrófono apagado mientras sus compañeros exponen, escucha sin interrumpir a los demás, responde a las

indicaciones, brindando respuestas en base a todo lo aprendido, entre otras. Las estrategias que se utilizan para trabajar en este único nivel son: canción de la tecnología, ruleta virtual, video de Habitina explicando la actividad del día, entre otros.

3.7 Recursos humanos

A continuación, se menciona a las personas encargadas del proyecto, junto con sus diferentes cargos a realizar.

Gabriela Cecilia Aguirre Ramos: Tesista a cargo de la redacción de la presente tesis, la planificación de actividades para poner en ejecución el proyecto “Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales”, docente a cargo de llevar a cabo la ejecución del proyectos con el primer grupo de niños que está su cargo, realiza materiales para el complemento de las actividades de aprendizaje, mantiene comunicación con los padres de familia para poder recibir las evidencias solicitadas, además de tener una comunicación directa con la directora, lo cual facilita la organización de reuniones, compartiendo la observación de los niños con su compañera María Fernanda.

María Fernanda Cabeza Causo Integrante del proyecto encargada de la redacción en la presente tesis, la planificación de actividades para poner en ejecución el proyecto “Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales” realiza el acompañamiento del primer grupo anotando las diferentes actitudes de los niños, de la misma manera encargada de apoyar con los videos grabados que se les presentará a los niños durante clases, personificados en Habitina.

Jacqueline Ruth Santisteban Acuña: Tesista a cargo de redacción en la presente investigación, la planificación de actividades para poner en ejecución el

proyecto “Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales”, docente a cargo de llevar a cabo la ejecución del proyectos con el segundo grupo de niños que está su cargo, realiza materiales para el complemento de las actividades de aprendizaje, mantiene la comunicación con los padres de familia para poder recibir las evidencias solicitadas, además de tener una comunicación directa con la directora, lo cual facilita la organización de reuniones.

3.8 Monitoreo y evaluación

3.8.1 Monitoreo y evaluación del proyecto

Para realizar el monitoreo y evaluación del proyecto de innovación educativa, se debe comenzar exponiendo el objetivo de evaluación: fortalecer las habilidades sociales a través del proyecto Jugamos y Aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales. El fortalecimiento de hábitos sociales para una convivencia armoniosa dentro del aula se evaluará en distintos momentos, inicio, desarrollo y salida, con ayuda de distintos instrumentos de evaluación: Diario de clase, guía de observación y entrevista con los padres de familia.

En el inicio, se evalúa a los niños con guías de observación, durante el periodo de adaptación para poder observar sus necesidades y, en base a ello, poder planificar actividades que partan de sus intereses. En el desarrollo, se lleva a cabo el proyecto, que busca fortalecer las primeras habilidades sociales, habilidades sociales de planificación y habilidades sociales relacionadas con los sentimientos; dentro de cada dimensión se encuentra: el respeto, escucha activa, trabajo en equipo y control de emociones. Finalmente, en la salida, las docentes socializan los instrumentos de evaluación y consolidan los resultados.

3.8.2 Análisis e interpretación de resultados

3.8.2.1 Triangulación.

En el presente Proyecto, se tomó en cuenta realizar el modelo de triangulación de datos. Según Aguilar y Barroso (2015) la triangulación de datos "Hace referencia a la utilización de diferentes estrategias y fuentes de información sobre una recogida de datos permite contrastar la información recabada. La triangulación de datos puede ser temporal, especial y personal." (p. 74)

Para ello, se tomaron en cuenta tres dimensiones de las habilidades sociales, las cuales son:

DIMENSIÓN 1: Primeras habilidades sociales

DIMENSIÓN 2: Habilidades sociales para la planeación.

DIMENSIÓN 3: Habilidades desarrolladas con los sentimientos.

3.8.2.2 Análisis De Datos.

Teniendo como instrumentos de evaluación las entrevistas a los padres de familia, guías de observación y diarios de clase; como grupo investigador encontramos lo siguiente:

En cuanto a la **primera dimensión: primeras habilidades sociales** se encuentra dividido en dos indicadores: respeto y escucha activa.

Según la información recogida por medio de los tres instrumentos, en cuanto al indicador de respeto y escucha activa en la entrevista de padres de familia mencionan que sus niños piden permiso para hablar, intervienen en las conversaciones de adultos para dar a conocer sus opiniones o preguntar algún tema indicaciones de los padres y al hacerlo.

También suelen observar atentamente a la persona que se dirige a ellos, al no entender alguna explicación lo expresan por medio de distintas frases, durante el desarrollo de la guía de observación se determina que los niños

levantan la mano para opinar, mantienen los micros de la computadora apagados, logran esperar sus turnos para poder hablar y a la vez muestran respeto cuando un compañero está participando.

Se determina que, en el diario de clase, los estudiantes suelen prestar atención a lo que dice la docente, sin embargo, muchos de ellos tienen objetos distractores que impiden que el niño se concentre en sus deberes. Durante la realización de la actividad de aprendizaje algunos niños no piden ayuda ni mencionan sus dudas solo atinan a observar a su docente.

Relacionándolo directamente con la aplicación del proyecto se puede decir que se logró las primeras habilidades sociales, visualizados en las evidencias que realizan los niños en cada día y a la vez con su participación en las clases diarias.

En la **segunda dimensión: habilidades sociales de planeación**, se encuentra el indicador Trabajo en equipo. En las actividades pedagógicas y las que resuelven en casa, los niños han aprendido que podemos llegar a un acuerdo, tomar la iniciativa para poder realizar algo, brindar comentarios positivos a los trabajos de sus compañeros y sobre todo tomar decisiones que respondan a las diferentes situaciones diarias que susciten, en cuanto a los instrumentos de evaluación que ayudaron a recoger información de los niños podemos decir que ellos son capaces de llegar a distintos acuerdos con sus padres, dar a conocer sus intereses, tomar iniciativa para realizar labores del hogar.

Durante la observación que se realizó se determina que la mayoría de los niños buscan llegar a un acuerdo, sin embargo dos de ellos no logran realizarlo ya que suelen frustrarse y no se comunican de manera asertiva, a

pesar que un 70% de los niños proponen ideas relevantes al hacer una actividad, en su mayoría logran esperar su turno para participar, en primer lugar gran parte de los estudiantes evaluados logran levantar la mano para brindar su opinión y por último, el estudio sobre los diarios de clases arrojó que los infantes logran llegar a un acuerdo al momento de realizar una actividad, logran expresar sus ideas, algunos niños logran brindar ideas significativas que ayudan a los niños a mejorar y esto permite que sus demás compañeros tengan la confianza para presentarse ante los demás.

Finalmente, en la **tercera dimensión: habilidades desarrolladas con los sentimientos**, se encuentra el indicador control de emociones, este ayuda a los niños para que puedan lograr distintas distintas competencias a lo largo de su año escolar como indagación mediante métodos científicos y se expresa oralmente en su lengua materna, en especial destacar algunas habilidades de creatividad, innovación, autonomía y pensamiento crítico.

Por medio de la entrevista que se les realizaron a los padres de familia a través de un formulario titulado: Formulario para padres de familia ,se concreta que la mayoría de los niños esperan con ansias y felicidad el momento de sus clases donde muestran su energía y entusiasmo de esta manera también se corrobora que los niños muestran sus sentimientos en distintas situaciones de la vida complementando con ello realiza comentarios en las realidades familiares o cuando quiera hablar de algo específico.

Continuando con la investigación, en las guías de observación, la mayoría de los niños, específicamente 15, lograron esperar con paciencia a que sus compañeros terminan sus actividades a diferencia de dos estudiantes además los niños en su totalidad mantienen una actitud positiva

al realizar las actividades, Logran realizar comentarios positivos que suman y fortalecen la autonomía del niño.

En cuanto a los diarios de clases que se realizó, se determinó que los niños lograron llegar a acuerdos, pero prefieren realizarlo a su manera.

3.8.2.3 Interpretación de los resultados.

Se puede determinar que, por medio de los instrumentos puestos en práctica, durante el presente trabajo de investigación han sido de gran ayuda, ya que gracias a ellos se pueden cuantificar los resultados y verificar si el proyecto tiene productos favorables. En cuanto a la primera dimensión Primeras habilidades sociales se encuentran los indicadores respeto y escucha activa, en el cual los niños han ido respondiendo positivamente, cumpliendo los ítems especificados; continuando con la segunda dimensión Habilidades sociales de planeación se encuentra el indicador Trabajo en equipo, donde los niños obtuvieron buenos resultados poniéndolos en práctica durante las clases.

