



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**“EL JUEGO COOPERATIVO Y SU RELACIÓN CON EL
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 237 LA RINCONADA DE LA CIUDAD DE AYAVIRI EN EL
AÑO 2020”**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. CELIA ESTHER VILCA TORRES

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PUNO – PERÚ

2022



DEDICATORIA

A mis padres por su esfuerzo sacrificado, por siempre motivarme a lograr lo que para mí antes era un sueño, a mis hermanos por recordarme que debía lograr titularme cueste lo que cueste, a mis tías, primos, amigos y hermandad que siempre encontraban la manera de animarme con hermosas palabras y versos de Fortaleza, lo cual fue esencial para mi formación profesional.

Celia Esther Vilca Torres



AGRADECIMIENTOS

A Dios, porque si algo de sabiduría hay en este trabajo, ésta proviene de Él.

A mi familia, maestras y todas aquellas personas que siempre me consideraron en sus oraciones que han sido mi fortaleza diaria. ¡Gracias!

Celia Esther Vilca Torres



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 11

ABSTRACT..... 12

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 15

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA 17

1.2.1 Problema general..... 17

1.2.2 Problemas específicos 17

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACION..... 17

1.3.1. Hipótesis general..... 17

1.3.2. Hipótesis específicas 18

1.4. JUSTIFICACION DEL ESTUDIO..... 18

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION 19

1.5.1. Objetivo general..... 19

1.5.2. Objetivos específicos 19



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES.....	21
2.1.1. A nivel internacional.....	21
2.1.2. A nivel nacional.....	24
2.1.3. A nivel local.....	26
2.2. MARCO TEÓRICO.....	27
2.2.1. Juego.....	27
2.2.1.1. Tipos de juegos.....	29
2.2.1.2. Características del juego.....	30
2.2.1.3. Los juegos cooperativos.....	30
2.2.1.4. Características del juego cooperativo.....	33
2.2.1.5. Clasificación de los juegos cooperativos.....	34
2.2.2. Dimensiones de los juegos cooperativos.....	35
2.2.2.1. De cooperación.....	35
2.2.2.2. De afirmación.....	35
2.2.2.3. De comunicación.....	36
2.2.3. Desarrollo de las habilidades sociales.....	36
2.2.3.1. Habilidades sociales.....	37
2.2.3.2. Las habilidades sociales en la infancia.....	39
2.2.3.3. Características de las habilidades sociales.....	40



2.2.4. Dimensión de las habilidades sociales	41
2.2.4.1. Habilidades básicas de interacción social	41
2.2.4.2. Habilidades para hacer amigos y amigas	42
2.2.4.3. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.....	42

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	44
3.1.1. Características socioeconómicas de la población	44
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	44
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL	45
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	45
3.4.1. Población.....	45
3.4.2. Muestra.....	45
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO.....	46
3.6. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	48
3.6.1. Técnicas	48
3.6.2. Instrumento	48
3.7. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	49
3.7.1. Paradigma.....	49
3.7.2. Diseño	49
3.7.3. Tipo de investigación	49



3.8. VARIABLES	50
3.8.1. Operacionalización de variables	50

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS	51
4.1.1. Análisis descriptivo	51
4.1.2. Resultados según objetivo de estudio	60
4.2. DISCUSIÓN	64
V. CONCLUSIONES.....	67
VI. RECOMENDACIONES	68
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69
ANEXOS.....	72

Área: Gestión Social de la Educación

Tema: Participación ciudadana en sistema educativo.

Fecha de sustentación: 11/ Nov/ 2022



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Frecuencia porcentual del nivel de logro de la variable juegos cooperativos.	51
Figura 2. Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión juegos de cooperación	52
Figura 3. Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión juegos de afirmación.	53
Figura 4. Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión juegos de comunicación.	54
Figura 5. Frecuencia porcentual del nivel de logro de la variable habilidades sociales.	55
Figura 6. “Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión habilidades básicas de interacción social”.	56
Figura 7. Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas.	57
Figura 8. Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones.	59



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Prueba de normalidad de ambas variables	47
Tabla 2. Nivel de correlación bilateral	48
Tabla 3. Frecuencia del nivel de logro de la variable juegos cooperativos	51
Tabla 4. Frecuencia del nivel de logro de la dimensión juegos de cooperación.....	52
Tabla 5. Frecuencia del nivel de logro de la dimensión juegos de afirmación	53
Tabla 6. Frecuencia del nivel de logro de la dimensión juegos de comunicación.....	54
Tabla 7. Frecuencia del nivel de logro de la variable habilidades sociales	55
Tabla 8. Frecuencia del nivel de logro de la dimensión habilidades básicas de interacción social	56
Tabla 9. Frecuencia del nivel de logro de la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas	57
Tabla 10. Frecuencia del nivel de logro de la dimensión habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones.....	58
Tabla 11. Coeficiente de correlación “entre las variables juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales”.....	60
Tabla 12. Coeficiente de correlación “entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social”.	61
Tabla 13. Coeficiente de correlación “entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas”.	62
Tabla 14. Coeficiente de correlación “entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones”.	63



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

MINEDU	: Ministerio de Educación
PISA	: Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes
EBR	: Educación Básica Regular
I.E.I.	: Institución Educativa Inicial
I.E.P.	: Institución Educativa Primaria
OCDE.	: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico



RESUMEN

La siguiente investigación titulada “El Juego cooperativo y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la ciudad de Ayaviri en el año 2020”. Tiene como objetivo general; “Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”. Debido a la problemática suscitada en dicha institución, en donde se observó deficientes prácticas de solidaridad, trabajo en equipo y habilidades sociales en los niños. Se trabajó bajo la metodología del enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de corte transversal, con alcance descriptivo correlacional, cuya muestra lo conformaron 20 niños a través del muestreo no probabilístico por conveniencia en donde se involucró a la totalidad de la población. Como instrumento se empleó la guía de observación para ambas variables. Mediante el empleo del SPSS, se logró determinar con un valor de (0,592) de coeficiente en Correlación de Rho de Spearman que existe una Correlación - positiva moderada entre las variables juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales. Con un valor de sig (0,006) < 0,05, se concluye que “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

Palabras clave: Juegos, cooperación, desarrollo, habilidades sociales, niños.



ABSTRACT

The following investigation entitled "The cooperative game and its relationship with the development of social skills in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 237 La Rinconada of the city of Ayaviri in the year 2020". It has as a general objective; "To determine the relationship that exists between cooperative games and the development of social skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 237 La Rinconada of the City of Ayaviri in the year 2020". Due to the problems raised in said institution, where deficient practices of solidarity, teamwork and social skills in children were observed. We worked under the methodology of the quantitative approach, non-experimental design, cross-sectional, with correlational descriptive scope, whose sample was made up of 20 children through non-probabilistic convenience sampling where the entire population was involved. The observation guide was used as an instrument for both variables. Through the use of SPSS, it was possible to determine with a coefficient value of (0.592) in Spearman's Rho Correlation that there is a moderate positive Correlation between the cooperative game variables and the development of social skills. With a value of sig (0.006) < 0.05, it is concluded that "there is a significant relationship between cooperative games and the development of social skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 237 La Rinconada de la Ciudad of Ayaviri in the year 2020".

Key Words: Games, cooperation, development, social skills, children.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Actualmente se dice que la formación de valores parte desde la infancia, una buena formación garantiza el bienestar en la sociedad con buenas acciones sociales en donde como individuo se goza de la salud y seguridad. Sin embargo, es posible argumentar que los valores sociales están en crisis, como demuestra la impactante presencia del individualismo, la dificultad de establecer un consenso entre los compañeros, el énfasis en la competencia y la escasa práctica de la solidaridad.

El desarrollo de las habilidades sociales, tanto a nivel individual como social, tiene como objetivo criar personas activas y ciudadanos productivos que sean conscientes de sus derechos y cumplan con sus responsabilidades. Entre los valores enunciados en el programa del diseño curricular elaborado por el Ministerio de Educación, la función del curso de estudios sociales es introducir los problemas relacionados con el individuo y la sociedad y enseñar la capacidad de encontrar formas de resolver estos problemas.

Diversos estudios muestran que los numerosas habilidades como el pensamiento sobre temas, la imaginación, las emociones, la concentración, la determinación de posibles causas, el razonamiento, el análisis, la creatividad, la memoria, la coordinación, la lectura, la escritura, la visualización, la planificación y la aplicación se utilizan junto con diferentes estrategias metodológicas referidos a los mapas mentales, actividades lúdicas, actividades de creación, etc. Que facilitan la comprensión de la información a través de la interpretación. (Buzan, 2000).

Al respecto, los juegos cooperativos y las habilidades sociales se integran así en el plan de estudios. “La Convención sobre los Derechos del Niño (1989) define el derecho al juego, mientras que la Declaración de los Derechos Humanos (1948) establece el



derecho al respeto mutuo”. En cuanto al juego, hay que tener en cuenta que, según varios autores, se considera la actividad del niño por excelencia. Es a través de esto que los niños pueden cambiar el mundo externo para adaptarlo a sus necesidades y deseos, permitiéndoles expresarse libremente.

En consecuencia, se realizó esta investigación acerca de los juegos cooperativos, con el propósito de promover valores como la solidaridad, el trabajo en equipo, la capacidad de escucha y el respeto por la palabra del otro en los niños a una edad temprana, con el fin de contribuir en la formación de futuros sujetos con valores, garantizando un cambio y mejora en la sociedad como persona.

Por lo tanto, esta investigación está estructurada por los siguientes capítulos:

Capítulo I: Se desarrolla la contextualización del problema de investigación, planteamiento del problema de investigación, se identifica las limitaciones del estudio, se desarrolla las hipótesis del estudio, la justificación del estudio y los objetivos.

Capítulo II: Se presenta y desarrolla los estudios previos internacionales, nacionales y locales para la investigación. Además, se desarrolla el marco teórico y conceptual.

Capítulo III: Se desarrolla la metodología de investigación, definiendo la naturaleza y el diseño del estudio, estableciendo la importancia de los procedimientos e instrumentos de recolección de datos y seleccionando la población y la muestra.

Capítulo IV: Se presentan los resultados y la interpretación de los datos; se realiza la comprobación de hipótesis para cada objetivo; y se redactan las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según la OCDE (2016), precisa que “el rol de las habilidades sociales es ayudar a las personas a superar los obstáculos”. En los últimos años, “se ha observado que la situación en la que se encuentran los niños es extremadamente compleja, especialmente delicada”. Por otro lado, con la globalización como una causa potencial ha generado impactos en la sociedad en su conjunto, desmarcando la sociedad actual en el momento de tomar decisiones.

Hoy en día, hay una mayor necesidad de individuos con altas habilidades sociales que puedan adaptarse a los cambios en su vida laboral y social. En un informe sobre el desarrollo social, publicado en 2015 por la OCDE, llama la atención sobre la salud social de la época moderna dando sugerencias a los padres y profesores, con el objetivo de que los niños tengan éxito en su vida, ayudándoles a gestionar los retos, y las crisis a las que puedan enfrentarse y a exhibir un rendimiento exitoso en su vida laboral (OCDE, 2015). Desde este punto de vista las habilidades sociales obtenidas en el periodo preescolar tienen efectos permanentes en el desarrollo de las habilidades sociales, emocionales y académicas de los niños. Las habilidades sociales están relacionadas con el rendimiento académico, el bienestar general, la adaptación, la cordura y el éxito social.

El juego ha sido una actividad natural para los niños desde la creación del hombre. Un juego es una herramienta que permite al niño participar en un aprendizaje significativo por su cuenta y proponer y alcanzar objetivos específicos de forma relajada, tranquila y divertida. Por lo tanto, a la hora de planificar, el educador debe empezar por la premisa de que el juego es una tarea en la que el niño está constantemente probando nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas voluntariamente, espontáneamente y satisfactoriamente.



En los últimos años, nuestra nación ha vivido un periodo de auge en todos los aspectos de las habilidades sociales; este periodo, lejos de ser una moda, se fundamenta en la importancia de abordar una serie de requisitos y necesidades reconocidos a lo largo de la educación de los niños. Los educadores, los padres y los profesores expresan con frecuencia su preocupación por la aparición de comportamientos problemáticos en las relaciones sociales de sus alumnos.

Al respecto, cabe mencionar que desde hace décadas se han generado una variedad inmensa de métodos pedagógicos y teorías que dieron solución a ciertos problemas sociales, los cuales aún no son considerados como información relevante, aun cuando el problema es tan visible, tal es el caso en el Perú. Según, Gómez (2010), El 31.3% de los estudiantes se mostraron severamente deficientes en sus habilidades sociales. Esto significa que “por cada 100 adolescentes que asisten a la escuela en todo el país, 31 niños asisten a la escuela con deficiencias significativas en las habilidades sociales, incluidas las habilidades de comunicación, las habilidades para reducir la ansiedad, las habilidades de asertividad y las habilidades de comunicación, afirmación de la amistad y habilidades generales para la afirmación de vínculos sociales en general” (p.16).

En la institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri, se ha observado la existencia de la limitada integración y trabajo grupal entre los niños y niñas de 5 años, donde en su mayoría realizaban sus actividades de manera solitaria. Además, se identificó que en su mayoría los niños no practican la empatía, puesto que en ocasiones cuando un niño olvidaba traer sus materiales, los demás niños no permitían el uso de sus materiales y mucho menos aceptaban prestarlo.



1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general

- **PG:** ¿Cuál es la relación que existe entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020?”.

1.2.2 Problemas específicos

- **PE1:** ¿Cuál es la relación que existe entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020?”.
- **PE2:** ¿Cuál es la relación que existe entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020?”.
- **PE3:** ¿Cuál es la relación que existe entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020?”.

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACION

1.3.1. Hipótesis general

- **HG:** Existe una relación significativa entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución



Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

1.3.2. Hipótesis específicas

- **HE1:** Existe una relación significativa entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.
- **HE2:** Existe una relación significativa entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.
- **HE3:** Existe una relación significativa entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

1.4. JUSTIFICACION DEL ESTUDIO

El estudio actual se centra en los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales, ya que la tendencia en la educación infantil ha evolucionado en los últimos años hacia un entorno más competitivo que descuida los aspectos fundamentales del desarrollo de los niños y pone énfasis en las habilidades cognitivas mientras ignora el placer del juego. Al respecto, El Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (2014) confirma "Los niños están privados de tiempo para jugar y desarrollar habilidades sociales con sus compañeros, que son tan importantes" (p.6).



