

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CHICLAYO 2024**
**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS

Br. Amaya Ayala, Cindy Milagros
<https://orcid.org/0000-0001-5968-6543>

Br. Vergara Yarleque, Mónica Del Rosario
<https://orcid.org/0000-0002-7781-2440>

ASESORA

Mg. Valverde Reyes, Fiorella Jamileth
<https://orcid.org/0000-0002-5826-2439>

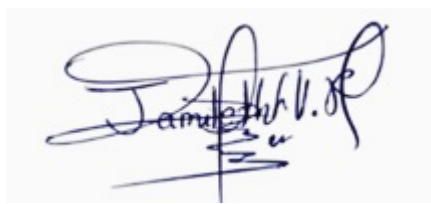
LINEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ
2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Valverde Reyes, Fiorella Jamileth con DNI N°47566214, como asesora del trabajo de investigación titulado “JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CHICLAYO 2024”, desarrollado por las egresadas Br. Vergara Yarleque, Monica Del Rosario, con DNI 70058101; y Br. Amaya Ayala, Cindy Milagros, con DNI 46132593, del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.



Mg. Valverde Reyes, Fiorella Jamileth

DNI N°: 47566214

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXEMO MONS. DR. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

A la personita que le dio felicidad a mi vida y que ahora duerme entre los ángeles, mi Mattias precioso. A mis papás, Juan y Soledad porque siempre fueron mi mayor motivación, a ellos, por todo el amor, la paciencia y apoyo incondicional que nunca me faltó.

A mis hermanos por quererme y apoyarme siempre. A mis hermosos sobrinos, por traer tanta alegría con su llegada a nuestras vidas.

A mi compañero de vida, Brando; por todo el apoyo que siempre me brinda, y por sostenerme siempre que lo necesito.

Monica Del Rosario Vergara Yarleque

Dedico esta tesis a mi familia, por su apoyo inquebrantable y amor durante este arduo proceso de investigación.

Por último, dedico esta tesis a todos aquellos que creen en el poder de la investigación y la educación para transformar el mundo.

Cindy Milagros Amaya Ayala

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios por la vida, por permitirnos culminar favorablemente este proyecto y por ser nuestra guía en todo momento.

A la universidad católica de Trujillo Benedicto XVI, por abrirnos las puertas de su casa de estudios y por brindarnos los recursos necesarios para llevar a cabo nuestra carrera universitaria, haciendo de nosotras líderes con alma y valores.

A nuestra asesora de tesis por su orientarnos con sus conocimientos y experiencia a lo largo de todo este proceso. A los docentes que nos acompañaron a lo largo de nuestra vida universitaria.

A nuestras familias, por su amor y apoyo absoluto y porque siempre creyeron en nosotras.

A la Institución Educativa PNP Félix Tello Rojas, por permitirnos llevar a cabo nuestra investigación en su centro de estudios, así como la docente de aula por ser nuestra guía y a los padres de familia por la entera disposición.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Br Amaya Ayala, Cindy Milagros con DNI N°46132593 y Br. Vergara Yarleque, Monica Del Rosario, con DNI N°70058101, egresadas del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - CHICLAYO, 2024”. El cual consta de un total de 82 páginas, en las que se incluyen 22 tablas y 4 figuras, más un total de páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación, y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra auditoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos, están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.