Finalmente se tiene la tercera dimensión Habilidades sociales relacionadas con las emociones junto al indicador Control de emociones, cuyas actividades realizadas fueron oportunas para el desarrollo y control de sus emociones, dando como resultado que lo niños puedan expresarlas de manera libre. En base a lo mencionado anteriormente, se puede decir que “La capacidad del docente en identificar, comprender y regular las emociones es fundamental e influye en los procesos de aprendizaje, en la salud física, mental y emocional de los estudiantes, siendo determinantes para establecer relaciones interpersonales positivas y constructivas con

estos, posibilitando una elevación en su rendimiento académico” (García, 2012)

Asimismo, cabe resaltar que los derechos son para todos, incluyendo los niños que forman parte del grupo humano, La ONU afirma “Los derechos humanos son derechos inherentes a todos los seres humanos sin distinción alguna raza, sexo, nacionalidad, origen étnico, lengua, religión o cualquier otra condición” (parr. 2) derecho a la expresión no debe ser sofocado por ninguna persona o autoridad, por lo tanto se debe incentivar a mantener su voz viva y en alto, esto partiendo de los niños, al permitirle expresarse se sentirán escuchados y que su opinión tiene valor, por lo tanto se favorece a que desarrollen una buena autoestima, se potencia su pensamiento crítico, logra establecer mejores relaciones interpersonales, ya que ellos son el futuro de un país.

Existen distintas maneras de llevar a cabo el desarrollo de hábitos sociales y cómo los docentes logran realizar este trabajo por medio de sus aulas. Rodríguez (2014) menciona que cuidar la autoestima de los niños ayudándoles a formar una imagen positiva de ellos mismos tendrán la fuerza necesaria para poder desenvolverse socialmente y no culparse de aquellas situaciones que no son positivas para ellos, el transmitir distintos valores hacen que aprendan a valorarse a sí mismo.

3.8.2.4 Conclusiones.

Tomando en cuenta los objetivos específicos, se puede concluir lo siguiente:

Los niños y niñas mejoraron sus primeras habilidades sociales a través del respeto y la escucha activa, en acciones como levantar la mano para

opinar, respetar las opiniones de sus compañeros, escuchar las opiniones de todos, esperar su turno para opinar, seguir instrucciones orales, entre otras.

Los niños y niñas fortalecieron sus habilidades sociales de planeación, por medio del trabajo en equipo, realizando acciones como llegar a un acuerdo al realizar una actividad, proponer ideas, tomar decisiones para solucionar un problema y explicar lo que entendió a sus compañeros.

Se fomentó en los niños y niñas las habilidades desarrolladas con los sentimientos, a través del control de emociones, en acciones como esperar con paciencia, mantener una actitud positiva, expresar sus sentimientos en diferentes situaciones y realizar comentarios positivos ante sus compañeros.

Además, considerando los resultados que se realizaron por medio de los tres instrumentos, guía de observación (Anexo 10), entrevistas a padres de familia (Anexo 11) y diarios de clase de las docentes, se puede decir que se logró fomentar las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Cuna Jardín Armatambo, a través del proyecto “Jugamos y Aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales”.

Se puede concluir que el proyecto “Jugamos y aprendemos a convivir en armonía, fortaleciendo nuestros hábitos sociales” ayudó a que los niños y niñas lograran consolidar la práctica de hábitos sociales, desencadenando con ello habilidades sociales. Gracias al modelo pedagógico Social Cognitivo aplicado, se pudo llevar a cabo el proyecto, ya que las actividades realizadas siguieron el orden de los pasos del modelo, permitiendo con ello evaluar las acciones de los estudiantes en cuanto a

interacciones sociales con sus compañeros, así como la permanencia y refuerzo de hábitos sociales a través de la práctica continua de dichos comportamientos.

3.9 Sostenibilidad

Para que el presente proyecto se pueda llevar a cabo en prácticas futuras, se plantea lo siguiente:

En el campo educativo, se plantea bajo dos factores importantes, los cuales son el aprendizaje y la gestión educativa. En el factor aprendizaje se desea emplear distintas estrategias como: sesiones de aprendizaje utilizando materiales concretos, estructurados y no estructurados, considerando los procesos pedagógicos para el logro del aprendizaje cognitivo en los estudiantes.

Dentro del factor gestión, se plantea como estrategia el intercambio de experiencias con otras instituciones para compartir diversos métodos de aprendizaje en las áreas de Matemática, Comunicación, Personal social y Ciencia tecnología, con el objetivo de cumplir las competencias que permitirán favorecer el aprendizaje en los niños y niñas.

Para el campo social, se toma como factores las alianzas estratégicas y redes educativas. En estos dos, se planea la coordinación con diferentes instituciones para fomentar los hábitos sociales dentro del plan de trabajo institucional, a través de proyectos educativos y evaluaciones que ayuden a diagnosticar el nivel de habilidades sociales en que se encuentran los estudiantes. Además, se busca concientizar a los docentes sobre la importancia de las habilidades sociales para el desarrollo de hábitos sociales que permitan formar estudiantes capaces de llevar el perfil del buen ciudadano requerido por la sociedad actual.

Finalmente, en el campo político y comunal, se busca que el proyecto pueda ser difundido a través de diferentes medios de comunicación y redes sociales, para que tome mayor apertura dentro de la comunidad distrital. Esto ayudará a que los padres de familia puedan conocer sobre la importancia de los hábitos sociales para el aprendizaje del niño, teniendo mayor aporte en el desarrollo del proyecto innovador.

3.10 Presupuesto

Para el funcionamiento del proyecto, se han utilizado diferentes materiales, cuyo financiamiento fue dado por las docentes del aula y los padres de familia; en cada mundo existió un costo diferente, cuyo valor en el mundo de los números fue de veinte soles (s/. 20.00), mientras que en el mundo de las ciencias, mundo de las letras y mundo de la tecnología tuvo un valor de treinta soles (s/.30.00). Entre los materiales utilizados, tenemos: Internet, luz, hojas bond, goma, silicona, papel craft, papel platino, cartulinas, plastilinas, tinta de pastel, arcilla, agua, recipientes, cartón, vestuarios, programas de edición, videos. Estos datos se pueden visualizar con mayor detalle en el Anexo 8.

3.11 Cronograma

En el cronograma (Anexo 5) se detallan lo realizado en el proyecto de innovación siguiendo los pasos del modelo pedagógico, las actividades que se desarrollarán, las fechas en que se llevará a cabo y, finalmente, los responsables de dicha labor.

4. Referencias

- Bermejo, J.; Rodríguez, J.; García, D. (2019) *Minecraft, un videojuego educativo aplicado a la educación primaria. Revista Espacios. Volumen 40. Pág. 27.*
<https://www.revistaespacios.com/a19v40n17/a19v40n17p27.pdf>
- Bonilla, C.; Gómez, J.; Monroy, L. (2019) *Caracterización de los modelos pedagógicos y su pertinencia en una educación contable crítica. Entramado. Volumen 15. Núm. 1. Pág. 164-189.* <https://www.redalyc.org/journal/2654/265460762011/html/>
- Briones, Y. (2017) *Habilidades sociales según el género en estudiantes de nivel secundario del Colegio Adventista Puno* [Trabajo De Fin de Grado, Universidad Peruana Unión]
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/702/Yesenia_Tesis_bachiller_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrión, K. (2015) *Modelo pedagógico socio-cognitivo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela “Manuel de Jesús calle” de la parroquia malvas del cantón Zaruma, provincia de el oro en el periodo lectivo 2014-2015*
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15669/1/62847_1.pdf
- Chacón Rojas, I. y Morales Falcón, C. (2013). Desarrollo y Mantenimiento de Habilidades Sociales en el Deficiente Mental Adulto. En M. J. Gómez Torres (Ed.), *La atención a las personas mayores desde una aproximación multidisciplinar* (p. 127-133). Barcelona: Horsori Editorial S.L.

- Chávez, G.; Poma, K. (2020) *Habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Armatambo* [Trabajo de Fin de Grado, EESPPM] http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1786/1/TESIS_Ch%c3%a1vez.pdf
- Delgado, A. (2017) *Habilidades Sociales en Educación Infantil* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Sevilla] <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/70697/DELGADO%20GARCIA%20ALBA%20ROCIO.pdf?sequence=1>
- FONDEP (2013) *Guía de Formulación de Proyectos de Innovación Pedagógica* Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana http://www.fondep.gob.pe/wp-content/uploads/2013/09/Gu%C3%ADa_formulaci%C3%B3n_proyectos_innovacion.pdf
- Gaitán (2013) Gamificación: el aprendizaje divertido <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García, J. (2012) La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Revista Educación. Vol. 36, núm. 1, 2012, pp. 1-24* <https://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>
- Gómez, T.; Molano, O.; Rodríguez, S. (2015) *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad del Tolima]

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Gonzales, M. (2016) *Programa para el desarrollo de habilidades sociales en personas con discapacidad intelectual*

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/44849/TFG%20Marta%20Gonzalez%200Roman%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guía Centre Psicopediátric (2012) *Ausencia de habilidades sociales*

<https://centreguia.cat/es/senales-alarma/etapa-escolar/11-comunicacion/74-ausencia-de-habilidades-sociales>

Guzmán, M. (2018) *Importancia de la comunicación en el proceso de aprendizaje.*

Editorial Aces Educación. <http://educacion.editorialaces.com/importancia-de-la-comunicacion/>

Hernández, K.; Lesmes, A. (2017) *La escucha activa como elemento necesario para el diálogo.*

<https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/convicciones/article/view/272/311>