Como indica García, (2014) el juego cooperativo ayuda a los estudiantes a fortalecer sus relaciones sociales en el aula. En otras palabras, "un juego cooperativo es un juego en el que los estudiantes aprenden a compartir, relacionarse, preocuparse por los sentimientos de los demás y trabajar juntos por un mismo objetivo y así aprender a distinguir la victoria y la derrota de manera conjunta". Evitan los estereotipos de jugadores "buenos" o "malos", ya que todo el equipo funciona como una unidad, con cada miembro aportando habilidades y/o capacidades únicas. (p.34)

Para validar y justificar el desarrollo de la investigación a nivel teórico, se realizó una revisión bibliográfica con el fin de proporcionar apoyo teórico para la importancia del juego cooperativo y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales. En el nivel metodológico, se utilizaron instrumentos de recolección de datos como la guía de observación, para determinar si existe una relación entre las variables del estudio se empleó la estadística inferencial. Desde el punto de vista práctico, se logró demostrar a la sociedad que el juego cooperativo beneficia las habilidades sociales de los niños, además de contribuir con información a la investigación educativa.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.5.1. Objetivo general

- **OG:** Determinar la relación que existe entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

1.5.2. Objetivos específicos

- **OE1:** Determinar la relación que existe entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social en los niños



de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

- **OE2:** Determinar la relación que existe entre “los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

- **OE3:** Determinar la relación que existe entre “los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A nivel internacional

Kormaz (2020), en su artículo sobre “El efecto de las actividades de gamificación en los logros académicos de los estudiantes en el curso de estudios sociales, las actitudes hacia el curso y las habilidades de aprendizaje cooperativo”. Tuvo como objetivo “determinar los efectos de los juegos educativos en el rendimiento académico de los estudiantes”. Para lo cual empleó un diseño de investigación cuasi-experimental con grupo control pretest posttest. El grupo de estudio estuvo conformado por 60 estudiantes de 5° grado de secundaria. Como resultado: La educación en estudios sociales mejorada por la gamificación mejora significativamente las actitudes de los estudiantes hacia los cursos de estudios sociales en comparación con el método tradicional. Sin embargo, se determinó que aportaba una contribución negativa al factor de beneficio. La educación en estudios sociales reforzada con juegos educativos mejora significativamente las habilidades de aprendizaje cooperativo de los estudiantes en comparación con el método tradicional.

Polat et.al, (2022), en su artículo sobre “Aprendizaje Colaborativo con Mapas Mentales en el Desarrollo de Habilidades Sociales de los Niños”. Con el propósito de investigar el efecto del aprendizaje colaborativo con mapas mentales grupales sobre temas relacionados con las habilidades sociales en el desempeño de las habilidades sociales de preescolares de 60 a 72 meses. Los niños llevaron a cabo 5 actividades de mapas mentales en grupos grandes y 19 actividades de mapas mentales en grupos pequeños creando un mapa mental cada semana. Concluyeron que las actividades de



mapas mentales relacionadas con las habilidades sociales tienen un efecto en el desarrollo de las habilidades sociales de los preescolares.

Sewell (2020), en su investigación sobre Una adaptación del juego del buen comportamiento para promover el desarrollo de habilidades sociales a nivel de toda la clase. Refirió que las intervenciones de habilidades sociales son utilizadas por psicólogos educativos (EP) para promover un comportamiento social positivo entre los alumnos. Estos han ocurrido predominantemente para las poblaciones objetivo, en lugar de a nivel de toda la clase. Se justifica la investigación de intervenciones de toda la clase basadas en la evidencia para el desarrollo de habilidades sociales. Utilizó un diseño inverso ABAB para evaluar la implementación del GBG por parte de los maestros concluyendo que el GBG es eficaz para promover la participación en comportamientos sociales específicos de "interacciones sociales positivas" y "trabajo en equipo". No se observó ningún cambio en el comportamiento para el comportamiento social específico de compañeros de apoyo.

Velasco (2017), en su investigación tuvo como objetivo “desarrollar investigaciones sobre el juego cooperativo en educación física y cómo promueve el desarrollo de diversas habilidades sociales que ayudan a mediar en conflictos”. Para lo cual empleó la metodología del enfoque cuantitativo, constituyendo como muestra a un total de 38 alumnos de un colegio público de primaria de Valladolid, aplicando un programa de 14 juegos. La recopilación de datos lo realizó utilizando una variedad de herramientas y técnicas que se analizaron utilizando el software Atlas.ti (versión 1.5.0). Concluye en sus resultados demostrando una mejora en las habilidades sociales y relacionales de los estudiantes, así como una reducción del conflicto.

Quiñonez (2018), en su investigación “El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I Paralelo A y B de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato”. Tuvo como objetivo orientar la incorporación



de la práctica del juego cooperativo como elemento habitual en el ámbito escolar y como elemento fundamental en el desarrollo de conductas prosociales que promuevan la convivencia, la armonía en las escuelas y el respeto por los niños. Metodológicamente, el juego cooperativo se utiliza con frecuencia como herramienta para ayudar a los docentes a inculcar valores y actitudes positivas en los niños, mejorando así las relaciones interpersonales tanto dentro como fuera del aula; Al participar en el juego cooperativo, los niños aprenderán a incrementar sus habilidades sociales, generar empatía, mejorar la autoestima y cooperar con los demás para convertirse en individuos cooperativos y comprometidos.

Mehmet et.al. (2021), en su artículo sobre “Relación entre habilidades motoras y habilidades sociales en niños preescolares”. Tuvo como objetivo examinar la relación entre las habilidades motoras y las habilidades sociales de los niños en edad preescolar con respecto a la edad, el género y los índices de masa corporal. Un total de 160 niños en edad preescolar con un desarrollo típico de los grupos de edad de 5 a 6 años participaron en el estudio. Las familias de los niños entregaron formularios de consentimiento para participar en el estudio. Los datos se analizaron utilizando estadísticas descriptivas y pruebas t para comparaciones de género y edad, y se emplearon análisis de Kruskal-Wallis para examinar los índices de masa corporal. A través del análisis de correlación de Pearson el resultado de la investigación mostró que la motricidad de los niños preescolares presentó una diferencia significativa según el género de los niños ($p < 0,05$).

Lyndsay (2021), en su investigación sobre Habilidades lingüísticas como predictores de habilidades sociales y comportamientos en niños en edad preescolar. Tuvo como propósito investigar si las habilidades del lenguaje pueden predecir los informes de los maestros sobre las habilidades sociales (empatía y asertividad) y el comportamiento social (prosocialidad, agresión y victimización) en niños en edad preescolar. Los



resultados indican asociaciones positivas entre las habilidades lingüísticas y sociales y el comportamiento pro social, pero asociaciones negativas entre las habilidades lingüísticas y la victimización.

Guzmán (2019), en su artículo “Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbayá Valley”. Tuvo como propósito construir relaciones con adultos y pares de una manera mutuamente gratificante y satisfactoria, donde la empatía y la capacidad de adaptación a diferentes contextos juegan un papel importante. Concluye que a medida que se establecen las habilidades sociales, el docente, a través de actividades lúdicas y ajustando los conocimientos de inteligencia emocional del niño, puede planificar situaciones en las que el niño pueda aprender sin imponer conductas adecuadas y aceptables en su entorno.

2.1.2. A nivel nacional

Cruz (2020), en su investigación tuvo como objetivo “diagnosticar las relaciones entre las aptitudes sociales y el juego cooperativo en niños de cinco años del nivel inicial del establecimiento educativo N° 1584”. Para el efecto empleó una investigación de tipo descriptivo correlacional, con una población de 50 estudiantes de cinco años, con un tamaño de muestra de 27. Para recolectar datos, empleó la "Guía de observación para evaluar las habilidades sociales" y "Guía de observación para evaluar el desempeño colaborativo". Los resultados indican una correlación significativa entre las aptitudes sociales y el juego cooperativo ($r = 0,862$, $p = 0,00$). Concluyendo que, al comparar espacialmente habilidades, encontramos que las aptitudes sociales están relacionadas con todos los aspectos del juego cooperativo.

Montalván (2018), en su investigación tuvo como objetivo “demostrar los efectos de un programa de juego cooperativo en el desarrollo de aptitudes sociales en



niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Jardín Real urb. Bancaria Piura, 2015”. Para lo cual empleó la metodología el enfoque mixto, ya sea horizontal o vertical, a nivel explicativo con un diseño experimental de carácter Pre-experimental. Logrado resultados positivos donde más de 50 niños mostraron mejoras en sus habilidades a través del programa.

Cajamarca (2018), en su investigación. “Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires – Ayacucho”. Logró demostrar la importancia del juego cooperativo en el desarrollo mental de los niños. Para lo cual empleó la metodología del enfoque cuantitativo, tipo aplicado y de nivel explicativo. La población de estudio fueron 10 estudiantes de 3, 4 y 5 años. Como resultado determinó una diferencia significativa en el desarrollo mental de los alumnos preadolescentes y preadolescentes, concluyendo que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo mental de los niños de 3, 4 y 5 años.

Huasco (2017), en su investigación “Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I las palmeras, los olivos”. Logró “determinar el efecto del juego cooperativo en el desarrollo de capacidades sociales en niños de cinco años”. A través de usar un estímulo para un grupo específico para luego usar una herramienta para determinar la magnitud de la variable. Concluye que “el programa de juego cooperativo tiene efectos beneficiosos en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cinco años de la I.E.I Las Palmeras Los Olivos”.

Cabrera y Chahuayo (2018), en su investigación plantearon como objetivo “determinar si existe relación entre el juego cooperativo y el refuerzo de habilidades sociales básicas básicas en niños de 4 y 5 años de la I.E.P Asociación Educativa Semillitas del Futuro Curahuasi-2018”. En términos de metodología, corresponde a un tipo de



diseño no experimental, de alcance descriptivo correlacional. Concluyen que “los beneficiarios directos fueron los niños de 4 y 5 años y los docentes de la zona en la zona Interesados en aspectos arraigados en la importancia de la cooperación para fortalecer las habilidades sociales a través del juego”. Es decir, encontraron la existencia de una relación entre ambas variables.

2.1.3. A nivel local

Itusaca (2019), en su investigación “Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación Una – Puno”. Logró decretar “el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de las aptitudes sociales”. A través del empleo de la metodología del enfoque cuantitativo, con diseño experimental de carácter preexperimental. Para recolectar los datos utilizó una prueba de antes y después, aplicando 20 talleres de juego cooperativo, evaluados a través de la observación, concluyendo con un valor crítico observado de 0.008 t_{lt} ; 0,05 “que el programa de habilidades sociales tiene un efecto beneficioso sobre los problemas de conducta de los niños”.

Mamani y Paja (2018), en su investigación “Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno del 2018”. Logró determinar el efecto del juego de roles como estrategia para potenciar el desarrollo de aptitudes sociales. El método de estudio fue experimental de carácter cuasi-experimental. Al realizar una prueba de Wilcoxon al grupo experimental, pudieron determinar un nivel de significancia de 0.00, por lo que pudieron concluir que “los talleres de juego de roles tuvieron un efecto positivo en el desarrollo de tres dimensiones de las habilidades sociales”.



Carcausto y Rizalaso (2018), en su investigación tuvieron como objetivo “definir el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N°275 Llavini - Puno 2017”. Trabajaron con un solo grupo de control, utilizando el diseño pre-experimental. Cuando realizaron un análisis de prueba t en la media de las dos muestras relacionadas, obtuvieron un nivel de significancia de $n \alpha = 0,05$ y la diferencia de medias. Concluyen que “el estudio realizado demuestra que la aplicación de juegos cooperativos tiene un impacto moderado en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años”.

Velásquez y Acero (2018), en su investigación “Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del Barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2017”. Lograron determinar en su investigación cómo los talleres de juego cooperativo han contribuido al desarrollo de capacidades sociales. Utilizaron métodos analíticos y deductivos, a través del alcance descriptivo correlacional, con diseño pre-experimental. El paquete estadístico utilizado para procesar los datos fue STATA. Logrando concluir que los talleres de juego cooperativo contribuyen más al desarrollo de habilidades sociales avanzadas (0,40) que las habilidades básicas (0,35), porque las habilidades básicas, incluso en edad escolar, los niños ya son capaces de desarrollarlas de una forma u otra.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juego

Al respecto, Hiuzinga (1998) refirió el juego como una carrera independiente que ayuda a desarrollar los límites de tiempo, y es especialmente “importante en los inicios de las etapas del ciclo de vida (infancia y adolescencia), ya que es una fuente de preparación para la madurez”. El juego es una necesidad humana básica que debe ser



satisfecha como fuente de alegría, comunicación, entretenimiento, desarrollo de relaciones y transformación social.

Cañeque (1993), refirió como una “acción o actividad voluntaria, ejecutada con ciertos límites referentes al tiempo y lugar, de acuerdo con una regla intencional libremente acordada pero absolutamente imperativa, acompañada de una sensación de tensión, alegría y percepción diferente de la vida real”. Delgado (2011), el juego es una actividad humana, un comportamiento que abarca todos los eras, edades y culturas.

El juego es elemental para el ser humano, especialmente en su ámbito social, porque nos permite experimentar con los comportamientos sociales sin enfrentarnos a consecuencias. En este sentido, el juego inicia el proceso de asimilación del real con el yo, mientras que la asimilación a la imaginación creativa seguirá siendo la fuerza motora de todos los pensamientos inmediatos e incluso de toda la razón.

En este sentido, Jares (1992) enfatiza “el papel fundamental del juego en el desarrollo físico, social, moral e intelectual de los niños”. Si el juego sirve como medio para un fin, como predictor de la satisfacción de necesidades, entonces también es un medio privilegiado de exploración del entorno y de las relaciones humanas que tienen lugar en el entorno. Los juegos y juguetes no neutrales transmiten y refuerzan un conjunto particular de valores, la estructura de un tipo particular de jugador, las relaciones entre los jugadores y una comprensión particular del placer.

Al respecto, Orlick (2002), establece que “el mundo del juego es el entorno natural en el que los niños crecen y aprenden. Los niños pequeños son los amos de este reino encantado; son los más jugados y los más afectados por el juego”. Su juego es a la vez necesario y divertido. Para un niño, el juego es la actividad más importante de su vida. El niño debe jugar porque permite al niño sentir su cuerpo, medir su tamaño, descubrir que



no está solo, conocer a otros y familiararse con su entorno. Es fundamental para las interacciones sociales; sin ella, tendrán problemas para aprender y desarrollarse de diversas maneras.