Vergara Yarleque
Monica Del Rosario

DNI: 70058101



Amaya Ayala
Cindy Milagros

DNI: 46132593

ÍNDICE

Portada.....	i
Declaratoria de originalidad.....	ii
Autoridades universitarias	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad	vi
Índice	vii
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract.....	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA.....	28
2.1. Enfoque, tipo.....	28
2.2. Diseño de la investigación.....	28
2.3. Población, muestra y muestreo	29
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	30
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	32
2.6. Aspectos éticos en investigación	33
III. RESULTADOS	34
IV. DISCUSIÓN.....	48
V. CONCLUSIONES	52
VI. RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
ANEXOS.....	60
Anexo 1: Instrumento de recolección de la información	60
Anexo 2: Ficha técnica	69
Anexo 3: Operacionalización de variables	71
Anexo 4: Carta de presentación	73
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos....	74
Anexo 6: Consentimiento informado.....	75
Anexo 7: Matriz de consistencia.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes de una institución educativa de Chiclayo.....	29
Tabla 2. Muestra estudiantil de una institución educativa de Chiclayo	30
Tabla 3. Ficha técnica del instrumento para medir la variable habilidades sociales	31
Tabla 4. Validadores de la variable habilidades sociales	32
Tabla 5. Estadística de fiabilidad para ficha de observación juegos cooperativos.....	32
Tabla 6. Nivel de habilidades sociales en niños de 3 años	34
Tabla 7. Nivel de primeras habilidades sociales en niños de 3 años	35
Tabla 8. Nivel de habilidades sociales avanzadas en niños de 3 años.....	37
Tabla 9. Nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 3 años	38
Tabla 10. Prueba de hipótesis	40
Tabla 11. Estadística de muestras emparejadas	40
Tabla 12. Estadística de muestras emparejadas	41
Tabla 13. Prueba de muestras diferencias emparejadas	41
Tabla 14. Prueba de hipótesis dimensión primeras habilidades sociales	42
Tabla 15. Estadística de muestras emparejadas.....	43
Tabla 16. Pruebas de muestra diferencia emparejadas	43
Tabla 17. Prueba de hipótesis habilidades sociales avanzadas.....	44
Tabla 18. Estadísticas de muestras emparejadas	44
Tabla 19. Prueba de muestra diferencia emparejadas.....	45
Tabla 20. Prueba de hipótesis dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos ..	45
Tabla 21. Estadísticas de muestras emparejadas	46
Tabla 22. Prueba de muestra diferencia emparejadas.....	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de habilidades sociales en niños de 3 años.....	34
Figura 2. Nivel de primeras habilidades sociales en niños de 3 años.....	36
Figura 3. Nivel de habilidades sociales avanzadas en niños de 3 años	37
Figura 4. Nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 3 años.....	39

RESUMEN

La presente investigación, se efectuó debido a la baja autoestima, timidez e inseguridad de los estudiantes de 3 años, en ese sentido, se propuso determinar cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024. La metodología que se empleó fue de enfoque cuantitativo, aplicada y diseño pre experimental. Se trabajó con una muestra de 18 estudiantes, se usó la ficha de observación comprendida en 12 ítems y agrupada en tres dimensiones: Primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas y habilidades relacionadas con los sentimientos, se demostró los resultados del pre test que el 61% estaban en nivel inicio (C), a diferencia del postest la mayoría de estudiantes (61%) estaban en un nivel logrado (AD). Cabe mencionar que se utilizó la prueba paramétrica T-Student con un valor de 0.100 que es mayor que el 0.05.

Palabras clave: Avanzadas, habilidades sociales, juegos cooperativos y reglas.

ABSTRACT

The present investigation was carried out due to the low self-esteem, shyness and insecurity of 3-year-old students, in that sense, it was proposed to determine how cooperative games influence the improvement of social skills in students at the initial level of an educational institution. Chiclayo 2024. The methodology used was a quantitative, applied approach and pre-experimental design. We worked with a sample of 18 students, the observation sheet included in 12 items and grouped into three dimensions was used: First social skills, advanced social skills and skills related to friends, the results of the pre-test showed that 61% were at the beginning level (C), unlike the posttest, the majority of students (61%) were at an achieved level (AD). It is worth mentioning that the parametric T-Student test was used with a value of 0.100, which is greater than 0.05.