Hernández R.; Blandón, R.; Pastrana, Z. (2017, 13 de diciembre) *Recursos didácticos para promover la escucha activa en niños y niñas de III nivel del preescolar Sotero*

Rodríguez, de la ciudad de Estelí en el año 2017
<https://repositorio.unan.edu.ni/9488/1/18855.pdf>

Kindergarten Cedros Norte (2019, 22 de enero) *La importancia de la enseñanza de ciencia para preescolares* <https://blog.colegios-cedros-paseo.mx/kinder/la-importancia-de-la-ensenanza-de-ciencia-para-preescolares>

Mesa, J. (2015) *Inteligencia Emocional, Rasgos de Personalidad e Inteligencia Psicométrica en Adolescentes*. [Tesis doctoral, Universidad de Murcia] <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/310420/TJRMJ.pdf>

MINEDU (2019) *¿Qué es el Enfoque Orientación al bien Común?*. Currículo Nacional Isos. <http://curriculonacional.isos.minedu.gob.pe/index.php?action=artikel&cat=2&id=40&artlang=es>

MINEDU (2015) *Rutas del aprendizaje versión 2015 : ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo Área Curricular Matemática. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial*. Currículo Nacional. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>

Ministerio de Educación (2016) *Currículo Nacional de la Educación Básica*. MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Montoya, J. (2019) *Respeto a las diferencias* <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/14715/MONTOYA%20RODRIGUEZ%20JOSSELLYN%20IVETT.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Moreno, N. (2019) *Inteligencia emocional en estudiantes de segundo grado de primaria de una institución educativa pública de Ventanilla – Callao*. [Trabajo de Fin de

- Grado, USIL] http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9493/1/2019-Moreno_Galvez.pdf
- Municipalidad provincial de Junin (2021) *Aprendo en Casa*. GOB. <https://www.gob.pe/institucion/munijunin/noticias/343091-aprendo-en-casa>
- Nuevo, M. (2016) *La socialización infantil: prácticas para relacionarse con los demás*. Hacer Familia. <https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-socializacion-infantil-practicas-relacionarse-demas-20160219145639.html>
- Núñez, P. (2016) *La dependencia emocional y su relación con la funcionalidad familiar*. [Trabajo De Fin de Grado, Universidad Técnica de Ambato] <https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-socializacion-infantil-practicas-relacionarse-demas-20160219145639.html>
- Orsini, C. (2020) *Teoría Cognitivo-Social | Teorías del Aprendizaje | Dr. Cesar Orsini* [Video] <https://www.youtube.com/watch?v=vjy7D7s7Paw>
- Palma, J. (2012) Definición y aplicación de los valores respeto y responsabilidad en una muestra de estudiantes de segundo y tercer grado de secundaria <http://200.23.113.51/pdf/28817.pdf>
- Peralta, A. & Monterroza, V. (2015) *Modelo pedagógico social cognitivo y su aplicación en las prácticas pedagógicas de docentes y estudiantes del programa de formación complementaria de La Institución Educativa Normal Superior de Sincelejo*

<https://www.educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revistaeyp/article/viewFile/7/10>

Pereira, L. (2019) *Técnicas que favorecen el desarrollo de las habilidades sociales en Educación Inicial* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3454/PEREIRA%20ESPINOZA%20LUCCIANA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Periche, J. (2019) *Importancia del juego en los estudiantes de nivel inicial*

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1065/PERICHE%20RUIZ%2c%20JANETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Piedra, S. (2018, 10 de junio) *Factores que aportan las actividades Lúdicas en los contextos educativos* <https://core.ac.uk/download/pdf/230931327.pdf>

Revista de curricular y formación del profesorado (2011) *Competencia de trabajo en equipo: Definición y categorización*

<https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/46434/017556.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, G. (2016) *Estrategias Didácticas para la formación de Hábitos Sociales en los niños de 4 a 5 años de la escuela Otto Arosemena Gómez Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015-2016*

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/4093/1/UPSE-TEP-2016-0046.pdf>

Stanford Children's Health (s/f) *El niño en crecimiento: Niños en edad preescolar (4 a 5 años)* <https://www.stanfordchildrens.org/es/topic/default?id=the-growing-child-preschool-4-to-5-years-90-P05381>

Tejada, M. (2020) *Guía metodológica de investigación.* <https://drive.google.com/file/d/1qE2S-Q0HplaLUaEmADinLrZxQ-xP-Exr/view>

Tejada, M. (2021) *Manual Investigaciones con fines de titulación y graduación.* <https://drive.google.com/file/d/1iXfMmRfTmjKcGPb4C373-IN4X-OEbkSO/view>

Treviño, N. (2017) *Trabajo en Equipo, Grupos de Trabajo y la Perspectiva de Competencia.* [Tesis doctoral, Instituto de Estudios Superiores Spenta México] [http://www.spentamexico.org/v12-n3/A25.12\(3\)405-422.pdf](http://www.spentamexico.org/v12-n3/A25.12(3)405-422.pdf)

UNESCO (2020) *La UNESCO lanza una consulta mundial sobre la iniciativa Los futuros de la educación.* UNESCO. <https://es.unesco.org/news/unesco-lanza-consulta-mundial-iniciativa-futuros-educacion>

Universidad Panamericana (2020, 21 de octubre) *Técnicas de control emocional para adolescentes* <https://blog.up.edu.mx/prepaup/tecnicas-de-control-emocional-para-adolescentes>

Vicente, P. (2019, 18 de abril) *La importancia de las habilidades sociales* <https://psicologosprincesa81.com/blog/importancia-de-las-habilidades-sociales/>

Zalamea, L; Vera, V. (2015) *Desarrollo de hábitos sociales para mejorar la adaptación escolar a los niños de 3 a 4 años. Diseño de una guía didáctica.* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Guayaquil]

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/12651/1/Vera%20-%20Zalamea.pdf>

5. Anexos

Anexo N°01 – FODA

Fortalezas	Oportunidades
<p>De la IE Armatambo:</p> <ul style="list-style-type: none">● Disponibilidad de la institución● Apertura a aplicar proyectos en la IE● Personal capacitado para enfrentar situaciones problemáticas.● Apertura por parte de los padres de familia● Organización en cuanto a entregas de documentos● Respeto al horario de trabajo del personal docente● La población externa a la institución tiene conectividad <p>De los niños:</p> <ul style="list-style-type: none">● Tienen mucha alegría.● Son participativos.● Tienen motivación para ingresar a clases.● Son muy curiosos.● Dispositivos móviles para acceso a clases	<p>De la IE Armatambo:</p> <ul style="list-style-type: none">● Horarios Flexibles por parte de las docentes practicantes● Trabajo en equipo● Trabajo en armonía● La IE cuenta con orientación psicológica● La I.E brinda apoyo económico● La institución necesita del trabajo en cuanto a acciones que desarrollan hábitos sociales <p>De los niños:</p> <ul style="list-style-type: none">● Cuentan con material concreto para realizar las actividades.● La mayoría de niños cuenta con conexión a internet.
Debilidades	Amenazas

De la IE Armatambo:

- Horarios cruzados con los hermanos de otras aulas.
- Falta de interés en algunas familias por enviar las evidencias del niño.

De los niños:

- Falta de acompañamiento del adulto.
- Impuntualidad al ingresar a clases sincrónicas.
- Falta de oportunidades para terminar de desarrollar su autonomía.

De la IE Armatambo:

- Contagiarse del Covid-19
- Deserción escolar

De los niños:

- Factores distractores.
- Espacio no establecido para la realización de actividades.
- Horarios de trabajo de los padres de familia.
- No contar con el dispositivo necesario para ingresar a las clases.

Anexo N° 02 – Matriz de coherencia: Proyecto de innovación educativa.

TÍTULO “Jugamos y Aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales”

AUTORES:	ESPECIALIDAD:	DISEÑO:	ENFOQUE:
<ul style="list-style-type: none"> • Aguirre Ramos Gabriela Cecilia • Cabeza Causo María Fernanda • Santisteban Acuña Jacqueline Ruth 	Inicial	Proyecto de innovación educativa	Cualitativo

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	INDICADORES	ACTIVIDADES	TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN/ monitoreo
¿Cómo la aplicación del proyecto “Jugamos y Aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales” genera cambios en la armonía dentro del aula Verde de la Institución Armataambo?	OBJETIVO GENERAL Fortalecer las habilidades sociales través del proyecto jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales	INDEPENDIENTE: Proyecto” Jugamos y Aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales” DEPENDIENTE: Habilidades sociales	1. Respeto: <ul style="list-style-type: none"> • Levantar la mano. • Mantener el micrófono apagado • Esperar su turno. • Mostrar respeto por las opiniones de sus compañeros. 2. Escucha activa:	Indagación y análisis del logro de los niños de 4 años durante el primer periodo del año 2021. Diagnóstico, FODA y elección del problema de investigación. Elección de diseño para aplicar en la mejora de los hábitos sociales	Diarios de clase Entrevista a padres de familia Guía de Observación
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 1. Mejorar las primeras habilidades sociales con la acompañamiento de los padres de familia. 2. Fortalecer las habilidades sociales de planeación por medio de la práctica guiada y retroalimentación.				