2.2.1.1. Tipos de juegos

Piaget (citado por Garaigordobil, 1995), “dio como proposición una clasificación básica en la estructura del juego que seguirá exactamente la evolución genética de los procesos cognitivos, es decir, la estructura de pensamiento de los niños”.

- **Juego sensorio motores o de ejercicio:** El período comprende desde el nacimiento hasta los dos años. Donde el niño ejerce control sobre sus movimientos y desarrolla una comprensión de cómo sus gestos y percepciones afectan a su entorno; su juego implica movimientos repetitivos y variados; disfruta desarrollando sus habilidades motoras e interactuando con el mundo a través del contacto, la visión y la audición.
- **Juego simbólico:** El período de dos a siete años se define mediante símbolos únicos. El niño desarrolla la habilidad de codificar su experiencia con símbolos y memorizar representaciones visuales de eventos. Comienza a experimentar con los símbolos y sus mezclas.
- **Juego de reglas:** Suelen aparecer entre los cuatro y los siete años, pero se forman a partir de los siete años y persisten durante toda la vida, ciertamente porque se estructuran en torno a leyes objetivas, cuya violación constituye un error.

Según, Moreno (citado por Camacho Medina 2012) el juego puede clasificarse en cinco categorías distintas en función de los siguientes criterios:

- Juego funcional o de acción
- Juego de construcción



- Juego simbólico
- Juego de reglas
- Juego cooperativo

2.2.1.2. Características del juego

Al respecto, en el libro “Juego y Vida”, Cañeque (1993), predomina las cualidades que exhibe la jugabilidad que se encuentra en el modo original, es decir, cuando se opera con la máxima autodeterminación en su desarrollo. A partir de este modelo, las particularidades básicas del juego son:

- El juego es autocontenedor, es decir, no se dirige desde el exterior.
- La realidad en la que ocurre este proceso es ficticia, ya que se estructura en torno a una mezcla de datos reales y ficticios.
- Su canalización es a la deriva en el sentido de que no hace predicciones sobre su desarrollo o resultado. Para estar seguro, la incertidumbre es lo que mantiene al jugador a pie, obligándolo a descubrir y resolver alternas.
- Es inproductiva en que no da lugar a la producción de bienes o servicios. No es beneficioso en el sentido convencional de la palabra. Por último, su objetivo principal no es producir un producto acabado.
- Se regula en el sentido de que, en el proceso de formación, se establecen convenciones o reglas deliberadas y aceptadas.
- Crear alegría, lo que significa que la actividad misma impulsa continuamente el desafío hacia la alegría.

2.2.1.3. Los juegos cooperativos

En la literatura, junto con la noción de juego educativo, los conceptos de juego cooperativo también se encuentran con frecuencia al igual que la gamificación,



considerado como un método didáctico entretenido que permite para la repetición en un ambiente divertido para los estudiantes. Se indica que la característica más destacada de la gamificación es permitir que las experiencias abstractas se transformen en experiencias concretas, que pueden construir un puente entre el aprendizaje teórico y las aplicaciones.

Al respecto, Canbay (2012), refirió que la gamificación permite a los estudiantes participar en el aprendizaje cooperativo, la competencia y la participación activa en el proceso educativo. Sin embargo, la gamificación, como otros métodos de enseñanza, puede tener algunas limitaciones.

Por otro lado, considerando que los juegos didácticos son en realidad actividades grupales, se cree que fomenta la capacidad de los estudiantes para trabajar cooperativamente. El aprendizaje cooperativo puede ser definido como el logro de los objetivos comunes por parte de los estudiantes ayudándose unos a otros en pequeños grupos. De esta forma, los estudiantes que pertenecer a un determinado grupo comprenderá la importancia de la cooperación.

Otra definición del aprendizaje cooperativo es un enfoque de aprendizaje en el que los estudiantes trabajan en la clase dentro de pequeños grupos heterogéneos para lograr un objetivo común ayudándose unos a otros a aprender y consolidar el éxito del grupo de diferentes maneras. Al respecto, Brufee (1993), describe el beneficio del aprendizaje cooperativo como “la más importante contribución del aprendizaje cooperativo que noté al implementar este enfoque es que el aprendizaje cooperativo proporciona ejercicios para que los estudiantes mejoren su destreza con la disciplina necesaria para una competencia”. Además, afirmó que los ejercicios incluyen actividades como leer, diseñar, comprender programas, enseñando a otro estudiante.



Los juegos cooperativos enseñan a los estudiantes a distribuir, interactuar con otros, considerar los sentimientos de otras personas y trabajar cooperativamente hacia un objetivo común, aprendiendo así a ganar o perder en grupos. Eliminan el estereotipo de jugadores "buenos" o "malos", ya que el equipo en su conjunto funciona como una unidad, y cada miembro contribuye con aptitudes y/o capacidades únicas. (Castro y Casallas, 2014).

Para Pérez (1998), “el juego cooperativo es una propuesta diseñada para reducir la agresión en el juego fomentando actitudes de concienciación, cooperación, comunicación y solidaridad” (p.76).

Según San Martín (2012) Menciona que:

Se proponen juegos cooperativos para reducir la agresión en los juegos promoviendo actitudes cooperativas, comunicativas y de solidaridad. Defienden la interacción social y la conexión con la naturaleza. Fomentaron la participación de todos, con un énfasis en los objetivos colectivos en lugar de los individuales. "Todos juegan contra otros, no contra otros; juegan juegos para superar retos u obstáculos, no contra otros". (p.56).

Según Giraldo (2005), refiere que los juegos cooperativos permiten disfrutar independientemente de quién gana o pierde; en cambio, se integran con la participación de la mayoría, permitiendo a los miembros del grupo cooperar y ayudar a superar los obstáculos.

Al respecto, Mero (2015), el juego cooperativo se define como acciones interactivas que contribuyen a la interacción de un individuo con los demás y al enfoque de su entorno natural. San Martín (2012), por su parte, afirma que los juegos cooperativos



reducen la irritabilidad y promueven la comunicación asertiva, la solidaridad y la cooperación. Un juego cooperativo es un juego en el que todos los jugadores se unen para lograr un objetivo común. “Cada niño tiene un rol o función que cumplir en el juego. Por lo tanto, se vive como una experiencia de grupo” (Delgado, 2011).

De este modo, el juego cooperativo promueve la educación para la paz y la convivencia al combinar dos realidades que no se encuentran en otras actividades. Las actitudes cooperativas son fundamentales para los niños pequeños, “ya que se relacionan con el desarrollo del concepto de sí mismos, la empatía, el respeto por sí mismos y por los demás, la comunicación y las relaciones sociales”. También han aumentado la felicidad a medida que desaparece el miedo al fracaso y al rechazo de los demás.

2.2.1.4. Características del juego cooperativo

Orlick (1996), precisa diferentes características:

- **Libres de competir:** Los individuos no deben competir agresivamente; deberían competir para apoyar a los necesitados, no para ganar.
- **Libres para crear:** Esta característica permite al individuo resolver problemas de forma creativa y sentirse satisfecho a nivel individual o personal.
- **Libres de exclusión:** Este tipo de juego permite la inclusión de los participantes, independientemente de sus errores o de su falta de éxito en el juego.
- **Libres para elegir:** Esto proporciona a los miembros la autonomía para hacer sus propias decisiones dentro del contexto del respeto mutuo y la creencia de que pueden, aumentando así la creencia y la motivación. A lo largo del juego.



- **Libres de la agresión:** Como no hay competencia en este juego, promueve una coexistencia positiva en el aula evitando los comportamientos destructivos y agresivos.

2.2.1.5. Clasificación de los juegos cooperativos

En realidad, los juegos cooperativos son distintos de los juegos competitivos en el sentido de que no priorizan los resultados finales; en cambio, ponen una prima en el procedimiento: mientras los participantes participen activamente y pasen un buen rato, los juegos cooperativos están detallados en el nivel de su clasificación. De acuerdo a Bedoya (2002), en su artículo titulado Juegos cooperativos como método de aprendizaje a través del juego. Los juegos cooperativos se clasifican en las siguientes categorías en función de su uso o propósito:

- **Juegos de presentación:** Estas son acciones que permiten a los individuos que no conocen a los demás intentar conectar mediante la rotura del juego; también pueden utilizarse para demostrar en el grupo cada uno de sus nombres en esta comprensión, que se proporciona al principio de las acciones pedagógicas.
- **Juegos para conocerse:** Estas son acciones dinámicas fundamentales para conocerse entre sí entre los miembros del equipo que son inicialmente distantes.
- **Juegos de distensión:** Cuando el juego no es competitivo, la tensión disminuye y se reúnen voluntariamente.
- **Juegos energizantes:** Ayuda a los alumnos a liberar la energía contenida en el entretenimiento, a romper tensiones y estrés, y a compartir funciones, lo que contribuye a que los alumnos se sientan relajados, que es el objetivo de los juegos cooperativos. Son actividades energéticas que animan al grupo.



- **Juegos de confianza:** Construir la confianza dentro del equipo y entre los individuos, lo que contribuye a una interacción positiva entre los miembros del grupo y facilita la resolución de conflictos corporativos.
- **Juego de contacto:** El propósito de este juego es promover la autoestima, la confianza y la ayuda entre los alumnos fomentando acciones de contacto físico que faciliten el diálogo (que es tocado, y el que toca).
- **Juegos de estima:** Son acciones que permiten a los compañeros expresar el afecto por los demás en una interacción significativa.
- **Juegos de autoestima:** Son acciones lúdicas destinadas a ayudar a cada individuo a reconocer su potencial inherente y sus cualidades positivas, así como a fortalecerse en su estado actual.
- **Juegos de relajación:** Permite la liberación de tensiones internas a través de la conciencia propia y la transferencia de energías a otros objetos.

2.2.2. Dimensiones de los juegos cooperativos

Delgado (2011), señala que los juegos cooperativos se clasifican en:

2.2.2.1. De cooperación

Los que fomentan la participación. El objetivo es que todos trabajen juntos en un grupo, colaboren y proporcionen ayuda mutua para alcanzar el objetivo propuesto, con cada participante cumpliendo su papel asignado.

2.2.2.2. De afirmación

Este estilo de juego contribuye al desarrollo de la confianza entre los jugadores y los miembros del equipo, “fomenta la aceptación, reconoce las características, habilidades y limitaciones únicas de cada persona y les proporciona una definición positiva y extrema de mí mismo”. Estos tipos de juegos tienen como objetivo promover la inclusión y la



aceptación del grupo teniendo en cuenta las habilidades, capacidades y limitaciones de cada individuo a la hora de desarrollar el juego.

2.2.2.3. De comunicación

“Este tipo de juego fomenta la interacción activa entre los jugadores. Facilitan y mejoran la comunicación, permitiendo el desarrollo de habilidades de comunicación y comprensión entre los miembros del equipo” (Delgado, 2011).

2.2.3. Desarrollo de las habilidades sociales

Como ser social, “el niño amplía su círculo social asistiendo al preescolar y aprende las habilidades sociales básicas durante este proceso de socialización”. De hecho, el periodo preescolar es un momento crítico en el que los niños pequeños adquieren las habilidades sociales necesarias que les permitirán convertirse en individuos socialmente competentes. Las habilidades sociales son los comportamientos de adaptación que consisten en las capacidades para iniciar y mantener relaciones sociales, contribuir al desarrollo de relaciones positivas con los compañeros, tener en cuenta los deseos de los demás en el círculo social y hacer frente a los problemas que puedan surgir, en otras palabras, las habilidades sociales se refieren a los comportamientos socialmente aceptables que apoyan las relaciones positivas, y permiten al individuo interactuar con los demás ayudándole a evitar reacciones negativas.

Las habilidades sociales son los comportamientos que incluyen destrezas como la empatía, la comunicación, la participación en actividades de grupo, la cooperación, la negociación y la resolución de problemas que mejoran las relaciones del individuo con el entorno de forma positiva.

El desarrollo infantil es un proceso complejo que combina factores ambientales experiencias y características biológicas del niño. Muchos científicos han elaborado



muchas teorías sobre los factores que afectan al desarrollo infantil. Con el desarrollo infantil, el niño empieza a ganar independencia y a adaptarse al entorno físico y social.

2.2.3.1. Habilidades sociales

Michelson, Sugai, Wood y Kazdin (1987) considera las habilidades sociales como:

El conjunto de conductas interpersonales. Cuando estas habilidades son apropiadas o superiores, contribuyen tanto a corto como a largo plazo a un aumento de la satisfacción personal como interpersonal. Sirve para mostrar que la competencia social no es un rasgo individual, sino un conjunto de conductas aprendidas y adquiridas (p.18).

Cáceres (1993) define a las habilidades sociales como “comportamientos sociales específicos o habilidades requeridas para realizar tareas interpersonales de manera competente” (p.28). Monjas (1993) dice que “las aptitudes sociales son ciertas habilidades necesarias para realizar de manera competente una tarea interpersonal”. Estos son comportamientos necesarios para relaciones e interacciones efectivas y mutuamente satisfactorias con compañeros y adultos (p.27).

Al respecto, Ñaupas (2014), enfatiza que “las habilidades sociales son un estilo de comportamiento específico de la cultura que se adquiere a través de las reacciones e interacciones cotidianas con los demás, por lo tanto, se consideran un tipo de aprendizaje social”. Donde las actitudes y los valores no solo se adquieren a través de las interacciones que realiza cada individuo, sino que sobre todo se asocian a un determinado grupo social.

Según Villanueva (2014), es un conjunto de conductas observables, así como de “pensamientos y sentimientos, que nos ayudan a mantener relaciones interpersonales



satisfactorias”, y lograr que quienes actúan por encima de los demás respeten los derechos de los demás. Y/o nos impiden alcanzar nuestras metas. (p.7).

Los individuos adquieren diferentes habilidades sociales, formas de interacción social o enfoques a lo largo de la vida, pero debido a que están ligados al todo individual, no son conscientes. a menos que estén experimentando un cambio en un entorno social donde el tipo de cultura es diferente a la cultura existente y algunos hábitos parecen muy austeros o cercanos. Esto sugiere que las pautas de socialización para niños necesitan más claridad.

Del mismo modo, el aprendizaje social se define como el proceso de desarrollo de actitudes y patrones de comportamiento hacia determinadas personas o situaciones. Los atributos sirven como descripción de la identidad social, permitiendo a los individuos diferenciarse y definirse. Al respecto, la representación social se considera otro tipo de aprendizaje, contribuyendo así a la estructura de la realidad social y permitiendo la comunicación e interacción entre grupos.