Keywords: Advanced, social skills, cooperative games and rules.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto internacional, según los estudios de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020), en su foro anunció que a nivel global más del 50% en todos los países, los niños carecen de habilidades sociales para interrelacionarse con el resto de compañeros o crear nuevas amistades. Así mismo, dio a conocer que la pandemia del Covid-19 afectó de manera emocional y económica a un sin números de familias y en especial a los niños retrasándolos en su contexto social porque durante esos años se mantuvieron aislados y trayendo problemas de timidez y baja autoestima; sobre esto, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021), mencionó que; debido al aislamiento, se limitó las relaciones sociales de los estudiantes entre sus pares y esto generó en ellos, distintas emociones.

En Argentina según el estudio de León y Betina (2020), manifiestan que la autoestima está relacionada resistentemente a las habilidades sociales y de acuerdo a sus resultados la mayor parte de su muestra presentan dificultades en conductas agresivas, rechazo y baja autoestima. En vista a ello, es primordial desde las escuelas introducir los juegos ya que a través del juego se busca disminuir las manifestaciones agresivas, llevándolos a promover conductas de sensibilización, contribución, compañerismo y comunicación. De igual manera, Pérez (2017), dio a conocer que en México los niños presentaban dificultades en relacionarse y comunicarse, es decir manifestó que hoy en día existe grandes barreras en socialización. Por esta razón, es fundamental aplicar los juegos como herramienta didáctica en el desarrollo de las actividades en el aula.

En Perú, se identificó en la ciudad de Chepén el estudio de Salazar (2018), afirmó que existe una grave problemática ya que los estudiantes son muy tímidos, no quieren participar por sí solo en las actividades realizadas en el aula. De acuerdo a su muestra, más de la mitad tienen miedo al momento de socializar y agruparse para trabajar en equipos. Así también, en la Ciudad de Lima, Montalvo (2019), manifestó que, conforme a su muestra, más de la mitad presentaron inconvenientes en relacionarse entre amigos, entablar una relación de diálogo trayendo consigo dificultades de captar señales sociales. Es por esta razón, los maestros deben trabajar esta área ya que es fundamental para el desarrollo y crecimiento del estudiante de inicial; al introducir los juegos cooperativos en las aulas de

clase fomentan la cohesión grupal y la sensación de pertenencia a un grupo. Además, mejoran en su socialización, interacción de amistad, positiva y constructiva.

Igualmente, en la ciudad de Chimbote un estudio realizado por Cercado (2018), dio a conocer que los estudiantes de 4 años presentaban dificultades a la hora de socializar, ya que eran muy tímidos y callados, prácticamente se sentían en un aislamiento social y presentaban baja autoestima, estos inconvenientes provienen de muchos factores, que mayormente vienen así de casa los estudiantes a la escuela. Debido a esta situación problemática es importante usar los juegos como herramienta didáctica ya que ayuda al estudiante a desenvolverse y aprende a socializar.

En ese mismo contexto, Lozano (2022), argumentó en su trabajo de tesis en la ciudad de Chepén que en su muestra, existió una problemática muy preocupante ya que sus estudiantes no participaban por ser muy cohibidos y tenían miedo a la hora que hablaban, es decir, se evidenció miedo al participar, algunos niños lloraban incontrolablemente, por lo cual manifestó que fue un duro trabajo al aplicar las actividades en el aula; pero la estrategia basada en juegos benefició de manera óptima a los estudiantes.

En cuanto a la institución educativa de Chiclayo, el problema de la investigación, surgió durante la práctica profesional donde se observó estudiantes divididos; niños tímidos, así como niños dominantes y agresivos que imponen su voluntad sobre los más tímidos, generando en ellos, alejamiento y que muchas veces no quieren participar, lo que evidenció carencias en su interrelación, inseguridad, baja autoestima, lo cual les dificultó en la comunicación con sus compañeros y la falta de socialización entre ellos mismos, esas reacciones son habituales en los niños a esta edad, pero se tuvo en cuenta que no a todos los niños les afecta de la misma manera, por esto se buscó implementar el juego cooperativo como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes, para que logren desenvolverse en cualquier ambiente social y cultural, ya que el juego favorece la participación donde trabaja los valores y evoluciona sus habilidades, favorece la autoestima, el compañerismo, el trabajo en equipo, la capacidad de escuchar y la consideración entre el grupo.