	<p>3. Fomentar las habilidades desarrolladas con los sentimientos.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención • Responde a indicaciones dadas por el adulto • Responde a las preguntas • Escucha y sigue indicaciones orales. <p>3. Trabajo en equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Busca llegar a un acuerdo al realizar una actividad • Propone ideas significativas • Toma decisiones para solucionar un problema • Explica lo que entendió a sus compañeros. <p>4. Control de emociones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Espera con paciencia. • Mantiene una actitud positiva. • Expresa sus sentimientos. • Hace comentarios positivos. 	<p>Desarrollo del marco teórico</p> <p>Diseño y programación del Proyecto de innovación educativa</p> <p>Planificación y ejecución de actividades sincrónicas.</p> <p>Monitoreo a la ejecución y logros del Proyecto de innovación educativa.</p>	
--	--	--	--	---	--

--	--	--	--	--	--

Anexo N° 03 – Matriz de organización de proyectos

FASE DEL PROYECTO	INTERROGANTES
<p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">Identificación del problema</p>	<p style="text-align: center;">¿Cuál es el problema?</p> <p>¿Cómo la aplicación del proyecto “Jugamos y Aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales” genera cambios en la armonía dentro del aula Verde de la Institución Armatambo?</p>
<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">Definición de objetivos y resultados</p>	<p style="text-align: center;">¿Qué queremos lograr?</p> <p>Fin último: Contribuir a mejorar las habilidades sociales en los niños de la institución educativa Propósito: Mejorar el fortalecimiento de las habilidades sociales. Objetivo Central: Fortalecer las habilidades sociales través del proyecto jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales</p>
<p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">Determinación de actividades y metas, cronograma, responsables</p>	<p style="text-align: center;">¿Qué vamos a hacer, cuándo y quiénes?</p> <p>El proyecto de innovación consta de llevar a cabo distintas actividades, simulando un juego virtual, teniendo como referencia algunos juegos como Minecraft o Sims. Según nuestro contexto, el llevarlo a cabo desde un aplicativo de un celular o una plataforma virtual, se hacía dificultoso por la falta de recursos económicos para comprar el juego. Es por ello que se decide traer el juego a la vida real, con la participación de los niños de manera grupal e individual desde sus hogares durante el horario de clases, generando espacios de cooperatividad, respeto, escucha activa, trabajo en equipo y control de emociones.</p> <p>El proyecto, en este caso el juego, estará dividido en 4 mundos y cada uno de ellos contará con 4 niveles, cuyas actividades deberán ser realizadas para continuar jugando; una vez finalizados los 4 niveles del mundo en el</p>

Planificación de actividades, flyers y videos necesarios para la ejecución de actividades		X	X																	
Ejecución de actividades					X	X	X	X												
Taller de padres sobre la importancia de desarrollo de hábitos sociales										X										
Evaluación de las actividades										X	X	X	X							
Evaluación-monitoreo de logros, cumplimiento de objetivos							X			X	X	X		X						
Producto final del Proyecto de innovación educativa														X	X	X	X	X	X	X
Recojo de información								X	X	X	X	X								
Sistematización de los resultados del proyecto															X	X	X	X		
Informe final																			X	X

Anexo N°05 – Cronograma

Pasos del modelo	Resultado	Actividades	Metas	Cronograma MAYO					Cronograma JUNIO					Cronograma JULIO					Cronograma AGOSTO					Fechas	Responsables	
				S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 1	S 2	S 3	S 4	S 5			
Formulación de objetivos claros, metas y resultados	1. Plantear los objetivos, evaluar resultados y definir las metas.	1.1 Creación de objetivos	1 semana	x																				Del 10 al 14 de mayo.	Tesistas	
		1.2 Evaluación de instrumentos		x																					Del 10 al 14 de mayo.	Tesistas
Modela y/o demostrar	2. Las docentes revisan, planean y evalúan el proyecto "Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales en las áreas de comunicación matemática y ciencia Tecnología	2.1 Charla informativa sobre el proyecto.	1 semana									X												Lunes 28 de junio	Tesistas	
		2.2 Creación de los instrumentos de evaluación	2 semanas				X	X																	Lunes 21 de junio	Tesistas
		2.3 Planificación de actividades, flyers y videos.	2 semanas						X	X	X														Lunes 21 de junio	Tesistas
Práctica guiada y retroalimentación	3. Las docentes ejecutan y evalúan actividades del área de	3.1 Ejecución de actividades del área de comunicación	4 días										X	X										1 de Julio	Docentes del aula	

Mundo de los números	<ul style="list-style-type: none"> - Internet - Luz - Hojas bond - Goma - Silicona - Papel craf 	S/20	Docentes del aula y padres de familia (Recursos propios de casa)
Mundo de las Ciencias	<ul style="list-style-type: none"> - Papel platino - Cartulinas - Plastilinas - Tinta de pastel - Arcilla - Agua 	S/30	Docentes del aula y padres de familia (Recursos propios de casa)
Mundo de las Letras	<ul style="list-style-type: none"> - Recipientes - Cartón - Vestuarios - Programas de edición - Videos 	S/30	Docentes del aula y padres de familia (Recursos propios de casa)
Mundo de la Tecnología		S/30	Docentes del aula y padres de familia (Recursos propios de casa)

Anexo N° 07 – Matriz de indicador curricular

Mundo de las letras				
Competencia		Se comunica oralmente en su lengua materna		
Estandar de aprendizaje		Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.		
Número de sesión	Desempeño	Capacidades	Niveles	
1	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales y vuelve a contar sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica		
2				
3				
4				
Mundo de los números				
Competencia		Resuelve problemas de cantidad		
Estándar de aprendizaje		Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.		
Número de sesión	Desempeño	Capacidades	Niveles	
5	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Usa estrategias de procedimientos de estimación y cálculo		
6				
7				
8				

Mundo de las ciencias			
Competencia		Resuelve problemas de cantidad	
Estándar de aprendizaje		Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone posibles respuestas, obtiene información al observar, manipular y describir; comparar aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.	
Número de sesión	Desempeño	Capacidades	Niveles
9	Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que le genera interrogantes.	Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación	
10			
11			
12			
Mundo de la tecnología			
Competencia		Se comunica oralmente en su lengua materna	
Estándar de aprendizaje		Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen	
Número de sesión	Desempeño	Capacidades	Niveles
13	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales y vuelve a contar sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	

Anexo N° 08 – Matriz de intervención pedagógica

No de sesión	Descripción de la actividad	Recursos	Indicador(es) de la investigación
--------------	-----------------------------	----------	-----------------------------------

1. Vamos a jugar	<p>Dos de las docentes practicantes asistieron manteniendo su rol y una tomó el rol de Habitina por medio de videos.</p> <p>Asistieron 15 familias, de las cuales todas mantienen sus cámaras prendidas y participación activa constantemente.</p> <p>Los niños mostraron una actitud positiva al responder las preguntas y juegos propuestos con alegría, entusiasmo. Y se logró evidenciar el trabajo en familia, finalmente se logró realizar la actividad en el tiempo establecido.</p>	<p>Canción del saludo y despedida</p> <p>Video de Habitina</p> <p>imágenes de juegos como minecraft, sims, etc.</p> <p>Flyer con la pregunta del día.</p> <p>Entrega de monedas</p> <p>Entrega de vidas</p> <p>Recarga de batería</p>	<p>Mantiene su micrófono apagado mientras sus compañeros hablan.</p> <p>Muestra respeto por las opiniones de sus compañeros.</p> <p>Escucha con atención a la docente, sin interrumpir.</p> <p>Busca llegar a un acuerdo al momento de hacer una actividad.</p>
2. Definiendo el ambiente	<p>Se contó con la participación de 17 familias, todas con la cámara encendida para que se observe el trabajo realizado.</p> <p>Las docentes asisten realizando su rol respectivo en conjunto con los videos de Habitina.</p> <p>Los niños decidirán cómo será el ambiente de trabajo para el juego, brindando sus opiniones, respetando las ideas de sus compañeros y llegando a un acuerdo en conjunto mostrando siempre una buena actitud y el entusiasmo en cada momento de la clase.</p>	<p>Canción del saludo y despedida</p> <p>Video de Habitina</p> <p>Diapositiva ppt</p> <p>Juego "Veo veo"</p> <p>Flyer con la pregunta del día.</p> <p>Entrega de monedas</p> <p>Entrega de vidas</p> <p>Recarga de batería</p>	<p>Espera su turno para opinar.</p> <p>Responde las preguntas que se le hacen, por sí mismo.</p> <p>Busca llegar a un acuerdo al momento de hacer una actividad.</p> <p>Propone ideas significativas para realizar un trabajo.</p>
3. Creando nuestro avatar	<p>Asistieron 13 familias, todos con sus cámaras encendidas mostrando sus expresiones de felicidad por empezar las actividades.</p> <p>Las docentes asistieron con normalidad a la sala de zoom en compañía de los videos de Habitina.</p> <p>Los niños crearán su avatar de juego, mencionando qué los hace únicos y especiales, todo realizado con materiales reciclados o que encuentren en casa, el hecho de ir a buscar los distintos materiales es una acción de entretenimiento para ellos, mostrando su disposición para realizarlo, los padres de familia apoyan a sus niños en la búsqueda.</p> <p>La actividad se realiza en el tiempo establecido</p>	<p>Canción del saludo y despedida</p> <p>Video de Habitina</p> <p>Video sobre la importancia de tener un nombre</p> <p>Cuento en pictogramas</p> <p>Títeres</p> <p>Flyer con la pregunta del día.</p> <p>Entrega de monedas</p> <p>Entrega de vidas</p> <p>Recarga de batería</p>	<p>Levanta la mano para brindar su opinión.</p> <p>Escucha y sigue instrucciones orales.</p> <p>Espera con paciencia que sus compañeros terminen sus trabajos.</p> <p>Hace comentarios positivos con respecto a los trabajos de sus compañeros.</p>
4. Contando la historia	<p>Las docentes ingresan al aula virtual con buena disposición y en compañía de los videos de habitina.</p>	<p>Canción del saludo y despedida</p> <p>Video de Habitina</p>	<p>Mantiene su micrófono apagado mientras sus compañeros hablan.</p>