En este sentido, el aprendizaje es generalmente más eficaz cuando su estructura social fomenta la comunicación y la cooperación entre los alumnos, lo que permite establecer objetivos y métodos para alcanzarlos; los resultados del aprendizaje también son más eficaces cuando las actividades se realizan individualmente, con cada individuo realizando la actividad por sí mismo e indirectamente compitiendo con el resto de los alumnos.

Según Papalia (2009), el aprendizaje comparativo promueve la orientación social latente de los estudiantes, así como el aprendizaje constructivo, reflexivo y cognitivo sobre su aprendizaje. “Promover la formación de conflictos cognitivos entre los estudiantes, así como el apoyo mutuo y la ayuda común para alcanzar los objetivos”.



Según, Herrador, (2012), los docentes son responsables de promover un cierto tipo de interacción en sus estudiantes, “estableciendo parámetros que condicionan las actividades de aprendizaje”.

2.2.3.2. Las habilidades sociales en la infancia

El desarrollo de las habilidades en los niños pone de manifiesto la capacidad de aprendizaje de los niños. El seguimiento del desarrollo de las habilidades sociales en los niños proporciona pistas para saber si el desarrollo de los niños sigue el desarrollo típico. Sin duda, la contribución de las familias y los profesores en el desarrollo de los niños es valiosa porque la participación continua y regular de los niños en actividades puede conducir a patrones de movimiento en la vida futura de los niños. Un niño sano será más activo a lo largo de su vida y estará abierto a mejorar sus habilidades sociales.

Según Pedrosa y Serrano (2010), refieren “para explicar las habilidades sociales en la infancia, existen tres tipos de definiciones que enfatizan diferentes aspectos”, las cuales son las siguientes:

- **Definición de aceptación de los iguales:** La igualdad de aceptación se define utilizando la misma tasa de aceptación o popularidad. Los niños socialmente capaces son aquellos que son los más populares en la escuela o en su comunidad. “El principal defecto de esta definición es que no define comportamientos específicos relacionados con la aceptación de la igualdad”.
- **Definición conductual:** Define las capacidades conductuales específicas que aumentan la probabilidad de conseguir o mantener refuerzo, al tiempo que disminuye la probabilidad de recibir castigo o consecuencias adversas. La premisa de este tipo de definición es que los individuos adquieren competencias específicas para participar en interacciones personales o satisfactorias con los demás. Por ejemplo, un niño puede



solicitar elementos de "por favor" si anticipa que el comportamiento se traducirá en refuerzo. “La ventaja de esta definición nos permite averiguar el contexto y las consecuencias de los comportamientos sociales específicos con fines de evaluación e intervención”.

- **Definición de validación social:** Según esta definición, “las habilidades se definen como comportamientos que predicen importantes resultados sociales para el niño, como la aceptación, la popularidad o la evaluación de un miembro de la familia, en situaciones específicas”. Así, las habilidades sociales son un conjunto de habilidades conductuales que ayudan a los niños a mantener relaciones sociales positivas ya adaptarse de forma efectiva y adaptarse a las demandas del entorno social.

La incompetencia de las habilidades básicas sociales en los niños dificulta su adaptación a nuevas habilidades de movimiento en el futuro. En otras palabras, la inadecuación de las habilidades básicas en los niños puede afectar negativamente a su calidad de vida, pueden provocar problemas sociales y emocionales en los niños como baja autoestima, miedo al rechazo social, etc.

2.2.3.3. Características de las habilidades sociales

Existe una serie de características relevantes propuestas por (Monjas, 2002), estas son:

- Son comportamientos adquiridos. Estos son el resultado de la imitación y las experiencias directas de las personas.
- Son componentes de comportamiento que son de naturaleza emocional, afectiva y cognitiva.
- Se asocian con los comportamientos motivados por las emociones y los pensamientos, así como con su expresión.



- Son respuestas conductuales a una variedad de estímulos que se encuentran durante la interacción social y bajo ciertas condiciones.
- Están conectados con el entorno social.
- Estos son los comportamientos que se producen cuando las personas entran en contacto con otras.

2.2.4. Dimensión de las habilidades sociales

2.2.4.1. Habilidades básicas de interacción social

Al respecto, Monjas, (2002), Este tipo de habilidades son “típicamente interpersonales y pueden ser adquiridas tanto por niños como por adultos” (p.56). Los autores consideraron las siguientes técnicas:

- **Sonreír:** Este es un tipo de conducta frecuente en el que el individuo expresa aceptación, gratitud y gusto. Este tipo de comportamiento es no verbal; permite un comportamiento anticipatorio en cualquier interacción y suele asociarse con el contacto interpersonal.
- **Saludar:** “Este tipo de comportamiento puede ser verbal o no verbal”, predice relaciones y generalmente refleja la actitud positiva del niño hacia el receptor.
- **Presentaciones:** Este tipo de conducta fomenta la interacción entre las personas promoviendo los conocimientos de los niños.
- **Cortesía y amabilidad:** Este tipo de comportamiento se asocia con la demostración de gratitud, el decir me disculpa, el disculparse, permitirme y saludar a ti. Esto nos permite establecer relaciones interpersonales amables.



2.2.4.2. Habilidades para hacer amigos y amigas

Estas capacidades son necesarias para “establecer una relación social positiva y satisfactoria entre iguales”. Este tipo de competencia incluye componentes como:

- **Reforzar a los otros:** Menciona la Ley de expresar o realizar acciones agradables para otros u otros.
- **Unirse al juego con otros:** Involucra a un niño u otro adulto que participa en un juego o actividad, generalmente un grupo de juego predefinido.
- **Ayuda:** Se asocia a la capacidad de pedir ayuda cuando se necesita y ofrecerla a los demás gracias a ella.
- **Compartir y cooperar:** Este concepto se refiere a dar o regalar algo a un niño u otro adulto, prestar una propiedad o solicitar un préstamo.

Al respecto, Monjas (2002), menciona que los niños que desarrollan habilidades de amistad muestran comportamientos de apoyo, ayuda y aceptación en sus relaciones sociales con otros niños.

2.2.4.3. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones

Esta habilidad les “permite a los niños expresar sus sentimientos, emociones e ideas”, y es receptivo a los sentimientos de los demás, y les permite defenderse y respetar los derechos de los demás (Sonnes, 2002, p.63). Este tipo de habilidad incluye las siguientes características:

- **Autoafirmaciones positivas:** Asociado con afirmaciones positivas sobre uno mismo, habilidades y capacidades. Además de lo que puedes expresar a los demás.
- **Expresar emociones:** Es la capacidad de comunicar cómo nos sentimos, nuestro estado de ánimo y los tipos de emociones que presentamos.



- **Defender los propios derechos:** Referido al tipo de aptitudes permite que los niños reconozcan cuando sus derechos no están siendo respetados y expresen su indignación.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La ejecución correspondiente del presente trabajo se realizó en la ciudad de Ayaviri en la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada, capital del distrito homónimo y de la provincia de Melgar, ubicada en el departamento de Puno. Con un aproximado de 25 057 habitantes en el 2017.

3.1.1. Características socioeconómicas de la población

- **Aspecto económico:** La mayor parte de los niños provienen de familias que realizan actividades agrícolas y ganaderas, las familias se dedican a la siembra de productos como “papa, olluco, oca, habas, cebada, quinua, entre otros productos de la zona”. Cabe precisar que esta actividad de la agricultura lo realizan para su propio consumo, puesto que en su mayor parte los terrenos son extensos y siembran alfa, avena, entre otros, para el forraje de sus ganados, destacando de esta forma la actividad ganadera en mayor escala. Es preciso mencionar que la provincia de Melgar – Ayaviri es reconocido como “Capital ganadera del Perú”. (INEI 2018).
- **Aspecto familiar:** “La población de niños proviene de familias nucleares biparentales, monoparentales y extensas, generalmente son jefaturas femeninas donde la madre se responsabiliza de la crianza y manutención de sus menores”.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

Es presente estudio se ejecutó en el periodo del año 2021, comprendido entre los meses de septiembre a diciembre como se indica en mi constancia emitido por la institución.



3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL

El origen del material utilizado en esta investigación provino de recursos propios, de acuerdo a la población de estudio para lo cual se empleó los siguientes materiales:

- Hojas bond
- Impresión de guías de observación
- Bolígrafos
- Celulares
- Laptops

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

Según Tamayo (2012), define a la población como “la totalidad de un fenómeno que se estudia; incluyendo a todas las unidades analíticas que componen el fenómeno y deben cuantificarse para un estudio dado integrando un conjunto de N entidades que comparten una característica particular”.

“Para esta investigación la población de estudio estuvo constituida por 20 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri”.

3.4.2. Muestra

Bernal (2010), define como “el mapa o la fuente de la que se pueden extraer todas las unidades analíticas o de muestreo existentes en una población y de la que se construirán los sujetos de estudio”. Al respecto, Hernández et al., (2014) señalan “la muestra es esencialmente un subconjunto de la población. decir que un subconjunto de los elementos que componen el conjunto mayor está determinado por sus características”.



Cabe precisar que, como la población de estudio es homogénea, no se utilizaron criterios de exclusión o inclusión. Es decir, se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia en donde se involucró a los 20 niños y niñas de la población como muestra.

3.5. DISEÑO ESTADISTICO

Prueba de hipótesis

Hipótesis estadística

- **(H1):** Existe una relación significativa entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.
- **(H0):** No existe una relación significativa entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

Contrastación de hipótesis

Regla para la decisión

- “Cuando el valor de $\text{Sig.} > 0,05$ la (H0) es aceptada y la (H1) es rechazada”.
- “Cuando el valor de $\text{Sig.} < 0,05$ la (H0) es rechazada y la (H1) es aceptada”.

Nivel de significancia

Al respecto, “se pueden tomar diferentes niveles de significancia dependiendo del nivel de confianza a concluir, el más recomendado y más utilizado es $\alpha = 0.05 = 5\%$ de nivel de significancia (nivel de confianza 95 %)” (Huata, 2019). Por lo tanto, de acuerdo con el problema de investigación, se utilizó $\alpha = 0.05$ (confianza 95%).

Prueba de normalidad

Al respecto, “cuando la muestra es < 50 , se debe tomar los resultados de Shapiro-Wilk; mientras que, para una muestra de 50 a más, se debe utilizar el resultado de Kolmogorov-Smirnov”. Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014).

Tabla 1

Prueba de normalidad de ambas variables

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos Cooperativos	,361	20	,000	,637	20	,000
Habilidades sociales	,438	20	,000	,580	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Esta tabla demuestra los resultados de la prueba de normalidad para ambas variables de estudio.

De acuerdo con la Tabla 1, “la prueba estadística de normalidad para conocer la integridad de ajuste del reparto de las dos variables”: juegos cooperativos y habilidades sociales se determinó utilizar la prueba de **Shapiro-Wilk**, ya que se trabajó con una muestra de 20 niños. “Como el **valor de Sig. Es (0,000)** menor que (0,05) corresponde a ser una muestra **no paramétrica** por este motivo, se ha usado el **estadígrafo de Rho de Spearman** para estudiar muestras no paramétricas y muestras mixtas en las hipótesis propuestas y, conocer el grado de correlación y significancia entre las variables según objetivo de estudio”.

Nivel de correlación

“Para establecer el nivel de correlación, se obtuvo como referencia a Mondragón (2014), quien planteó los niveles o grados de correlación bilateral, que se muestran a continuación”:

Tabla 2

Nivel de correlación bilateral

Valor	Nivel o grado de correlación
-1	Correlación - negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación - negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación - negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación - negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación - negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación - negativa muy baja
0	Correlación - nula
0,01 a 0,19	Correlación - positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación - positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación - positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación - positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación - positiva muy alta
1	Correlación - positiva grande y perfecta

Nota. Esta tabla demuestra los valores y niveles de correlación bilateral existentes en una investigación correlacional.

3.6. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.6.1. Técnicas

Observación

En la presente se empleó la técnica de la observación, las cuales consistieron en examinar detenidamente el fenómeno de manera directa y recopilar información tal como sucedió en la realidad. “Este método de recolección de datos involucra el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables” (Hernández et al., 2014,p.252).

3.6.2. Instrumento

Guía de observación

En la presente investigación se empleó como instrumentos dos guías de observación adaptados y debidamente reordenados de Landaeta (2018), que consta de 15 elementos divididos en 3 dimensiones para cada variable. Los elementos para la calificación fueron de tipo escala SIEMPRE, A VECES, NUNCA.



Análisis de datos

Para el procesamiento de datos se utilizó el software Excel y el programa SPSS Statistics 25, que procesó el comportamiento de cada uno de los 30 ítems considerados en las dos guías de observación. Se utilizó estadísticas descriptivas para describir los resultados de cada variable. Se organizaron en tablas de distribución con frecuencias y figuras, cuyo propósito fue brindar datos representativos que pudieran ser analizados e interpretados cuantitativamente. Además, se empleó la estadística inferencial para determinar las correlaciones entre las variables del estudio.

3.7. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.7.1. Paradigma

Este estudio se enmarca en la metodología del paradigma cuantitativo. Al respecto, Hernández et al., (2014) muestran que los métodos cuantitativos “utilizan la recolección de datos para probar hipótesis, con base en mediciones numéricas y análisis estadísticos”.

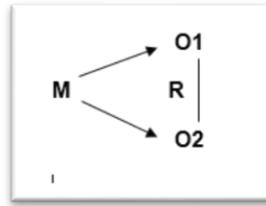
3.7.2. Diseño

El diseño de investigación empleado fue no experimental transversal. Al respecto, Hernández et al. (2014), refiere que “son estudios en los que intencionalmente no modificamos ninguna variable para determinar su efecto sobre otras variables” (p.152).

3.7.3. Tipo de investigación

Este estudio se realizó a través del tipo descriptivo correlacional. Al respecto, Hernandez et al. (2014) refiere que la investigación descriptiva “busca determinar los atributos, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos, o cualquier otro fenómeno que sea objeto de análisis”. Es correlacional porque “su finalidad es conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto particular” (p.98).

Gráficamente:



Donde:

M = Muestra

O1: Observación de la variable juegos cooperativos

O2: Observación de la variable habilidades sociales

R: Relación que existe entre ambas variables

3.8. VARIABLES

Variable 1: Juegos cooperativos

Dimensiones:

- De cooperación
- De afirmación
- De comunicación

Variable 2: Habilidades sociales

Dimensiones:

- Habilidades básicas de interacción social
- Habilidades para hacer amigos y amigas
- Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones

3.8.1. Operacionalización de variables

(Ver Anexo 1).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Análisis descriptivo

Tabla 3

Frecuencia del nivel de logro de la variable juegos cooperativos

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	9	45,0%
Bueno	11	55,0%
Total	20	100%

Nota. Esta tabla demuestra los resultados obtenidos de la variable juegos cooperativos luego de la aplicación del instrumento.