De acuerdo, a la problemática antes indicada, es fundamental que los maestros realicen talleres basados en juegos cooperativos que permite al estudiante la participación, cooperación y comunicación, y el respeto.

De acuerdo a lo descrito, se propuso el siguiente problema de investigación: ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024?

En cuanto a la justificación, desde el contexto teórico permitió al investigador desarrollar o descubrir estructuras, teorías o corrientes vinculadas a la temática, constituyendo una contribución científica en base teórica ya que se recurrió a distintas fuentes como libros físicos, electrónicos, sitios web, repositorios, artículos, revistas de gran trascendencia en el ámbito educativo el cual permite a fomentar los juegos cooperativos como un mecanismo beneficioso para las actividades de aprendizaje del maestro y a la vez fomenta el impulso de enseñanza de los estudiantes.

De igual forma, desde el contexto práctico, ya que se ejecutaron diversas labores cooperativas de acuerdo a los requerimientos de los participantes, y en ese mismo sentido, se designaron estrategias que se aplicaron a los alumnos de la institución educativa de Chiclayo; además permitió que las numerosas investigaciones realizadas y sustentadas en este estudio se hizo un reporte descubridor en la institución educativa, ya que fomentan las decisiones en mejoras tomas de acciones en la parte pedagógica y en especial su calidad educativa. Por otro lado, tuvo trascendencia social ya que si a futuro se aplican los juegos cooperativos harán que las personas adultas revivan su infancia y de esta manera se está rescatando y valorando la cultura y los juegos que se desarrollaron en temporadas de los antepasados; en cuanto a la metodología, se justifica porque permitió conseguir diferentes datos y llevar a su desarrollo a modo oportuno para su aplicación y conforme al análisis pertinente serán de utilidad para futuras investigadoras a fin de escudriñar el tema o difundir a otras áreas.

En este sentido, se propone como objetivo general: Determinar cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024 y como objetivos específicos tenemos:

- Identificar cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión primeras habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024
- Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024

- Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024.

En cuanto su hipótesis general. Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024. Como hipótesis específicas tenemos:

- Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de la dimensión primera habilidades sociales para hacerse amigos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024.
- Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024.
- Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024.

En relación a los estudios previos, tenemos a Monteros (2023) realizó su tesis en Ecuador, con la finalidad evaluar la repercusión del juego; se direccionó a un enfoque cuantitativo, tipo básica, eligió trabajar con una muestra de 27 niños de la Escuela Fiscomisional Santa Clara, quienes fueron estimados a través de una lista de cotejo por cada variable agrupado en tres dimensiones y de 20 ítems. De acuerdo a sus resultados existió una correlación $Rho = 0.127$ perteneciente a una relación positiva baja. En ese sentido, se tuvo como conclusión que sobre todo es fundamental aplicar diferentes tipos de juegos en el salón de clase, ya que es una super ayuda a los niños en cuanto a su desenvolvimiento de su desarrollo psicomotriz y aprende a comunicarse e interrelacionarse.

Brito (2021), en su tesis, con la finalidad de demostrar la significancia de los juegos lúdicos para la mejora de las habilidades sociales en los niños de educación infantil – Ecuador; refirió en un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo y pre experimental, en cuanto a su muestra fue de 36 participantes de la Unidad Educativa Fray Álvaro. De igual manera, se utilizó la ficha de observación compuesta por 18 ítems y 3 dimensiones. Por lo tanto, en sus resultados dio a conocer que en un antes encontró el 57% en nivel bajo; de acuerdo a los datos se implementaron estrategias donde dio como resultado un 68% en nivel alto. En otras palabras, se concluye que se elaboró dicha propuesta fundamentada en juegos lúdicos para así poder llevarse a cabo y mejorar el desarrollo habilidades sociales de los

estudiantes antes indicado con la finalidad de mejorar el movimiento de su cuerpo y la comunicación entre ellos mismos.