	<p>Asistieron 14 familias, todas con cámaras encendidas mostrando una buena actitud y participación constante.</p> <p>Los niños y niñas crearán y contarán la historia de su personaje, utilizan materiales reciclados, ponen en práctica su creatividad, en ocasiones sus acompañantes suelen darles sugerencia de cómo realizar algunos implementos, mostrando siempre una buena actitud y comprensión</p> <p>Los niños realizan preguntas si es que no entendieron, quienes también, son capaces de explicarle a sus compañeros.</p>	<p>Flyer con la pregunta del día.</p> <p>Juego “Teléfono malogrado”</p> <p>Presentación ppt</p> <p>Flyer con la pregunta del día</p> <p>Entrega de monedas</p> <p>Entrega de vidas</p> <p>Recarga de batería</p>	<p>Espera su turno para opinar</p> <p>Explica lo que entendió con sus compañeros para realizar el trabajo.</p> <p>Expresa sus sentimientos frente a diferentes situaciones.</p>
5. Construyendo nuestro hogar	<p>Dos de las docentes se conectan con los niños por medio de la plataforma zoom, donde se les muestra el video de habitina.</p> <p>Las familias asisten con frecuencia a las reuniones, las cuales son 17 familias, siempre ingresando con cámara prendida, en oraciones mantienen el audio encendido interrumpiendo las clases, ante ello se les pide a los niños recordar las normas del aula, con ellos se lleva una clase amena.</p> <p>Los niños mantienen una actitud divertida con la que empiezan a recolectar los materiales que utilizarán para construir sus hogares, ellos mismo brindan las ideas como desean que sea su propia casa, ponen en práctica toda su creatividad, creando hermosos trabajos, los acompañante logran ayudar y propiciar la autonomía del niños.</p>	<p>Canción del saludo y despedida</p> <p>Video de Habitina</p> <p>Flyer con la pregunta del día.</p> <p>Juego “adivina, adivinador”</p> <p>Presentación ppt.</p> <p>Sorteo virtual</p> <p>Flyer con la pregunta del día</p> <p>Entrega de monedas</p> <p>Entrega de vidas</p> <p>Recarga de batería</p>	<p>Busca llegar a un acuerdo al momento de hacer una actividad.</p> <p>Propone ideas significativas para realizar un trabajo.</p> <p>Toma decisiones para solucionar un problema</p> <p>Mantiene una actitud positiva en la realización de actividades.</p>
6. Construyendo la ciudad	<p>Las docentes asisten a clases, alentando a los niños que se conecten a clases para que así puedan tener una buena experiencia con el proyecto y no se pierdan de ni un momento.</p> <p>Asistieron 14 familias manteniendo sus cámaras prendidas en todo momento y una participación constante en la actividad.</p> <p>Se evidencia que los niños se divirtieron creando sus ciudades, siempre de acuerdo a sus gustos y preferencias, realizándolo de la mejor manera, los</p>	<p>Canción del saludo y despedida</p> <p>Video de Habitina</p> <p>Flyer con la pregunta del día.</p> <p>Juego “imágenes fugaces”</p> <p>Imágenes de ciudades creadas con material reciclado.</p>	<p>Muestra respeto por las opiniones de sus compañeros.</p> <p>Responde a indicaciones dadas por el adulto, preguntando aquello que no comprendió.</p> <p>Propone ideas significativas para realizar un trabajo.</p>

	niños sembraron las semillas que compraron con las monedas que habían ganado.	Flyer con la pregunta del día Entrega de monedas Entrega de vidas Recarga de batería	Toma decisiones para solucionar un problema.
7. Cosechando	Las docentes asistieron en compañía de los videos de Habita, quién nos dice el propósito del día y el reto que los niños cumplirían. Asistieron 13 familias encendiendo sus cámaras para que así la docente pueda observar el progreso de los niños que va cumpliendo clases clase. Los niños mostraron una actitud positiva durante toda la clases, lograron cultivar los alimentos que sembraron en la clases anterior, lo cual se puede evidenciar con el complemento de los retos que menciona Habitina al inicio de las clases.	Canción del saludo y despedida Video de Habitina Flyer con la pregunta del día. Juego “memoria” Materiales como semillas, corazones y monedas. Presentación ppt. Flyer con la pregunta del día. Entrega de monedas Entrega de vidas Recarga de batería	Espera su turno para opinar Escucha con atención a la docente, sin interrumpir Toma decisiones para solucionar un problema Espera con paciencia que sus compañeros terminen sus trabajos.
8. Alimentándose	Las docentes a cargo del Aula verde asisten a clases en el horario establecido con los padres de familias Asistieron 17 familias con cámaras encendidas y disposición inmediata para las indicaciones que se brinden. Los niños realizaron brochetas con los alimentos que cosecharon en las clases anterior, en estos momentos los niños realizan su mayor creatividad, correspondencia, logran expresar las acciones que realizaron. Los niños muestran una actitud positiva ante las interrogantes que las docentes les realizan, la actividad se llevó a cabo.	Canción del saludo y despedida Video de Habitina Flyer con la pregunta del día. Juego de verduras. Recetario de la abuela. Flyer con la pregunta del día. Entrega de monedas Entrega de vidas Recarga de batería	Mantiene su micrófono apagado mientras sus compañeros hablan. Escucha y sigue instrucciones orales. Toma decisiones para solucionar un problema Expresa sus sentimientos frente a diferentes situaciones.
9. Agua	Las dos docentes a cargo del aula de 4 años asisten a clases a encontrarse con los niños y poder empezar con las actividades a realizar. Asisten 17 familias, claramente comprometidas a fijar la identidad de los menores prendiendo las cámaras, lo cual permite que los niños de conozcan entre ellos.	Canción del saludo y despedida Video de Habitina Video sobre la lluvia Experimento “Lluvia mágica”	Responde a indicaciones dadas por el adulto, preguntando aquello que no comprendió.

	Los niños en este momento realizan un experimento, lo cual los tiene felices y con muchas ganas de experimentar cada momento, estas actividades con el acompañamiento del adulto se logran concretar en el tiempo determinado.	Cuaderno de experimentos Flyer con la pregunta del día. Entrega de monedas Entrega de vidas Recarga de batería	Responde a las preguntas que se le hacen, por sí mismo. Explica lo que entendió con sus compañeros para realizar el trabajo. Hace comentarios positivos con respecto a los trabajos de sus compañeros.
10. Fuego	Las dos docentes encargadas del aula ingresan a su encuentro con sus alumnos, siempre motivándolos a que no se pierdan de las clases, ya que cada una va hilada de la otra como una secuencia. Los niños realizan un experimento para probar la hipótesis planteada de acuerdo a los materiales solicitados, los niños llenaron el globo con agua y luego lo pusieron sobre una vela encendida comprobando si se reventaría el globo o no. Los niños realizan una participación activa ante el experimento, con la ayuda de los adultos acompañantes las actividades se logran culminar en el tiempo determinado.	Canción del saludo y despedida Video de Habitina Video sobre los volcanes Experimento "El volcán" Cuaderno de experimentos Diapositiva ppt Flyer con la pregunta del día. Entrega de monedas Entrega de vidas Recarga de batería	Levanta la mano para brindar su opinión. Escucha con atención a la docente, sin interrumpir. Escucha y sigue instrucciones orales. Mantiene una actitud positiva en la realización de actividades.
11. Aire	Las docentes invitan a los niños a ser parte de la nueva experiencia. Para la asistencia se contó con la participación de 17 familias, quienes ingresan con la cámara encendida. Los niños observan un video, el cual les genera curiosidad y ante ello se realiza la actividad de la creación de un molino y para que este funcione debe hacerse por medio del viento. Resolvieron sus dudas preguntando lo que no entendieron.	Canción del saludo y despedida Video de Habitina Presentación ppt con imágenes de cosas de granja. Video sobre el molino Cuaderno de experimentos Flyer con la pregunta del día. Entrega de monedas Entrega de vidas Recarga de batería	Levanta la mano para brindar su opinión. Escucha y sigue instrucciones orales. Busca llegar a un acuerdo al momento de hacer una actividad. Hace comentarios positivos con respecto al trabajo de sus compañeros.