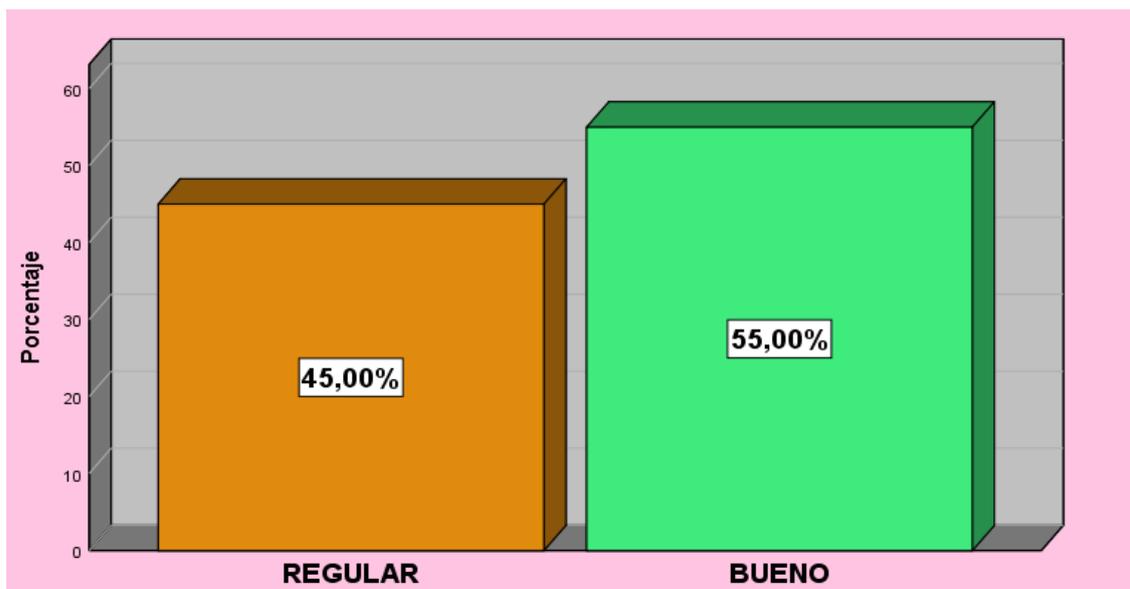


Figura 1. “Frecuencia porcentual del nivel de logro de la variable juegos cooperativos”.
Fuente: Tabla 3

Como se observa en la tabla 3 y figura 1, los resultados del nivel de logro en los juegos cooperativos. Según estos resultados se logró identificar que, del total de los niños, el 45% representado por 9 niños obtuvieron una calificación en el nivel regular, es decir, estos niños demostraron conductas regulares respecto a las observaciones durante los

juegos cooperativos. Además, se logró identificar al 55% representado por 11 niños, quienes lograron calificar el nivel bueno, caracterizado por el logro y desarrollo de conductas necesarias para el juego cooperativo realizando y cumpliendo los indicadores de manera satisfactoria. Lo que indica que más del 50% de los niños demostraron actitudes positivas al momento de realizar actividades que involucran la práctica y dinámica acerca del compañerismo, trabajo en equipo y los valores.

Tabla 4

Frecuencia del nivel de logro de la dimensión juegos de cooperación

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	18	90,0%
Bueno	2	10,0%
Total	20	100%

Nota. Esta tabla demuestra los resultados obtenidos de la dimensión juegos cooperativos, luego de la aplicación del instrumento.

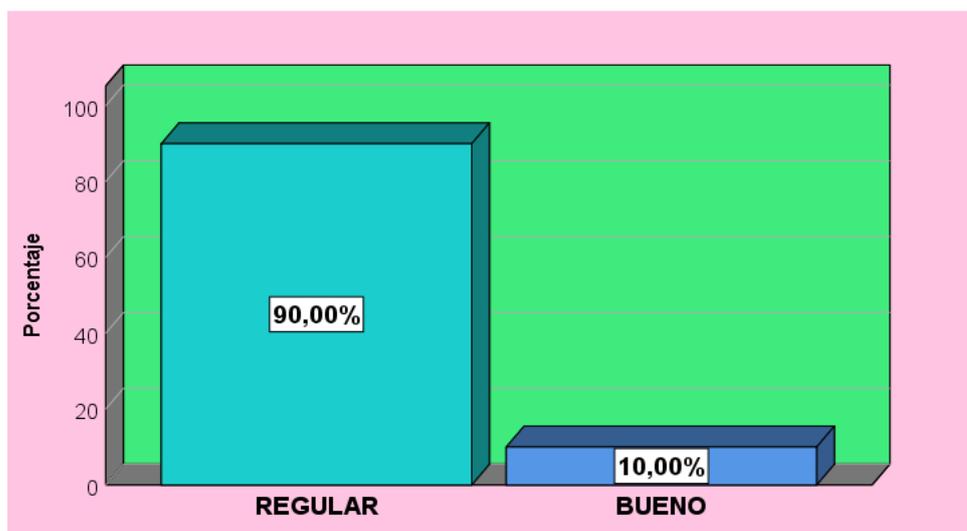


Figura 2. “Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión juegos de cooperación”.

Fuente: **Tabla 4**

Como se observa en la tabla 4 y figura 2, los resultados del nivel de logro de la dimensión juegos de cooperación. En donde según los resultados se logró identificar del total de los niños, al 90% representado por 18 niños quienes lograron calificar un nivel regular en donde se evidenció que los niños aún tienen deficiencias respecto a la

participación activa durante el juego y aun presentan deficiencias respecto al trabajo en equipo, puesto que aún no tienen la suficiente autoconfianza para interrelacionarse con sus compañeros. Además, se logró identificar al 10% representado por 2 niños quienes lograron calificar el nivel bueno, en donde los niños lograron satisfactoriamente ayudando a sus compañeros en el momento del juego. También se pudo identificar que, en su mayoría, los niños intentan desenvolverse apropiadamente, sin embargo, el miedo y el nervosismo hace que abstengan sus intenciones y las ganas de participar.

Tabla 5

Frecuencia del nivel de logro de la dimensión juegos de afirmación

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	11	55,0%
Bueno	9	45,0%
Total	20	100%

Nota. Esta tabla demuestra los resultados obtenidos de la dimensión Juegos de afirmación.

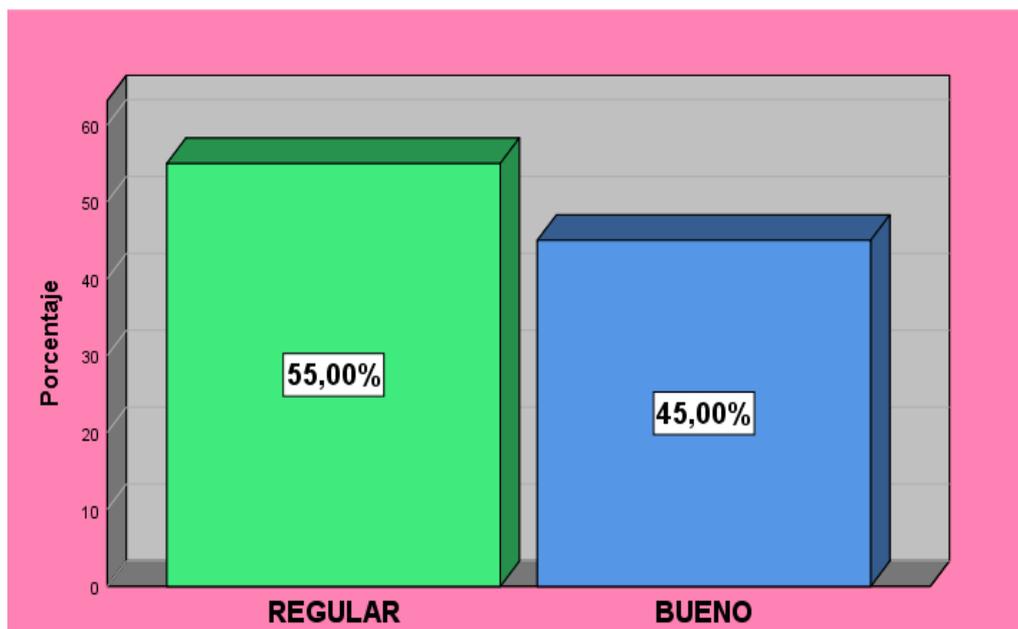


Figura 3. “Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión juegos de afirmación”.

Fuente: **Tabla 5**

Como se observa en la tabla 5 y figura 3, los resultados del nivel de logro de la dimensión juegos de afirmación. En donde según los resultados se logró identificar al 55% representado por 11 niños, quienes lograron calificar el nivel regular, caracterizado por la práctica del acogimiento a sus compañeros para integrarlo al juego, aceptando sin discriminarlo para interrelacionarse durante el juego. Con respecto al nivel bueno, se logró identificar al 45% quienes demostraron actitudes positivas satisfactoriamente.

Tabla 6

Frecuencia del nivel de logro de la dimensión juegos de comunicación

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	14	70,0%
Bueno	6	30,0%
Total	20	100%

Nota. Esta tabla demuestra los resultados obtenidos de la dimensión juegos de comunicación, luego de aplicar el instrumento.

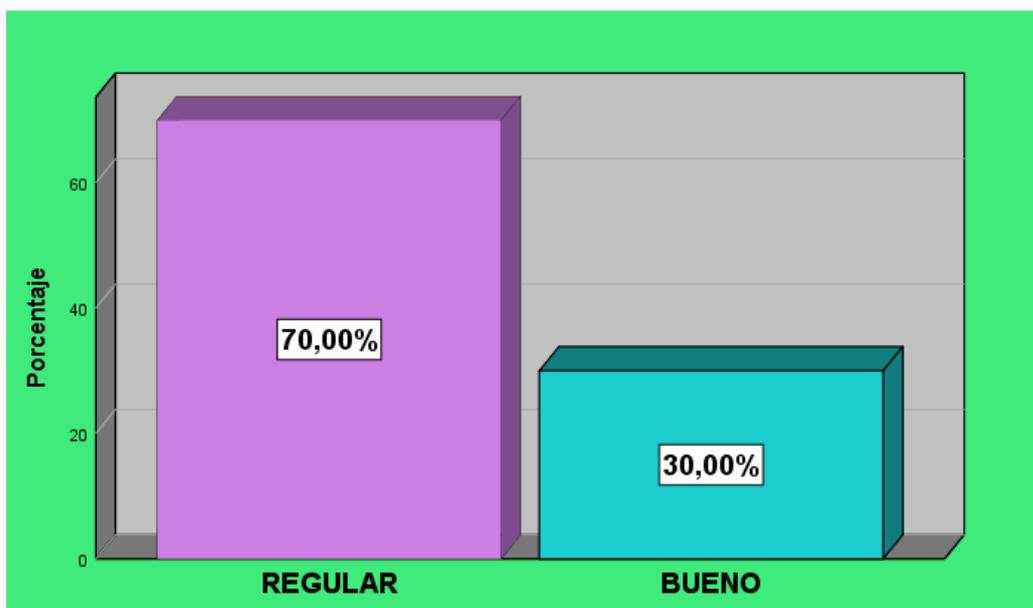


Figura 4. Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión juegos de comunicación.

Fuente: **Tabla 6**

Se observa en la tabla 6 y figura 4, los resultados del nivel de logro de la dimensión juegos de comunicación. Según los resultados, se logró identificar al 70% representado por 14 niños, quienes lograron calificar un nivel regular, en donde se evidencio actitudes con ciertas deficiencias respecto al momento de la expresión sobre lo que le gusta y no le gusta del juego, demostrando actitudes poco impulsivas al momento de elegir su turno. Además, se logró identificar al 30% representado por 6 niños, quienes lograron calificar el nivel bueno, en donde se pudo evidenciar que los niños lograron cumplir satisfactoriamente cada uno de los indicadores referentes a la comunicación durante el juego. Cabe recalcar que esos niños en cada ocasión lograron alentar a sus compañeros para que interactúen y se desenvuelvan de la manera más eficiente posible.

Tabla 7

Frecuencia del nivel de logro de la variable habilidades sociales

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	14	70,0%
Bueno	6	30,0%
Total	20	100%

Nota. Esta tabla muestra los resultados de la variable habilidades sociales, donde se presenta el nivel alcanzado por los niños.

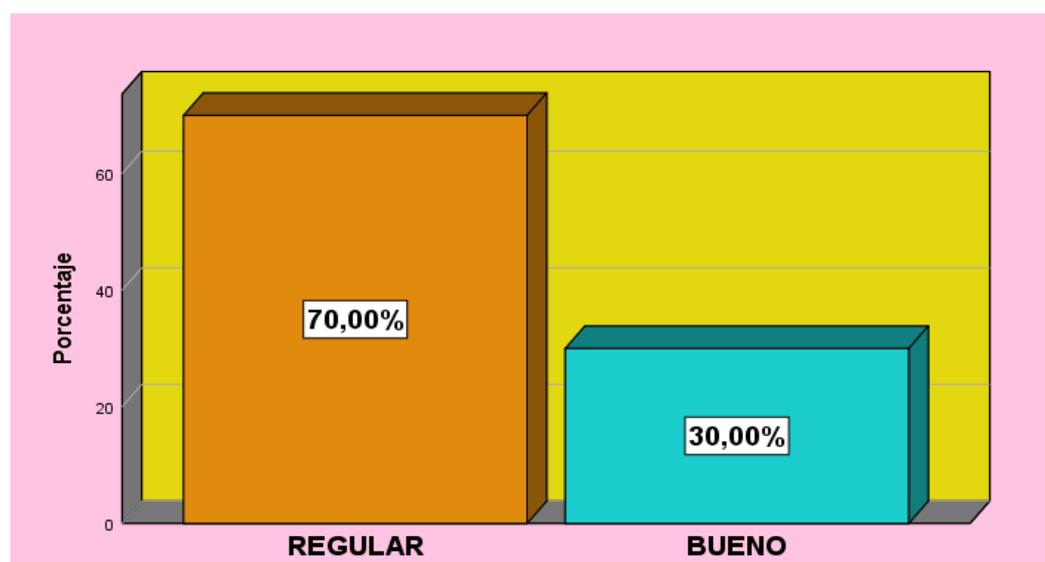


Figura 5. “Frecuencia porcentual del nivel de logro de la variable habilidades sociales”.