Quispe (2021), en su estudio, buscó determinar la importancia de los juegos cooperativos en la mejora de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años – Ecuador; refirió en un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo y pre experimental, en cuanto a su muestra fue de 13 participantes de la institución educativa San Lorenzo. De igual modo, se empleó el cuestionario que fue dirigida a los padres de familia compuesta por 12 ítems y 3 dimensiones. Por lo tanto, en sus resultados dio a conocer que de acuerdo a la evaluación no le toman interés a sus menores hijos siendo un total del 70% presentan deficiencias en relación de padres a hijos. En ese sentido, se concluye que es importante desde el hogar los niños participen en los juegos y desde la escuela se deben implementar talleres en el cual participen en sus habilidades sociales.

Igualmente, en el ámbito nacional; Zapata (2022), con la tesis, su intención fue explicar como el juego cooperativo promueve la socialización en los niños de cuatro años - Piura; se direccionó bajo el enfoque cuantitativo, tipo aplicado y con diseño pre experimental. De igual manera, su muestra agrupada fue de 32 niños del Centro Educativo 14795 Divino Jesús, trabajó con la guía de observación conformada por 20 ítems estructurada cuatro dimensiones. En cuanto a sus resultados en el pre test, el 53% presentan un nivel inicio. Sin embargo, luego de proponer las estrategias de los juegos, un 60% presentan nivel logrado. De ello se concluye que los juegos promueven la socialización; así mismo se pudo observar que los estudiantes si practican y experimentan los juegos que es un beneficio en su desarrollo comunicativo y de ayuda para poder socializar con los demás.

Un estudio realizado por Flores (2020), donde persigue la intención de establecer en qué forma los juegos cooperativos favorecen las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años - Piura, se direccionó bajo el enfoque cuantitativo, tipo aplicado y con diseño pre experimental. De igual manera, su muestra agrupada fue de 16 niños de la I.E. N° 108 Telmo Vegas Julca, trabajó con la guía de observación conformada por 13 ítems estructurada en cuatro dimensiones. En cuanto a sus resultados obtenidos en el pre test, el 51% presentan un nivel inicio. Sin embargo, luego de proponer los juegos, la mayor parte 64% presentan nivel logrado. Finalmente, concluyó que los juegos cooperativos fueron de gran utilidad, ya que favoreció en el desenvolvimiento de las habilidades sociales y así mismo, mejorando en cada uno de sus dimensiones

Calderon y Peña (2019) cuyo estudio se trabajó, con el propósito determinar de qué manera los juegos cooperativos influye en las habilidades sociales en niños de 3 años - Trujillo; se direccionó bajo al enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con un diseño pre experimental. De igual manera, su muestra seleccionada fue de 20 niños del Centro Educativo N° 209, trabajó con el instrumento Escala Valorativa estructurada con 18 ítems y agrupada en seis dimensiones. Por otro lado, en cuanto a sus resultados observados en el pre test, el 53% presentan un nivel inicio. Por otro lado, posterior a proponer las estrategias de los juegos, un 65% presentaron nivel logrado, evidenciándose una diferencia en el antes y en el después. De ello se concluye que la estrategia empelada fue un éxito, pero es fundamental aplicar diferentes tipos de juegos en el salón de clase, ya que es una super ayuda a los niños en cuanto a su desenvolvimiento para poder relacionarse.

Guerra (2019), en su tesis, con el propósito especificar el dominio de los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en estudiantes de cuatro años – Lima; se direccionó bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con un diseño pre experimental, su muestra seleccionada fue de 15 niños del Centro Educativo Inicial Semillitas del Saber, trabajó con el instrumento Escala de estimación conformada por 20 ítems estructurada con 18 ítems y agrupada en tres dimensiones. Por otro lado, en cuanto a sus principales resultados, obtuvo en el pre test que, el 68% presentan un nivel inicio. Sin embargo, posterior a proponer las estrategias de los juegos, un 89% presentan nivel logrado. De ello se concluye que la estrategia empelada tuvo relevancia porque facilitan la mejora de habilidades sociales, además se evidenció un avance en los estudiantes en cuanto su desenvolvimiento social, ya que gracias a los juegos pudieron tener conocimientos acertados y en especial desarrollar actividades en el aula.