12. Tierra	<p>Las docentes ingresaron a clases con los niños del aula de 4 años.</p> <p>Se contó con la participación de 17 familias, quienes les brindan el apoyo incondicional a sus niños, para que así puedan tener una experiencia inolvidable y puedan obtener un aprendizaje.</p> <p>Los niños realizaron una actividad con arcilla, una experiencia totalmente nueva tanto para los niños como para sus acompañantes, la arcilla a su vez les permite a los niños mostrar su lado motriz fino, gracias a ello se puede reforzar sus conocimientos.</p> <p>Gracias a la dedicación de los adultos en los momentos de clases las actividades se logran terminar a tiempo.</p>	<p>Canción del saludo y despedida</p> <p>Video de Habitina</p> <p>Video sobre el elemento tierra.</p> <p>Experimento "Témpera creada con tierra"</p> <p>Cuaderno de experimentos</p> <p>Diapositiva ppt.</p> <p>Flyer con la pregunta del día.</p>	<p>Espera su turno para opinar</p> <p>Explica lo que entendió con sus compañeros para realizar el trabajo.</p> <p>Mantiene una actitud positiva en la realización de actividades.</p> <p>Expresa sus sentimientos frente a diferentes situaciones.</p>
13. Tecnología	<p>Las docentes ingresan al aula en compañía de habitina que por primera vez interactúa con los niños, este momento se hizo especial ya que los niños la habían visto continuamente, pero en los videos y no tuvieron la oportunidad de conversar con ella.</p> <p>Asistieron 17 familias con cámaras encendidas e interactuando con sus compañeros.</p> <p>En este momento los niños recolectaron todos sus trabajos realizados y fueron exponiéndolos, al finalizar este momento los niños realizaron un niño de la actividad que más le gustó, en este cierre del proyecto los niños se quedaron con alegría y entusiasmo de poder continuar con las clases, gracias a los momentos planificados y estructurados de forma correcta la actividad culminó en su tiempo establecido.</p>	<p>Canción del saludo y despedida</p> <p>Video de Habitina</p> <p>Canción de la tecnología</p> <p>Ruleta virtual</p> <p>Flyer con la pregunta del día.</p> <p>Entrega de monedas</p> <p>Entrega de vidas</p> <p>Recarga de batería</p>	<p>Mantiene su micrófono apagado mientras sus compañeros hablan.</p> <p>Muestra respeto por las opiniones de sus compañeros.</p> <p>Escucha con atención a la docente, sin interrumpir</p> <p>Responde a indicaciones dadas por el adulto, preguntando aquello que no comprendió.</p> <p>Responde a las preguntas que se le hacen, por sí mismo.</p> <p>Espera con paciencia que sus compañeros terminen sus trabajos.</p>

Anexo N° 09 – Matriz de evaluación y monitoreo

Objetivo de evaluación:		
<p><i>Fortalecer las habilidades sociales a través del proyecto jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales.</i></p> <p>El presente proyecto tiene como objetivo contribuir y fortalecer las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Armatambo. Ya que, se ha detectado en el aula problemas en la convivencia armoniosa</p>		
Procesos y estrategias para la evaluación y el monitoreo del proyecto		
<p>El proyecto de innovación es evaluado en tres momentos: Inicio, desarrollo y salida; durante la ejecución, se hace un monitoreo y evaluación que se dará de manera permanente. Este proceso permite recoger información relevante sobre el logro de los objetivos y resultados que se lograron a través de instrumentos como: Guía de observación, entrevista a padres de familia y diarios de clase.</p>		
Proceso de evaluación	Estrategias de evaluación	%de logro
Inicio	Al comenzar el periodo lectivo, se lleva a cabo la evaluación diagnóstica, con ella se encuentran distintas problemáticas dentro del aula. Luego de planificar y buscar estrategias acordes a las necesidades de los niños, se opta por aplicar una guía de evaluación para determinar el nivel en el que se encuentran los niños.	90 %

Desarrollo	<p>Se lleva a cabo un proyecto para los estudiantes de 4 años de la I.E. Cuna Jardín Armatambo de Chorrillos.</p> <p>Dentro de las clases, se busca desarrollar hábitos sociales, las distintas sesiones se dan en mundos, estos mundos correspondientes a: Letras, Números, Ciencias y Tecnología. En cada uno de ellos se busca fortalecer las primeras habilidades sociales, habilidades sociales de planificación y habilidades sociales relacionadas con los sentimientos; dentro de cada dimensión se encuentra: el respeto, escucha activa, trabajo en equipo y control de emociones.</p> <p>Se ha creado un cronograma con el orden de desarrollo de actividades para poner en práctica momentos en el que los niños deban utilizar cada uno de los ítems mencionados con anterioridad. Esto se detalla en los registros de observación de las docentes investigadoras, diarios de clase de las docentes a cargo del aula, guías de observación y entrevistas a padres de familia.</p> <p>Todo ello con el fin de fortalecer las habilidades sociales, desarrollar hábitos sociales junto al acompañamiento por parte de la docente, la utilización del juego como estrategias y recursos virtuales, para lograr una convivencia armónica dentro del aula.</p>	90%
Salida	<p>Las docentes socializan los instrumentos de evaluación con ayuda de la guía de observación, entrevista para padres de familia, y registros de observación.</p> <p>Todos los instrumentos ayudan a ver el desarrollo de las dimensiones de habilidades sociales.</p>	90%

Anexo N° 10 – Instrumento de evaluación – Guía de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN

ÍTEM	Indicador	SI	NO	Observaciones
1. Primeras habilidades sociales				
Respeto	1. Levanta la mano para brindar su opinión.			
	1. Mantiene su micrófono apagado mientras sus compañeros hablan.			
	1. Espera su turno para opinar.			
	1. Muestra respeto por las opiniones de sus compañeros			
Escucha activa	1. Escucha con atención a la docente, sin interrumpir.			
	1. Responde a indicaciones dadas por el adulto, preguntando aquello que no comprendió.			
	1. Responde las preguntas que se le hacen, por sí mismo.			
	1. Escucha y sigue instrucciones orales.			
1. Habilidades sociales de planificación				
Trabajo en equipo	1. Busca llegar a un acuerdo al momento de hacer una actividad.			
	1. Propone ideas significativas para realizar un trabajo.			

	1. Toma decisiones para solucionar un problema.			
	1. Explica lo que entendió con sus compañeros para realizar el trabajo.			
1. Habilidades desarrolladas con los sentimientos				
Control de emociones	1. Espera con paciencia que sus compañeros terminen sus trabajos			
	1. Mantiene una actitud positiva en la realización de actividades.			
	1. Expresa sus sentimientos frente a diferentes situaciones.			
	1. Hace comentarios positivos con respecto a los trabajos de sus compañeros.			

Anexo N° 11 – Instrumento de evaluación / Entrevista para padres de familia

Fecha:

Hora:

Link de la reunión:

Entrevistadora:

- Gabriela Cecilia Aguirre Ramos
- Jacqueline Ruth Santisteban Acuña

Presentación personal: Queridos padres de familia, les comentamos que Miss Jacqueline y Miss Gabriela llevarán a cabo distintas actividades para desarrollar habilidades sociales.

Objetivo de la entrevista: Se busca recopilar información que nos ayudará para que los niños puedan mejorar en sus habilidades sociales.

Datos generales:

Nombre del niño:

Nombre del padre entrevistado:

Cuestionario:

1. Respeto

- 1.1. ¿Su hijo o hija pide permiso para hablar?
- 1.2. ¿Su hijo o hija interviene en conversaciones de adultos? ¿De qué forma?
- 1.3. ¿Qué tono de voz utiliza su niño/a al expresar su opinión?
 - Tono alto
 - Tono medio (normal)
 - Tono bajo
- 1.4. ¿Cómo reacciona su hijo cuando está en desacuerdo con usted?
 - Grita
 - Llora
 - Habla
 - Berrinche

2. Escucha Activa

- 2.1. ¿Cómo evidencia que su hijo o hija escucha con atención las indicaciones que usted le brinda? Marque la opción correcta
 - Lo mira a Ud. cuando le habla y realiza la indicación
 - Solo lo mira y no realiza la indicación
 - Lo mira a Ud. y luego de un tiempo realiza la indicación
 - No lo mira, pero realiza la indicación
 - No lo mira ni realiza la acción
- 2.2. Al escuchar una indicación, ¿de qué manera pregunta sobre lo que no comprendió?
 - Lo mira a los ojos y no da respuesta alguna.
 - Le dice: no entiendo.