Fuente: **Tabla 7**

Se observa en la tabla 7 y figura 5, los resultados del nivel de logro de la variable habilidades sociales. Según los resultados, se logró identificar del total de los niños, el 70% representado por 14 niños, lograron calificar el nivel regular, es decir, los niños demostraron conductas positivas, pero no en su totalidad. Además, se logró identificar al 30% representado por 6 niños quienes lograron calificar el nivel bueno, evidenciándose actitudes de la buena práctica de los valores y la práctica del compañerismo. Cabe precisar que la mayoría de los niños se encuentra en proceso de mejora de las habilidades sociales, puesto que aún no logran concretar eficientemente al momento de interactuar entre compañeros.

Tabla 8

Frecuencia del nivel de logro de la dimensión habilidades básicas de interacción social

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	11	55,0%
Bueno	9	45,0%
Total	20	100%

Nota. Esta tabla muestra los resultados obtenidos de la dimensión Habilidades básicas de interacción social en los niños.

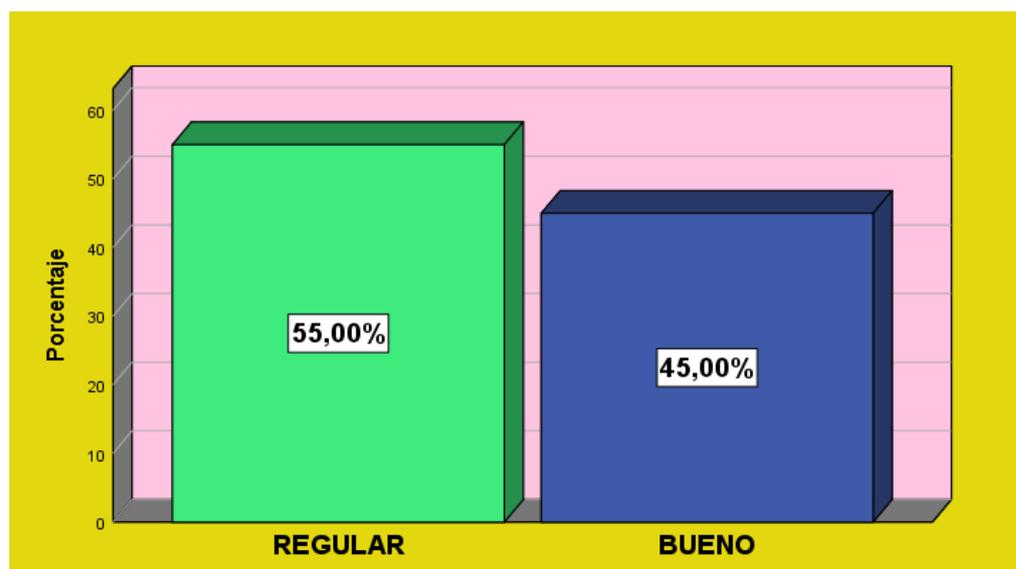


Figura 6. “Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión habilidades básicas de interacción social”.

Fuente: **Tabla 8**

Se observa en la tabla 8 y figura 6, los resultados del nivel de logro de la dimensión habilidades básicas de interacción social. Según los resultados se logró identificar del total de los niños al 55% representado por 11 niños quienes lograron calificar un nivel regular, evidenciándose actos referentes al saludo, obediencia, agradecimiento y empleando la palabra por favor de la manera adecuada. Además, se logró identificar al 45% representado por 9 niños quienes lograron calificar en nivel bueno, en donde se evidenció actitudes positivas cumpliendo cada indicador satisfactoriamente. Cabe precisar que los niños aun requieren mejorar la capacidad de interrelacionarse entre compañeros, puesto que así lo demuestran al mostrar cierta inseguridad consigo mismo.

Tabla 9

Frecuencia del nivel de logro de la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Regular	17	85,0%
Bueno	3	15,0%
Total	20	100%

Nota. Esta tabla muestra los resultados obtenidos de la dimensión Habilidades para hacer amigos y amigas en los niños.

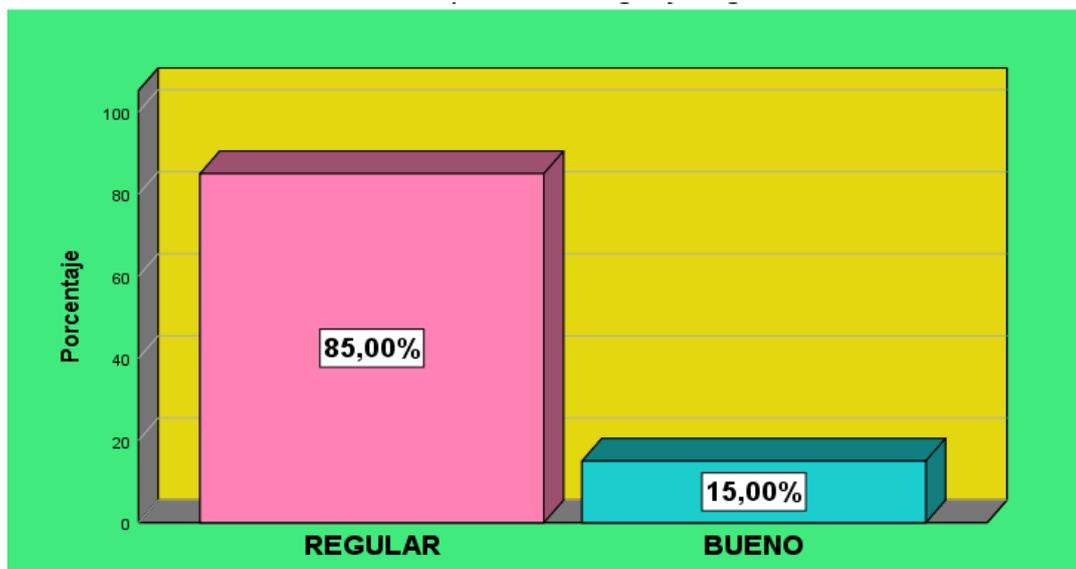


Figura 7. “Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas”.

Fuente: **Tabla 9**



Se observa en la tabla 9 y figura 7, los resultados del nivel de logro de la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas. Se logró identificar al 85% que lograron calificar un nivel regular, donde se evidencio deficiencias respecto al momento de motivar a sus compañeros mediante elogios y al momento de pedir ayuda a su maestra. Además, se logró identificar al 15%, quienes lograron cumplir satisfactoriamente los indicadores logrando calificar el nivel bueno, en donde se evidenció mejoras en el momento de compartir sus juguetes con sus compañeros. Es preciso mencionar que la mayoría de los niños aun presentan dificultades al momento de interrelacionarse entre ellos, puesto que en su mayoría presentan nerviosismo al momento de interactuar ya sea con sus compañeros o su docente.

Tabla 10

Frecuencia del nivel de logro de la dimensión habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	15,0%
Regular	16	80,0%
Bueno	1	5,0%
Total	20	100%

Nota. Esta tabla demuestra los resultados del nivel alcanzado en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños.

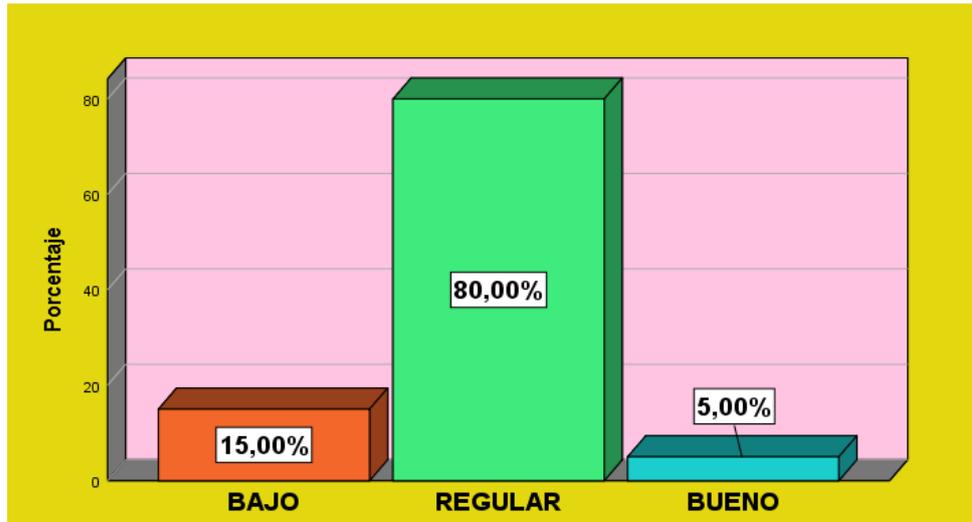


Figura 8. “Frecuencia porcentual del nivel de logro de la dimensión habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones”.

Fuente: Tabla 10

Se observa en la tabla 10 y figura 8, los resultados acerca del nivel de logro de la dimensión habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones. Según los resultados, del total de los niños se logró identificar al 15% representado por 3 niños, quienes lograron calificar un nivel bajo, es decir, estos niños presentan dificultades al momento de realizar el trabajo en equipo prefiriendo realizar de manera individual. Además, se logró identificar al 80% representado por 16 niños quienes mostraron actitudes positivas, pero no muy satisfactorias respecto a los reclamos que realizaron a su docente con la finalidad de obtener alguna solución acerca de sus dudas. Finalmente, en el nivel bueno se logró identificar al 5% representado por 1 niño quien logró calificar satisfactoriamente los indicadores.

4.1.2. Resultados según objetivo de estudio

Resultados para el objetivo general

- **OG:** Determinar la relación que existe entre “los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

Tabla 11

Coefficiente de correlación “entre las variables juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales”.

			Juegos Cooperativos	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	“Coeficiente de correlación”	1,000	,592**
		“Sig. (bilateral)”	.	,006
		N	20	20
	Habilidades sociales	“Coeficiente de correlación”	,592**	1,000
		“Sig. (bilateral)”	,006	.
		N	20	20

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

Nota. Esta tabla demuestra la correlación existente entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales.

Como se observa, “con un valor de (0,592) de coeficiente en Correlación de Rho de Spearman Sig. (Bilateral), se afirma lo siguiente: existe una **Correlación - positiva moderada** entre las variables juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales”. Con respecto a la contrastación de la hipótesis, según la regla para la decisión, considerando el valor de sig (0,006) es $< 0,05$. Se rechaza la (H0) y se acepta la (H1), es decir, “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

Resultados para el objetivo específico 1

Tabla 12

Coefficiente de correlación “entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social”.

			Juegos Cooperativos	Habilidades básicas de interacción social
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coefficiente de correlación	1,000	-1,000**
		Sig. (bilateral)	.	,000.
		N	20	20
	Habilidades básicas de interacción social	Coefficiente de correlación	-1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

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

Nota. Esta tabla demuestra la correlación existente entre la variable juegos cooperativos y la dimensión habilidades básicas de interacción social.

Como se observa, “con un valor de (-1,000) de coeficiente en correlación de Rho de Spearman Sig. (Bilateral) se afirma lo siguiente: existe una **Correlación - negativa grande y perfecta** entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social”. Con respecto a la contrastación de la hipótesis, según la regla para la decisión, considerando el valor de sig (0,000) es $< 0,05$. Se rechaza la (H0) y se acepta la (H1), es decir, “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

Resultados para el objetivo específico 2

Tabla 13

Coefficiente de correlación “entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas”.

Correlaciones				
			Juegos Cooperativos	Habilidades para hacer amigos y amigas
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coefficiente de correlación	1,000	-,464*
		Sig. (bilateral)	.	,039
		N	20	20
	Habilidades para hacer amigos y amigas	Coefficiente de correlación	-,464*	1,000
		Sig. (bilateral)	,039	.
		N	20	20

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

Nota. Esta tabla demuestra la correlación existente entre la variable juegos cooperativos y la dimensión habilidades para hacer amigos y amigas.

Se observa, “con un valor de (-0,464) de coeficiente en correlación de Rho de Spearman Sig. (Bilateral) que se encuentra dentro de los valores (-0,4 a -0,69), se afirma lo siguiente: existe una **Correlación - negativa moderada** entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas”. Con respecto a la contrastación de la hipótesis, según la regla para la decisión, considerando el valor de sig (0,039) es $< 0,05$. Afirmamos: se rechaza la (H0) y se acepta la (H1), es decir, “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

Resultados para el objetivo específico 3

Tabla 14

Coefficiente de correlación “entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones”.

Rho de Spearman		Juegos Cooperativos	Habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones
Juegos Cooperativos	Coefficiente de correlación	1,000	,488*
	Sig. (bilateral)	.	,029
	N	20	20
Habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones	Coefficiente de correlación	,488*	1,000
	Sig. (bilateral)	,029	.
	N	20	20

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

Nota. Esta tabla demuestra la correlación existente entre la variable juegos cooperativos y la dimensión habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones.

Se observa, “con un valor de (0,488) de coeficiente en correlación de Rho de Spearman Sig. (Bilateral) que se encuentra dentro de los valores (0,4 a 0,69), se afirma lo siguiente: existe una **Correlación - positiva moderada** entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones”. Con respecto a la contrastación de la hipótesis, según la regla para la decisión, considerando el valor de sig (0,029) es $< 0,05$. Se rechaza la (H0) y se acepta la (H1), es decir, “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.



4.2. DISCUSIÓN

Se logró determinar en el nivel de logro alcanzado por los niños en los juegos cooperativos, donde el 45% obtuvieron una calificación en el nivel regular; el 55% el nivel bueno. Lo que indica que más del 50% de los niños demostraron actitudes positivas al momento de realizar actividades que involucran la práctica y dinámica acerca del compañerismo, trabajo en equipo y los valores. En cuanto a las habilidades sociales., se logró identificar al 70% quienes lograron calificar el nivel regular, y al 30% quienes lograron calificar el nivel bueno. Con un valor de (0,592) y sig (0,006) de coeficiente en Correlación de Rho de Spearman, se concluye que “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

Estos hallazgos tienen coincidencia total con los estudios realizados por Cruz (2020), quien en sus resultados logró determinar “que existe una correlación significativa entre las habilidades sociales y el juego cooperativo” con un valor de ($r=.862$, $p=.000$), esto significa que las habilidades sociales y el juego cooperativo tienen una relación alta de significancia. De igual forma, Montalván (2018), logró determinar “que más del 50% de los niños y niñas mejoraron sus habilidades luego de aplicar los juegos cooperativos como estrategia”. Huasco (2017), concluye que “la aplicación del programa de juegos cooperativos influye positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años”.