Por otro lado, en el ámbito local, sobresale Chávez y Otero (2022) en su tesis, con el propósito especificar cómo influyen los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de 4 años – Chiclayo; su metodología empleada correspondió al enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y de diseño pre experimental. De igual manera, su muestra seleccionada fue de 24 niños del Centro Educativo Pasitos de Jesús, trabajó con una lista de cotejo estructurada con 17 ítems y agrupada en cuatro dimensiones. Por otro lado, el instrumento se sometió a una fiabilidad dando como resultado 0,889. En cuanto a sus resultados, el 66% presentan un nivel inicio, es decir, se identificó carencia en los estudiantes

que no socializan. Por otro lado, después de proponer las estrategias mejoraron a un 70% presentan nivel logrado. De ello se concluye que el método empleado tuvo un gran éxito, los estudiantes lograron a desenvolverse de manera social y comunicarse entre ellos mismos.

Inoñan (2021) en su investigación, su intención fue aplicar talleres de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de Chiclayo; trabajó bajo el enfoque cuantitativo, tipo aplicado y pre experimental descriptiva. Por consiguiente, su muestra agrupada fue de 20 niños del Centro Educativo Público de Chiclayo, trabajó con la lista de cotejo teniendo una confiabilidad aplicada a K Richarson-20 conformada por 24 ítems estructurada tres dimensiones. En cuanto a sus resultados en el pre test, el 66% presentan un nivel inicio, es decir los estudiantes no socializan en su hogar, esto debido al descuido de los padres, dificultándoles en socializar entre ellos mismos y la integración de grupos. De ello se concluye que la pandemia que se dio en los años 2020 – 2022 acerca del Covid 19, trajo serios problemas de aislamiento social.

Aguilar (2020) en su tesis, con la intención de determinar cómo los juegos cooperativos potencian las habilidades sociales en estudiantes de cinco años – Chiclayo. Se enfocó en un estudio cuantitativo, pre experimental, con una muestra de 25 estudiantes de cinco años del centro educativo 10982. Por consiguiente, trabajo con una ficha de observación conformada por tres dimensiones conformado por 24 ítems. En cuanto a sus resultados el 100% mejoraron en sus habilidades sociales, gracias a la estrategia de los juegos que dieron un aprendizaje excelente. así mismo en sus dimensiones el 70% mejoro en cada una de ellas. Por lo tanto, se concluye que es recomendable utilizar actividades principales enfocando los juegos cooperativos en el aula, porque los juegos cooperativos son una actividad esencial y primordial en la vida de los niños y niñas, a través de la cual podemos lograr su desarrollo multifacético.

En cuanto a las bases teóricas relacionadas a la variable juegos cooperativos, estos juegos colaboran para que los niños desarrollen sus habilidades sociales en el momento que descubren como pueden desarrollar sus conductas en el grupo. Se entiende como el apoyo al aprendizaje, porque es educado en el ámbito como: responsabilidad, el reconocimiento de los sentimientos, muestras de efecto o la realización de las reglas (Rojas, 2020).

Los juegos cooperativos son acciones de intercambio que facilitan el impedimento con los otros y tienen una buena familiaridad con la naturaleza, ya que mayormente destacan desafíos en situaciones relevantes. Es decir, son actividades divertidos que incorporan modificaciones en los juegos beneficiándolos en el ámbito pedagógico (Omeñaca y Ruiz, 2020).