- Hace caso omiso a la indicación.
- 2.3. ¿De qué manera su hijo o hija responde a las preguntas que se le hacen?
- Responde por sí solo
 - Observa al adulto esperando la respuesta para poder repetirla
 - Observa al adulto y espera que responda por él o ella.
 - No responde
- 2.4. ¿Qué indicaciones sigue su hijo o hija? Mencione algunas.
3. Trabajo en equipo
- 3.1. ¿Cómo logra su menor hijo llegar a un acuerdo para realizar alguna actividad?
- 3.2. ¿De qué manera toma iniciativa para colaborar con las tareas del hogar?
- 3.3. ¿El/la niño/a busca expresar sus propias ideas para realizar un trabajo colaborativo?
- 3.4. Al estar en grupo, ¿Cómo su hijo o hija toma decisiones para solucionar un problema?
- 3.5. Al estar en grupo ¿De qué manera expresa lo que entendió el niño?
4. Control de emociones
- 4.1. ¿De qué manera suele esperar su hijo o hija las actividades a realizar?
- Feliz
 - Ansioso
 - Enojado
 - Frustrado
 - Con muchas ganas de hacerlo
 - Otra: ____
- 4.2. ¿Qué actitud muestra su hijo o hija al realizar actividades en el hogar?
- Conmovido
 - Con energía
 - Desganado
 - Otra: ____
- 4.3. ¿Cómo su menor hijo/a suele expresar sus sentimientos? ¿En qué situaciones?
- 4.4. ¿Qué tipo de comentarios hace su hijo/a en alguna situación familiar.

Anexo N° 12 – Organización de actividades

Fecha	Mundo	Nivel	Actividades a desarrollar
Jueves 01 de Julio	Mundo de las letras	Creando nuevas reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar y cumplir las normas de convivencia del aula (mantener los micrófonos prendidos y apagados en los momentos adecuados, prestar atención, tener los materiales y levantar la mano) - Llegar a un consenso con las reglas del juego - Escuchan las indicaciones que le da la docente o las indicaciones de Habitina en el video
Viernes 02 de Julio		Definiendo el ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - Mediante un power point los niños brindarán ideas para decorar su espacio de trabajo. - Los niños se preguntarán entre sí sobre los elementos que tendrán en el fondo en cuanto a los materiales que tienen.
Lunes 05 de Julio		Creando nuestro avatar	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden por sí mismos las preguntas de sus compañeros y los niños levantan la mano para opinar al mostrarles el pictograma. - Esperan con paciencia que los demás niños terminen de armar su disfraz. - Brinda comentarios positivos al compañero sobre el avatar que crearon. - Sigue las indicaciones brindadas por Habitina.
Jueves 08 de Julio		Contando la historia	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene el micrófono apagado al escuchar una historia. - Expresan sus sentimientos frente a la situación que le genera el juego del teléfono malogrado. - Explica la actividad que debe realizar, tomando como guía las imágenes presentadas en un ppt. - Espera su turno para participar en el juego.
Viernes 09 de Julio	Mundo de los números	Construyendo nuestro hogar	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelve el problema de entrevistar a dos compañeros en la virtualidad. - Se mantiene positivo al presentarse un problema durante el juego "Adivina adivinador" - Llega a un acuerdo para designar a las parejas entrevistadas. - Dan ideas de cómo podrían crear su hogar, mencionando los materiales que van a utilizar.
Lunes 12 de Julio		Construyendo la ciudad	<ul style="list-style-type: none"> - Toma decisiones para construir su maqueta. - Brindar ideas de cómo podrían crear su maqueta. - Pregunta acerca de las reglas del juego "Imágenes fugaces" - Muestra respeto por las opiniones de sus compañeros.

Martes 13 de Julio		Cosechando	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha con atención a la docente, eligiendo qué alimentos va a comprar para preparar su causa el día de mañana. - Espera con paciencia que sus compañeros elijan y terminen de comprar los alimentos que van a utilizar. - Esperan su turno para jugar "Memoria".
Jueves 15 de Julio		Alimentándonos	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue instrucciones para participar en el juego, y preparar la causa. - Mantiene su micrófono apagado, al momento de hacer el juego "Llamando a los ingredientes", para que al compañero al que le toque pueda ser entendido claramente. - Expresan cómo se sintieron en cada momento de la actividad, qué parte les gustó más y por qué. - Toma decisiones para realizar el reto del día.
Viernes 16 de Julio	Mundo de la ciencia	Agua	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños responderán por sí mismos a las hipótesis mencionadas. - Responde a las indicaciones para realizar el experimento "lluvia de colores", preguntando por las cosas que no entendió. - Realiza comentarios positivos de los experimentos de sus compañeros. - Ayuda a sus compañeros a entender la indicación que brindó la profesora.
Lunes 19 de Julio		Fuego	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha con atención la historia del volcán, sin interrumpir. - Sigue instrucciones orales en la realización del volcán. - Mantiene una actitud positiva en la realización de su volcán, y en los resultados del mismo. - Levanta la mano para brindar su opinión sobre el cuento del volcán.
Martes 20 de Julio		Aire	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha y sigue indicaciones en la realización del molinete. - Busca llegar a un acuerdo al momento de elegir los elementos que irán en la granja - Levantan la mano para responder a la pregunta de qué le pareció la actividad, que parte le gustó más del molinete, y de qué otra forma podría crearlo. - Realiza cumplidos a los trabajos de sus compañeros.
Jueves 22 de Julio		Tierra	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños esperan su turno para opinar sobre las utilidades de la tierra que observaron en el video. - Expresan sus sentimientos frente a la actividad. - Ayuda al compañero, explicándoles aquello que no entendió. - Tiene una actitud positiva al trabajar con la arcilla.
Viernes 23 de Julio		Mundo de la tecnología	Inmersos en la tecnología

ESCUCHA ACTIVA																			
1	Escucha con atención a la docente, sin interrumpir.	■						■					■						■
2	Responde a indicaciones dadas por el adulto, preguntando aquello que no comprendió.							■					■						■
3	Responde las preguntas que se le hacen, por sí mismo.		■										■						■
4	Escucha y sigue instrucciones orales.			■						■			■	■					
TRABAJO EN EQUIPO																			
1	Busca llegar a un acuerdo al momento de hacer una actividad.	■	■					■										■	
2	Propone ideas significativas para realizar un trabajo		■					■	■										
3	Toma decisiones para solucionar un problema							■	■	■									
4	Explica lo que entendió con sus compañeros para realizar el trabajo				■								■					■	
CONTROL DE EMOCIONES																			
1	Espera con paciencia que sus compañeros terminen sus trabajos			■						■									■
2	Mantiene una actitud positiva en la realización de actividades							■					■					■	
3	Expresa sus sentimientos frente a diferentes situaciones				■					■								■	
4	Hace comentarios positivos con respecto a los trabajos de sus compañeros			■									■				■		

Anexo N° 14 – Matrices de triangulación

TRIANGULACIÓN DE DATOS

Cabe resaltar que contamos con una leyenda con el fin de comprender los códigos utilizados.

MA#: Matriz

EPF: Entrevista de padres de familia

GON: Guía de observación aplicada a los niños

DCD: Diario de clase de las docentes.

MATRIZ: MA1- EPF/GON/DCD

DIMENSIÓN: Primeras habilidades

INDICADOR: Respeto y escucha activa

INDICADOR	EPF	GON	DCD
RESPECTO	<p>Por medio de las entrevistas realizadas a los padres de familia a través de un formulario, se puede interpretar que la mayoría de niños piden permiso para hablar dentro de sus hogares, de igual manera los niños intervienen en las conversaciones de adultos para pedir algo o dar a conocer su opinión.</p> <p>El tono de voz que utilizan los niños, al dirigirse a su familia, suele ser el adecuado, ni muy alto ni muy bajo. Cuando los niños no están de acuerdo con sus padres, suelen hacer berrinche, gritar y llorar.</p>	<p>Durante la observación realizada en la ejecución del proyecto, se obtuvo como resultado que todos, excepto uno, levanta la mano para participar. Además, en su totalidad, los niños mantienen sus micrófonos apagados mientras sus compañeros participan. Al momento en que los niños desean opinar, la mayoría espera su turno para participar. De la misma manera, muestran respeto por las opiniones de los demás.</p>	<p>Durante el monitoreo, realizado en las horas de clase, se observó que solo en ocasiones los niños levantan la mano de manera reiterada.</p> <p>La mayoría de los niños mantienen sus micrófonos apagados o se quedan en silencio, pero en ese momento, el ruido externo provoca distracciones e interrupciones en la clase. Algunos niños intervienen de manera inapropiada mientras sus compañeros están participando. Además, gran parte de ellos prestan atención cuando sus compañeros hablan.</p>
ESCUCHA ACTIVA	<p>En las entrevistas realizadas a los padres de familia, se pudo destacar la sistematización de sus respuestas, se halla que la mayoría de los niños siguen indicaciones de los padres y al hacerlo, suelen observar atentamente a la persona que se dirige a ellos. Al no entender</p>	<p>En el proceso de observación y toma de apuntes respecto a las acciones, se pudo deducir que los niños, con ayuda del proyecto dejaron de interrumpir a la docente al momento de hablar. La mitad de los niños, en situaciones de pregunta y respuesta para con la</p>	<p>En el monitoreo a lo largo de las sesiones, se pudo visualizar que, en su mayoría, los niños prestan atención están alertas a lo que menciona la profesora, en el caso de algunos niños, ello no se cumple ya que cuentan con demasiados distractores visuales y sonoros. En</p>