Al respecto, Kormaz (2020), refirió que la educación en estudios sociales mejorada por la gamificación mejora significativamente las actitudes de los estudiantes hacia los cursos de estudios sociales en comparación con el método tradicional. De igual forma, Polat, et.al, (2022), Mencionaron que durante el proceso social del período



preescolar, el objetivo es que los niños adquieran habilidades sociales que les ayuden a adaptarse al aula y prepararlos para su vida social.

Se ha logrado determinar, según objetivo específico 1, “con un valor de (-1,000) y sig (0,000) de coeficiente en correlación de Rho de Spearman que existe una Correlación - negativa grande y perfecta entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social”. En donde, se logró identificar del total de los niños, al 90% quienes lograron calificar un nivel regular y al 10% en el nivel bueno, Respecto al nivel de logro de la dimensión habilidades básicas de interacción social, se logró identificar del total de los niños al 55% quienes lograron calificar un nivel regular y al 45% quienes lograron calificar en nivel bueno. Concluyendo que “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

Estos hallazgos tienen similitud parcial con los estudios realizados por Itusaca (2019), quien estadísticamente logró determinar que “el programa de habilidades sociales tiene efectos positivos en los problemas del comportamiento de niños”. De igual forma, Mamani y Paja (2018), lograron concluir que “el taller de juego de roles influyó positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en sus tres dimensiones”.

Al respecto, Sewell (2020), Refirió que las intervenciones de habilidades sociales son utilizadas por psicólogos educativos (EP) para promover un comportamiento social positivo entre los alumnos. Estos han ocurrido predominantemente para las poblaciones objetivo, en lugar de a nivel de toda la clase. Al respecto, Polat, et.al, (2022), mencionaron que durante el proceso social del período preescolar, el objetivo es que los niños adquieran habilidades sociales que les ayuden a adaptarse al aula y prepararlos para su vida social.



Con respecto al objetivo específico 2, “se logró determinar con un valor de (-0,464) y sig (0,039) de coeficiente en correlación de Rho de Spearman que existe una Correlación - negativa moderada entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas”. En donde se logró identificar del total de los niños al 85% que lograron calificar un nivel regular, el 15% el nivel bueno. Concluyendo que “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas en los niños de 5 años”.

Resultados que comparto parcialmente con los estudios previos realizados por Velásquez y Acero (2018), quienes concluyen que “los talleres de juego cooperativo contribuyeron más al desarrollo de las habilidades sociales avanzadas (0,40) que al desarrollo de las habilidades básicas” (0,35). Porque las habilidades elementales fueron desarrolladas de algún modo por el niño. A pesar de esto, hay pruebas de una contribución moderada.. Enseguida, Velasco (2017), menciona “los niños mostraron una mejora en las habilidades sociales y las relaciones entre alumnado y una disminución de los conflictos”.

Respecto al objetivo específico 3, “se logró determinar con un valor de (0,488) y sig (0,029) de coeficiente en correlación de Rho de Spearman que existe una Correlación - positiva moderada”. Concluyendo que “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños de 5 años”.

Estos hallazgos tiene similitud con los resultados de Pere (2017), quien sobresale que los juegos cooperativos aumentan las dadas de aceptación, especialmente en chicas, y las de rechazo en chicos. De igual forma, Quiñonez (2018), señala que con la inclusión de los juegos cooperativos , los niños aprendieron a desarrollar sus habilidades sociales , cultivar la empatía, mejorar su autoestima y colaborar con los demás para convertirse en individuos colaborativos y participativos.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Entre el nivel de logro de los juegos cooperativos y el nivel de desarrollo de las habilidades sociales, se logró determinar a través del coeficiente en Correlación de Rho de Spearman (0,592) y sig (0,006), que “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”.

SEGUNDA: Se ha logrado determinar que “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020”. A través del coeficiente en correlación de Rho de Spearman (-1,000). Se demuestra que más del 50% de los niños logró mejorar sus habilidades básicas.

TERCERA: Se ha logrado determinar que “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y amigas en los niños de 5 años”. A través del coeficiente en correlación de Rho de Spearman (-0,464) y sig (0,039). Se demuestra que la mayoría de los niños aun presentan dificultades al momento de interrelacionarse entre ellos.

CUARTA: Se demuestra que “existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños de 5 años”. A través del coeficiente en correlación de Rho de Spearman (0,488) y sig (0,029). Donde más del 50% de los niños logró mejorar las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A la institución, a que apliquen las estrategias del juego cooperativo como alternativa para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, puesto que se ha demostrado que este método es eficiente en la contribución de los niños en su desarrollo.

SEGUNDA: A los docentes, a desarrollar actividades y talleres con mayor frecuencia para mejorar el desarrollo de las habilidades básicas de los niños, puesto que se evidencian deficiencias respecto a la práctica de ciertos valores, como la empatía y la solidaridad.

TERCERA: A los docentes y practicantes que en su jornada pedagógica diaria, establecen un tiempo específico para trabajar el desarrollo de las habilidades y manejo de emociones más frecuentes, como la alegría, la tristeza, el miedo, la ira y la insatisfacción, porque estas son las emociones básicas que los niños requieren mejorar para interactuar con los demás.

CUARTA: A las familias y la sociedad en general a practicar e inculcar arduamente los valores sociales a sus hijos, tales como la empatía con sus compañeros, la solidaridad, el respeto, y las buenas costumbres morales para así trabajar de manera conjunta con el fin de lograr un cambio en beneficio para la sociedad.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bedoya, C. (2002). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando*. Cooperante accion.
- Cabrera, E., & Chahuayo, D. (2018). “*Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de 4 y 5 años de la I.E.P Asociación Educativa Semillitas del Futuro Curahuasi-2018*”. Abancay, Apurimac: Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac.
- Cajamarca, E. (2018). “*Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires – Ayacucho*”. Huancavelica : Universidad Nacional de Huancavelica .
- Cañeque, H. (1993). *Juego y vida: la conducta lúdica en el niño y en el adulto*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Carcausto, Z., & Rizalaso, S. (2018). *Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N°275 “Llavini” - Puno 2017*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Cruz, S. –L. (2020). “*Las Habilidades sociales y los Juegos cooperativos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1584*”. Trujillo - Peru: Universidad Cesar Vallejo.
- Delgado, L. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8431/EDSqucaer2.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. México: Grupo Oceano.
- Gómez. (2010). *Eficacia del Programa de Habilidades para la Vida en Adolescentes Escolares*. Scielo.
- Guzmán, M. (2019). *Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley*. Ecuador: Conrado vol.14 no.64 Cienfuegos jul.-set. 2018 Epub 08-Jun-2019.
- Herrador, S. (2012). *Juegos cooperativos propuestas lúdicas para trabajar en equipo y en grupo*. España: Wanceulen.
- Huasco, N. (2017). *los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I las palmeras, los olivos*. Lima -Peru: Universidad Cesar Vallejo.



- Itusaca, M. (2019). *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación Una – Puno*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: CCS.
- Landaeta, Umaña. M. (2018), “*Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial, de la Institución Educativa Estatal Pedregal 2017*”. Arequipa - Perú.
- Mamani, Y., & Paja, L. (2018). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno del 2018*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Mero, M. (2015). *Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis Pequeños Angelitos”, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015*. Santa Elena.
- Michelson, L., Sugai, D., Wood, R., & Kazdin, A. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia: evaluación y tratamiento*. España: Martínez Roca.
- Monjas, C. (2002). *Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social*. Madrid: CEPE.
- Montalván, J. (2018). *programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular “jardín real” urb. bancaria piura, 2015* . piura : Universidad Nacional de Piura .
- Ñaupas, P. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Bogota: Ediciones de la U.
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Recuperado de <https://books.google.es>.
- Papalia, D. (2009). *Desarrollo Humano*. México: McGraw Hill .
- Pere, J. (2017). *Incidencia de Los Juegos Cooperativos en las relaciones interpersonales*. Rio Grande do Sul, Brasil: Movimento, vol. 23, núm. 1, enero-marzo, 2017, pp. 213-227.
- Quiñonez, K. (2018). *El Juego Cooperativo en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo “A” Y “B” de la Unidad Educativa Francisco Flor de la Ciudad de Ambato*. Ambato – Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.



- Sanmartín, J. (2012). *La actividad lúdica y el desarrollo de las destrezas cognitivas de las niñas y niños de 3 a 4 años, del centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario “Caminemos juntos” del Barrio Víctor Emilio Valdivieso, período 2011-2012*. Ecuador.
- Velasco, S. (2017). *El Juego Cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Velásquez, D., & Acero, D. (2018). *Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del Barrio Laykakota de la ciudad de Puno - 2017*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano.
- Villanueva, E. R. (2014). *Como mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: ACDE.



ANEXOS

ANEXO 01

Operacionalización de variables

Variable 1: Juegos cooperativos

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA VALORATIVA
Juegos cooperativos	Juego de cooperación	<ul style="list-style-type: none"> - Participa con entusiasmo durante el juego. - Participa en los juegos grupales. - Demuestra alegría al participar en un juego. - Ayuda a sus compañeros al momento de jugar. - Colabora y trabaja en equipo durante el juego. 	<p>Para los ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siempre (3) - A veces (2) - Nunca (1) <p>Para la variable Método baremo</p>
	Juego cooperativo de afirmación	<ul style="list-style-type: none"> - Acoge con amabilidad a un compañero cuando se integra al juego. - Es aceptado por sus compañeros. - Acepta a sus compañeros sin discriminarlos. - Se agrupa fácilmente con sus compañeros. - Se relaciona con facilidad con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bajo (15-25) - Regular (25-35) - Bueno (36-45) <p>Para las dimensiones Método – baremo</p>
	Juego cooperativo de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa a sus compañeros lo que le gusta o disgusta del juego. - Respeta las opiniones de sus compañeros al momento de jugar. - Se comunica positivamente con sus compañeros de juego. - Alienta a sus compañeros durante el juego. - Verbaliza acuerdos o normas antes de empezar el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bajo (5-8) - Regular (9-12) - Bueno (13-15)

Fuente: Elaboración propia.

Variable 2: Habilidades sociales

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA VALORATIVA
Habilidades sociales	Habilidades básicas de interacción social	<ul style="list-style-type: none"> - Saluda cuando ingresa al aula. - Dice su nombre cuando se le pregunta. - Dice gracias cuando le ofrecen algo. - Pide disculpas cuando hace algo que no está bien. - Pide las cosas diciendo "por favor". 	<p>Para los ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siempre (3) - A veces (2) - Nunca (1) <p>Para la variable Método baremo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bajo (15-25) - Regular (25-35) - Bueno (36-45) <p>Para las dimensiones Método – baremo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bajo (5-8) - Regular (9-12) - Bueno (13-15)
	Habilidades para hacer amigos y amigas	<ul style="list-style-type: none"> - Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable. - Se une con sus compañeros para jugar. - Pide ayuda a su maestra cuando la necesita. - Comparte sus juguetes o materiales con sus compañeros. - Cooperera con sus compañeros en distintas tareas. 	
	Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	<ul style="list-style-type: none"> - Hace cosas solo y dice "Yo puedo hacerlo solo". - Expresa cosas positivas de sí mismo a otras personas. - Expresa lo que le gusta o disgusta. - Se queja ante su maestra cuando algún compañero lo molesta - Reclama cuando no le permiten participar o jugar en un grupo. 	

Fuente: Elaboración propia.



ANEXO 02

INSTRUMENTO DE EVALUACION

GUÍA DE OBSERVACIÓN: HABILIDADES SOCIALES

Nombre: _____ Edad: _____ Aula: _____
Turno: _____ I.E.: _____ Fecha: _____

Se observará la conducta del niño (a) que se relaciona con cada ítem mencionado en la lista. Si el niño o niña observado presenta la conducta que se menciona en la lista, colocar una "X" en el casillero correspondiente de acuerdo a la escala de valoración.

HABILIDADES SOCIALES				
DIMENSIONES	ITEM	Siempre	A veces	Nunca
Habilidades básicas de interacción social	1.- Saluda cuando ingresa al aula.			
	2.- Hace caso cuando le llaman por su nombre.			
	3.- Dice gracias cuando le ofrecen algo.			
	4.- Pide disculpas cuando hace algo que no está bien.			
	5.- Pide las cosas diciendo "por favor".			
Habilidades para hacer amigos y amigas	6.- Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.			
	7.- Se une con sus compañeros para jugar.			
	8.- Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.			
	9.- Comparte sus juguetes o materiales con sus compañeros.			
	10.- Cooperación con sus compañeros en distintas tareas.			
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	11.- Hace cosas solo y dice "Yo puedo hacerlo solo".			
	12.- Expresa cosas positivas de sí mismo a otras personas.			
	13.- Expresa lo que le gusta o disgusta.			
	14.- Se queja ante su maestra cuando algún compañero lo molesta			
	15.- Reclama cuando no le permiten participar o jugar en un grupo.			

Instrumento adaptado de: Landaeta (2018), "juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial, de la Institución Educativa Estadal Pedregal 2017".



ANEXO 03

INSTRUMENTO DE EVALUACION

GUÍA DE OBSERVACIÓN: JUEGO COOPERATIVO

Nombre: _____ Edad: _____ Aula: _____
Turno: _____ I.E.: _____ Fecha: _____

Se observará la conducta del niño (a) que se relaciona con cada ítem mencionado en la lista. Si el niño o niña observado presenta la conducta que se menciona en la lista, colocar una "X" en el casillero correspondiente de acuerdo a la escala de valoración.

DIMENSIONES	ITEM	Siempre	A veces	Nunca
De Cooperación	1.- Participa con entusiasmo durante el juego.			
	2.- Participa en los juegos grupales.			
	3.- Demuestra entusiasmo al participar en un juego.			
	4.- Ayuda a sus compañeros al momento de jugar.			
	5.- Colabora y trabaja en equipo durante el juego.			
De Afirmación	6.- Acoge con amabilidad a un compañero cuando se integra al juego.			
	7.- Es aceptado por sus compañeros.			
	8.- Acepta a sus compañeros sin discriminarlos.			
	9.- Se agrupa fácilmente con sus compañeros.			
	10.- Se relaciona con facilidad con sus compañeros.			
De Afirmación	11.- Expresa a sus compañeros lo que le gusta o disgusta del juego.			
	12.- Respeta las opiniones de sus compañeros al momento de jugar.			
	13.- Se comunica positivamente con sus compañeros de juego.			
	14.- Alienta a sus compañeros durante el juego.			
	15.- Verbaliza acuerdos o normas antes de empezar el juego.			