La actividad lúdica establece una forma de actuación no sometida a imposiciones surgida desde fuera, erigiéndose, de este modo, en un marco en el que es posible alcanzar altas cotas de autonomía personal y social. Sin embargo, oculta una segunda paradoja constituida por el hecho de que para participar en una actividad lúdica es necesario aceptar restricciones y normas, fundamentalmente de carácter colectivo. El juego está presente de un modo muy especial en los aprendizajes que realizan los niños durante los primeros años de vida. Pero su potencialidad como fuente de aprendizaje se mantiene a lo largo de toda ella (Omeñaca y Ruiz, 2020).

Por otra parte, Sanchez (2021), manifestó que el juego cooperativo ha sido definido desde épocas remotas hasta hoy en la actualidad como aquellos juegos donde jugaban las personas adultas de las diferentes clases sociales y que por razones de tradición se ha ido difundiendo de generación en generación y que es practicado con repeticiones veces donde el niño de inicial pueda explorar su mundo que los rodea.

El siguiente aspecto trata de, la teoría Piagetiana realizada por Piaget (1961) citado por Gallardo y Gallardo (2020) quien sustenta el juego cooperativo ya que es parte del razonamiento del niño, porque es representada como la asimilación funcional de la objetividad de acuerdo a cada fase del niño que va evolucionando y de esta manera constituye que la motricidad direcciona a la inteligencia que son los resultados de ciertas experimentaciones motoras constituidas e interiorizadas (p, 39).

Por otro lado, Montesorri (1995), citado por Barnadas (2020) consideró que participar cooperativamente con los materiales y sobre todo el ambiente es la principal manera de adquirir conocimientos y enseñanzas. La autora considero que el aprendizaje es realizado por medio del juego, los pequeños juegan de manera connatural y lúdica, ya que son ellos los que puedan elegir las actividades de cada juego.

En cuanto a la importancia de los juegos cooperativos, es conocida como una de las actividades más relevantes en el desarrollo de los niños, ya que a través de juegos se vinculan los conocimientos que se han conseguido, el cual permite mejorar el proceso de aprendizaje que el niño necesita en sus primeros inicios de vida. Por lo tanto, el juego beneficia significativamente a los pequeños porque les facilita conocerse entre ellos mismos y de esta manera van descubriendo su propia personalidad, así mismo, el niño logra estimular su inteligencia explorando y relacionando con sus compañeros (Fernandez et al., 2021).

El juego es una de las formas más importantes para que los niños pequeños aprendan conocimientos y habilidades básicas. Por ende, las oportunidades de juego fomentan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico y forman la base del programa preescolar para un desarrollo infantil eficaz (Unicef, 2019).

De igual manera, se mencionan las clasificaciones de los juegos cooperativos, en el cual tenemos juego de presentación: Aquellos que facilitan el acercamiento en sujetos que se están conociendo por primera vez. Así mismo, se consideran como una actuación lúdica y dinámica que son utilizados para conocer sus datos de los individuos del grupo (Catama y Aponte, 2020).

Juego para conocerse: Aquellos juegos de suma importancia que se usan en el momento que se realiza el juego y se tiene la oportunidad de conocerse en el grupo, además se tiene en cuenta las peculiaridades de los demás sujetos; en otras palabras, se puede decir que son acciones lúdicas que se puede tener confianza en sí mismo (Meneses y Monge, 2021).

Juegos de distensión: Este juego trata de integrantes de un grupo en donde se realiza actividades de manera entretenido, menospreciando cualquier incertidumbre. Por lo tanto, este juego ayuda a un sujeto cuando se encuentra tenso o estresado (Meneses y Monge, 2021).

Juegos de confianza: Son aquellos juegos que son utilizados por los pequeños donde se puedan desenvolverse libremente y tengan confianza en ellos mismo y con el resto de sus compañeros que pertenecen en el mismo grupo; por lo tanto, cooperan en tener una relación positiva en todo el grupo y a su vez están dispuesto para solventar situaciones problemáticas de manera conjunta (Beltrán, 2022).