	<p>las indicaciones, la totalidad de los niños, expresan frases como “no entendí”, “lo podrías volver a decir” y el adulto vuelve a mencionar la indicación.</p> <p>En cuanto a responder de manera autónoma sin esperar que el padre le diga lo que tiene que decir, se ha encontrado que gran parte de los niños suelen contestar por sí solos desde su punto de vista y con respuestas a su nivel.</p> <p>En general, siguen indicaciones simples relacionadas con acciones repetitivas, como, por ejemplo: “mantenerse en silencio”, “Guardar los juguetes”, “tender la cama”, “Lavarse las manos”, entre otras indicaciones cotidianas.</p>	<p>docente suelen realizar intervenciones acerca de lo que no comprendieron con frases simples, mientras que la otra mitad, solo ignora el mensaje que la docente da a entender.</p> <p>En distintos momentos de la clase, la docente suele consultarle a los niños si comprendieron o no las indicaciones, luego de ello, realizan preguntas retadoras, ante esta situación, los niños, en su mayoría suelen responder las preguntas según criterio propio, aunque en algunos casos los padres de familia les mencionan que contestar pero muchas veces los padres interfieren en voz alta al brindar la respuesta, asimismo, los niños siguen las indicaciones de la docente, ya sea desde cortar, traer pañales, comprar carne, etc.</p>	<p>cuanto a preguntar en clase aquello que no comprendió o una indicación confusa, la mayoría de los niños no responden y solo observan a la docente, mientras que algunos niños levantan la mano para poder dar a conocer la respuesta que ellos tengan acerca del espacio en el que estábamos.</p> <p>Cuando hablan en clase, comenzaban respondiendo lo que les decía la mamá, pero luego ya mencionaban aquello que cada uno deseaba contestar, todo esto, con ayuda de la docente. Finalmente, los niños, son capaces de seguir las indicaciones que se dan en la clase, desde explicar algo que dijo la profesora hasta asumir roles y poder cantar alguna canción para sus compañeros.</p>
<p>CONCLUSIÓN GENERAL POR MATRIZ</p>	<p>Según la información recogida por medio de los tres instrumentos, en cuanto al indicador de respeto y escucha activa en la entrevista de padres de familia mencionan que sus niños piden permiso para hablar, intervienen en las conversaciones de adultos para dar a conocer sus opiniones o preguntar algún tema indicaciones de los padres y al hacerlo, suelen observar atentamente a la persona que se dirige a ellos, al no entender alguna explicación lo expresan por medio de distintas frases, durante el desarrollo de la guía de observación se determina que los niños levantan la mano para opinar, mantienen los micros de la computadora apagados, logran esperar sus turnos para poder hablar y a la vez muestran respeto cuando un compañero está participando. Se determina que, en el diario de clase, los alumnos suelen prestar atención a lo que dice la docente, sin embargo, muchos de ellos tienen objetos distractores que impiden que el niño se concentre en sus deberes. Durante la realización de la actividad de aprendizaje algunos niños no piden ayuda ni mencionan sus dudas solo atinan a observar a su docente.</p> <p>Relacionándolo directamente con la aplicación del proyecto se puede decir que se logró las primeras habilidades sociales, visualizados en las evidencias que realizan los niños en cada día y a la vez con su participación en las clases diarias.</p>		

MATRIZ: MA2- EPF/GON/DCD

DIMENSIÓN: Habilidades sociales de planificación

INDICADOR: Trabajo en Equipo

INDICADOR	EPF	GON	DCD
Trabajo en Equipo	<p>Por medio de las entrevistas realizadas a los padres de familia a través de un formulario, se puede interpretar que la mayoría de niños llega a un acuerdo con sus padres para realizar una actividad, por otro lado, un gran porcentaje de los niños toma iniciativa para realizar las tareas del hogar. Para poder dar solución a un problema los niños del aula verde dan a conocer sus opiniones dialogando. En ese contexto logran levantar la mano para expresar de qué entendieron de un tema.</p>	<p>Durante la observación realizada en la ejecución del proyecto, se obtuvo como resultado que todos, excepto dos, buscan llegar a un acuerdo al momento de hacer una actividad. Además, en un 70%, los niños proponen ideas significativas para realizar un trabajo. Al momento en que los niños toman decisiones para proponer alternativas de solución solo cumple en un 80%, ya que el 20% no lo realiza la mayoría espera su turno para participar. De la misma manera, el 80% de los niños logra explicar lo que entendió a sus demás compañeros, mientras el 20 % no logra hacerlo.</p>	<p>Durante el monitoreo, realizado en las horas de clase, se observó que solo en ocasiones los niños alcanzan llegar a un acuerdo al momento de realizar una actividad, aunque un compañero prefiero hacerlo a su manera. La mayoría de los niños logra brindar ideas significativas para la realización de las actividades, sin embargo, un niño no logra concretar sus ideas. Algunos niños intervienen de manera inapropiada mientras sus compañeros están participando. Además, en gran parte de ellos logran tomar decisiones ante las adversidades presentadas en el día a día.</p>
CONCLUSIÓN GENERAL POR MATRIZ	<p>Durante las realizaciones de actividades pedagógicas y las que resuelven en casa, los niños han aprendido que podemos llegar a un acuerdo, tomar la iniciativa para poder realizar algo, brindar comentarios positivos a los trabajos de sus compañeros y sobre todo tomar decisiones que respondan a las diferentes situaciones diarias que susciten, en cuanto a los instrumentos de evaluación que ayudaron a realizar el vaciado de los niños podemos decir que los niños son capaces de llegar a distintos acuerdos con sus padres, dar a conocer sus intereses, tomar iniciativa para realizar labores del hogar , durante la observación que se realizó se determina que la mayoría de los niños buscan llegar a un acuerdo, sin embargo dos de ellos no logran realizarlo, a pesar que un 70% de los niños proponen ideas relevantes al hacer una actividad, en su mayoría de los niños logran esperar su turno para participar, en primer lugar gran parte de los niños evaluado logra levantar la mano para brindar su opinión y por último en el estudio sobre los diarios de clases arrojó que los niños lograr llegar a un acuerdo al momento que realizan una actividad, logran expresar sus ideas, algunos niños logran brindar ideas significativas que ayudan a los niños a mejorar y esto permite que sus demás compañeros tengan la confianza para presentarse ante los demás.</p>		

MATRIZ: MA3- EPF/GON/DCD

DIMENSIÓN: Habilidades desarrolladas con los sentimientos

INDICADOR: Control de emociones

INDICADOR	EPF	GON	DCD
CONTROL DE EMOCIONES	<p>Por medio de las entrevistas realizadas a los padres de familia a través de un formulario, se puede interpretar que la mayoría de niños esperan con ansias y felicidad el momento de clases, siendo esto percibido al momento que los niños realizan sus actividades donde muestran su energía y entusiasmo. La mayoría de los niños logra mostrar sus sentimientos en las distintas situaciones de su vida diaria. Los niños en su mayoría realizan comentarios en las reuniones familiares hablando de un tema en específico o realizando preguntas.</p>	<p>Durante la observación realizada en la ejecución del proyecto, se obtuvo como resultado que todos, a excepción de uno, logra esperar con paciencia que sus compañeros terminen sus actividades. Además, en su totalidad, los niños mantienen una actitud positiva al realizar las actividades la mayoría expresa sus sentimientos en diferentes situaciones que se presentan, sin embargo, uno de los niños no logra realizarlo. De la misma manera, los niños en su totalidad realizan comentarios positivos hacia los trabajos realizados por sus compañeros.</p>	<p>Durante el monitoreo, realizado en las horas de clase, se observó que los niños logran esperar a sus demás compañeros de manera ordenada. La mayoría de los niños mantienen una actitud positiva durante la actividad. La mayoría de los niños logra expresar sus sentimientos frente a las diferentes situaciones que se presentan. Además, gran parte de ellos realizan comentarios positivos y expresan lo que les gusta del trabajo de sus compañeros.</p>
CONCLUSIONES DE LA MATRIZ	<p>Respecto una investigación el control de emociones avala y ayuda a los niños para que puedan lograr distintas competencias y habilidades a lo largo de su año escolar en especial destacar algunas habilidades. Por medio de las entrevistas que se les realizaron a los padres de familia a través de un formulario se concreta que la mayoría de los niños esperan con ansias y felicidad el momento de sus clases donde muestran su energía y entusiasmo de esta manera también se corrobora que los niños muestran sus sentimientos en distintas situaciones de la vida complementando con ello realiza comentarios en las realidades familiares o cuando quiera hablar de algo específico. Continuando con la investigación en las guías de observación la mayoría de los niños logró esperar con paciencia a que sus compañeros terminan sus actividades a diferencia de dos alumnos además los niños en su totalidad mantienen una actitud positiva al realizar las actividades, Logran realizar comentarios positivos Qué es suma y fortalecen autonomía del niño. En cuanto a los diarios de clases que se realizó, se determinó que los niños lograron llegar a acuerdos, pero prefieren realizarlo a su manera.</p>		