Instrumento adaptado de: Landaeta (2018), "juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial, de la Institución Educativa Estadal Pedregal 2017".



ANEXO 04

Escala de calificación para las variables y dimensiones.

Habilidades sociales y juegos cooperativos

Calificación por ITEM

RESPUESTA	DESCRIPCION
SIEMPRE	Los niños y niñas lograron realizar lo propuesto en el ítem satisfactoriamente.
A VECES	Los niños y niñas algunas veces realizan lo propuesto en el ítem de manera adecuada.
NUNCA	Los niños y niñas no lograron realizar lo propuesto en el ítem.

Para las variables y dimensiones

Nivel	Variables	Dimensiones	Descripción
Bajo	(15 – 25)	(5 - 8)	Si dicha puntuación total es menos del intervalo es debido a que los niños y niñas aún no han aprendido ni realizan las conductas que mencionan los diferentes ITEMS.
Regular	(26 - 35)	(9 - 12)	Si dicha puntuación total está comprendida entre estos intervalos, los niños y niñas demuestran conductas que se mencionan en los ITEMS, pero no han desarrollado en su totalidad de habilidades sociales.
Bueno	(36 - 45)	(13 - 15)	Si dicha puntuación total está comprendida entre estos intervalos, los niños y niñas demuestran que han logrado desarrollar y realizar las conductas y actividades necesarias para la interacción con otras personas y han logrado hacer lo mencionado en los ITEMS de manera satisfactoria.

ANEXO 05

Vaciado de datos al programa Excel – variable juegos cooperativos.

N°	VARIABLE: JUEGOS COOPERATIVOS															SUMA TOTAL			
	DE COOPERACION					DE AFIRMACION					DE COMUNICACION								
	P1	P2	P3	P4	P5	SUMA	P6	P7	P8	P9	P10	SUMA	P11	P12	P13		P14	P15	SUMA
1	3	2	2	2	2	11	3	2	3	2	3	13	3	2	3	2	2	12	36
2	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	32
3	3	2	2	3	2	12	2	2	3	3	3	13	2	3	3	3	2	13	38
4	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	2	3	3	3	2	13	35
5	3	2	3	2	2	12	2	2	3	3	3	13	3	3	2	2	2	12	37
6	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	3	2	2	2	2	11	32
7	3	2	2	2	3	12	2	3	3	3	3	14	3	2	2	2	3	12	38
8	3	3	2	2	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	3	11	34
9	3	3	3	2	2	13	2	2	3	2	3	12	3	2	2	2	2	11	36
10	2	2	2	2	2	10	3	2	2	3	3	13	2	2	2	3	2	11	34
11	2	2	3	2	3	12	2	3	3	2	2	12	2	2	2	3	3	12	36
12	2	2	2	2	2	10	3	2	2	3	3	13	2	2	2	3	3	12	35
13	2	3	2	3	2	12	2	2	3	2	2	11	3	2	2	3	3	13	36
14	2	2	3	2	3	12	3	2	2	3	3	13	3	3	2	3	3	14	39
15	2	2	2	2	2	10	2	3	3	2	2	12	3	3	2	2	3	13	35
16	2	3	2	3	3	13	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	3	12	36
17	2	2	2	2	2	10	3	3	3	2	3	14	3	3	3	2	2	13	37
18	2	2	2	3	3	12	2	2	2	2	3	11	2	3	3	2	2	12	35
19	2	3	2	2	2	11	3	3	3	2	3	14	2	3	3	2	2	12	37
20	2	3	3	2	2	12	2	3	2	2	2	11	2	3	3	2	2	12	35

Vaciado de datos al programa Excel – variable habilidades sociales.

N°	VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES										HABILIDADES RELACIONADOS CON LOS SENTIMIENTOS EMOCIONES Y OPINIONES					SUMA TOTAL		
	HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCION SOCIAL					HABILIDADES PARA HACER AMIGOS Y AMIGAS					HABILIDADES RELACIONADOS CON LOS SENTIMIENTOS EMOCIONES Y OPINIONES							
	P1	P2	P3	P4	P5	SUMA	P6	P7	P8	P9	P10	SUMA	P11	P12	P13	P14	P15	SUMA
1	3	2	3	2	3	13	2	2	1	3	3	11	3	3	2	3	2	13
2	2	3	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9
3	2	2	2	3	2	11	2	2	1	3	2	10	2	2	2	3	1	10
4	3	3	2	2	2	12	2	3	2	2	2	11	1	2	2	1	1	7
5	3	3	2	2	2	12	3	3	2	2	2	12	3	2	2	3	1	11
6	2	2	3	2	2	11	2	3	2	3	2	12	1	2	2	2	1	8
7	2	2	3	2	2	11	3	2	2	2	2	11	1	2	3	3	1	10
8	3	2	3	2	2	12	2	2	3	3	2	12	3	3	2	2	1	11
9	2	3	2	3	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	3	3	1	11
10	3	2	2	3	2	12	2	1	3	1	2	9	2	2	3	1	1	10
11	2	2	3	2	2	11	3	1	3	2	2	11	3	2	1	3	3	12
12	3	3	2	3	3	14	2	3	2	1	3	11	2	2	3	2	3	12
13	3	3	3	2	3	14	2	2	3	3	2	12	3	3	1	3	2	12
14	3	2	3	3	3	14	3	3	3	2	3	14	2	1	3	2	2	10
15	3	2	3	3	3	14	3	2	2	3	3	13	2	3	1	1	3	10
16	3	2	3	2	3	13	2	3	3	2	3	13	2	1	3	2	1	9
17	2	3	3	2	3	13	1	2	2	3	3	11	3	3	2	1	3	12
18	2	3	3	3	2	13	2	2	2	3	3	12	2	2	2	2	1	9
19	3	3	2	3	2	13	2	2	2	3	3	12	2	2	2	1	3	10
20	3	3	2	2	2	12	2	2	2	3	3	12	2	2	2	1	1	8

ANEXO 06

Procesamiento estadístico - SPSS

Sin título 1.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ayuda Ventana Ayuda

Visible: 8 de 8 variables

	V1	D1DCOO	D2DEAF	D3COM	V2	DD1HB	DD2AAS	DD3EMO	var								
1	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	BUENO	BAJO									
2	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	BUENO	BAJO									
3	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	BUENO	BAJO									
4	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR									
5	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR									
6	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR									
7	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR									
8	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR									
9	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	REGULAR	REGULAR									
10	BUENO	REGULAR															
11	BUENO	REGULAR															
12	BUENO	REGULAR															
13	BUENO	REGULAR															
14	BUENO	REGULAR															
15	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	BUENO	REGULAR	REGULAR	REGULAR									
16	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	BUENO	REGULAR	REGULAR	REGULAR									
17	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	BUENO	REGULAR	REGULAR	REGULAR									
18	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO	BUENO	REGULAR	REGULAR	REGULAR									
19	BUENO	BUENO	REGULAR	BUENO	BUENO	REGULAR	REGULAR	REGULAR									
20	BUENO	BUENO	REGULAR	BUENO	BUENO	REGULAR	REGULAR	BUENO									
21																	
22																	
23																	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

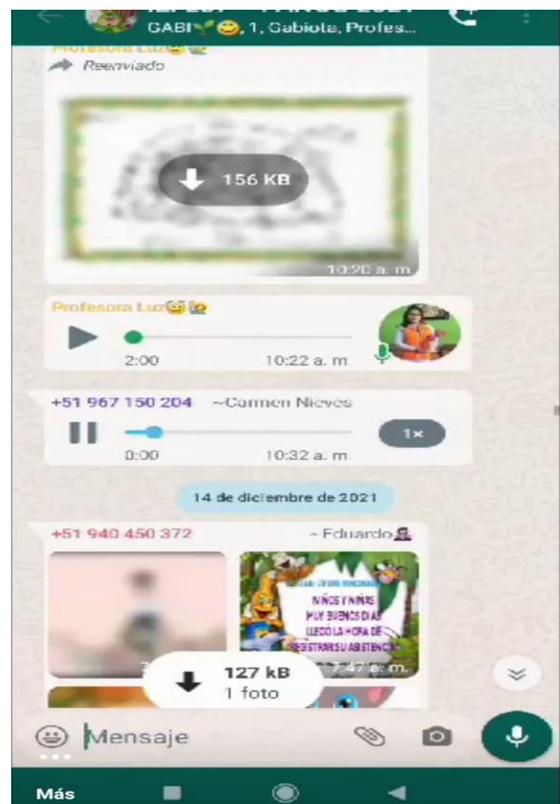
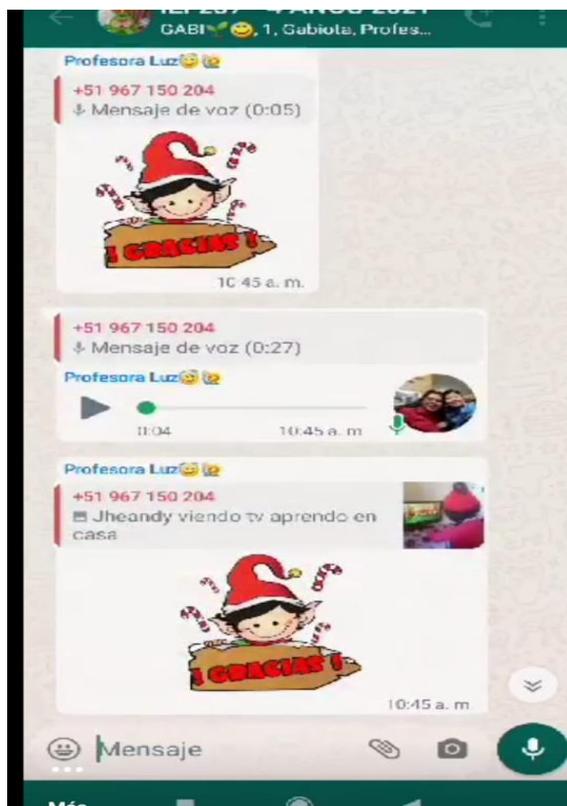
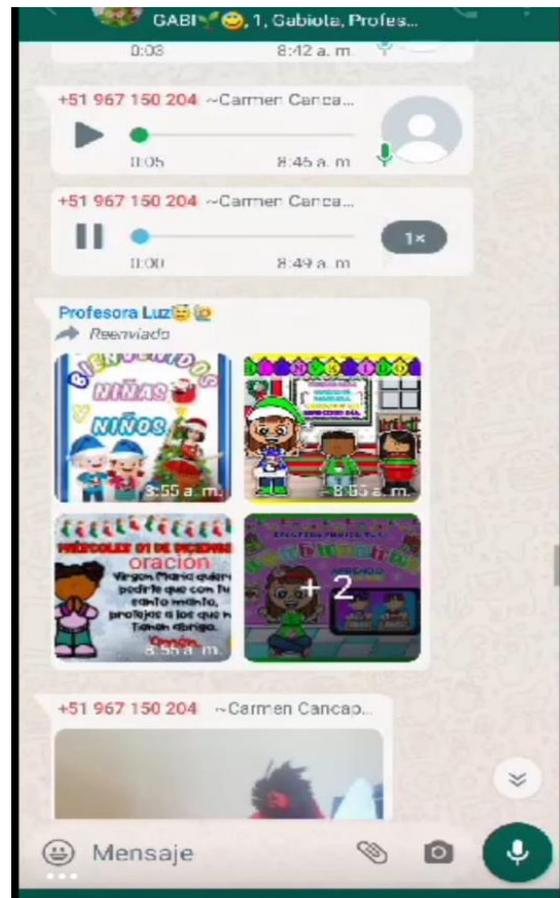
ANEXO 07

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSION	ITEM	METODOLOGIA
<p>PROBLEMA GENERAL PG: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la ciudad de Ayaviri en el año 2020?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS PE1: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales básicas de interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020?</p> <p>PE2: ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales para hacer amigos y amigas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020?</p> <p>PE3: ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL OG: Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS OE1: Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020</p> <p>OE2: Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales para hacer amigos y amigas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020</p> <p>OE3: Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL HG: Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICAS HE1: Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales básicas de interacción social en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020</p> <p>HE2: Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales para hacer amigos y amigas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020</p> <p>HE3: Existe una relación significativa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri en el año 2020</p>	<p>Juegos Cooperativos</p>	<p>De cooperación</p> <p>De afirmación</p> <p>De comunicación</p>	<p>1-2-3-4-5</p> <p>6-7-8-9-10</p> <p>11-12-13-14-15</p>	<p>Enfoque de Investigación Enfoque cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación Básica</p> <p>Diseño de investigación No experimental</p> <p>Alcance de investigación Descriptivo correlacional</p> <p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Guía de observación</p> <p>Población 20 niños de la Institución Educativa Inicial N° 237 La Rinconada de la Ciudad de Ayaviri</p> <p>Muestra A través del muestreo no probabilístico por conveniencia donde se involucra a toda la población</p>
		<p>Habilidades sociales</p>	<p>Habilidades básicas de interacción social</p> <p>Habilidades para hacer amigos y amigas</p> <p>Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones</p>	<p>1-2-3-4-5</p> <p>6-7-8-9-10</p> <p>11-12-13-14-15</p>		

ANEXO 08

Evidencias fotográficas



I.E.I N° 237 URB. LA RINCONADA - AYAVIRI
ELECCIONES MUNICIPALES 2022
VAMOS POR UN CAMBIO LA FELICIDAD DE TI MI NIÑO

ALCALDE:
HAROLD GABRIEL CALDERON CORIMAYA

TENIENTE ALCALDE:
RENZO IBRAHIM TICONA HUAYTA

REGIDOR DE EDUCACION, CULTURA, RECREACION Y DEPORTES:
THIAGO RONALDO MELO MAMANI

REGIDORA DE SALUD Y MEDIO AMBIENTE:
KAMILA AZIANA CAYTA ROMAN

REGIDOR DE EMPRENDIMIENTO Y ACTIVIDADES PRODUCTIVAS:
THIAGO ROBERTO QUISPE VILCA

REGIDORA DE DERECHOS DEL NIÑO Y ADOLESCENTE:
ELIN MAMANI

Rayane Santos
Milena Soperez
Rosalia Flores
Samuel Soperez
Herminia
Lucero H.
Angely Salas
Mario Torres
Jeanette romo
Nelly tp

Pedro Cruzado Ap...
joao
zona 3 metropolit...
Matheus Georgett...

Lily
Elsa
Miryam Juarez
Maria florian
Janet Leon

Fuente: Elaboración propia