Para recalcar, mencionamos a las dimensiones de los juegos cooperativos, en primer lugar, juegos de reglas: Son aquellos juegos que se desarrollan en grupo y que están basadas en normas que cada participante debe conocer y en ese sentido deberá respetar a fin de conseguir el objetivo propuesto. Los juegos reglados o juegos de reglas cobran una radical importancia entre los 2 y los 6 años de edad. Estos, acompañan la aparición del juego simbólico, pero, a diferencia de estos, aquellos tienen como finalidad u objetivos ayudar a que el niño respete ciertas normas, reglas dentro de la dinámica del juego para que el mismo se pueda llevar a cabo (Garaigordobil y Fagoaga, 2019).

Por otro lado, Piaget (1961), afirmó que el juego de regla forma parte del intelecto del pequeño, ya que representa la asimilación funcional, es decir empiezan con las normas de cada infante plantea responsabilidades o métodos. Es decir, en un inicio son imitadas de las personas adultas, pero después de manera paulatina van surgiendo normativas de convivencia del mismo grupo.

Juego la cadena o rescate: Corresponde a un juego bastante sencillo, para ello se requiere de un grupo regular de individuos y más que nada un espacio bastante amplio ya que a la hora que corran no tengan ningún peligro, pero como es fundamental el grupo se va a dividir en dos y al mismo tiempo es liderada por un capitán que es la guía de cada equipo. Este juego consiste en que dos infantes se tomarán de la mano y van a crear la primera cadena y así se van ir integrando los demás hasta que se unan y de esta manera formen una cadena (Baquero, 2020).

Juego de torre: Es un juego sencillo, pero aporta un sin números de beneficios potenciando el sentido de la lógica, la coordinación manual, la percepción y la atención; es un juego super divertido y se juega en grupo o en compañía con alguien. Así mismo este juego se juega dependiendo el material o herramientas educativos que haya en el aula para la construcción de la torre (Camacho, 2021)

A continuación, tenemos la variable habilidades sociales que se entiende como el conjunto de métodos y habilidades en la aplicación de las conductas a fin de solventar situaciones sociales de modo efectiva, en otras palabras, es aprobada para el propio individuo y su entorno social donde se encuentra. Por otro lado, permiten expresar los sentimientos, conductas, aspiraciones, ideas de manera correcta a las situaciones donde se encuentra el

sujeto. En ese sentido, hace que mejoremos nuestras relaciones interpersonales sintiéndonos muy bien y ordenar lo que deseamos conseguir (Rosales, 2020).

De igual manera, Muñoz (2019), afirmó que las habilidades sociales son un procesamiento a través del cual el sujeto se convierte en un integrante del equipo asumiendo patrones de conductas, además menciona que el proceso que transforma al sujeto biológico en un ser social, se da a través del aprendizaje de la cultura en la sociedad donde se evoluciona.

Por otra parte, Miller (2019), indica que las habilidades sociales son actividades evolutivas principales del niño para relacionarse de modo correcto con personas mayores o pares, el cual permite formar vínculos interpersonales. En ese sentido, es fundamental adquirir prácticas e incorporar en su conducta un sin número de capacidades sociales que faciliten la adaptación a su contexto más cercano (p.55).

Las habilidades sociales son conductas que permiten a un sujeto conducirse en su propio interés y así poder protegerse sin ansiedad ni agresión. Los seres humanos necesitan sentirse seguros al expresar sentimientos íntegros o ejercer sus propios derechos sin contradecir los derechos de los demás (Camacho, 2023, p. 20).

En cuanto a la teoría sociocultural que sustenta las habilidades sociales representada por Vygotsky (1979), propuso que el desarrollo cognoscitivo está relacionado con las personas que se encuentran presentes en el universo del niño y los mecanismos que la cultura le da en beneficio de apoyarse en el pensamiento. Los pequeños van adquiriendo conocimientos, percepciones, conductas y estimaciones a partir de su familiaridad con los demás. El autor mencionó que el niño no aprende de las exploraciones solitarias del mundo, sino que se apropia o toma para sí, los procedimientos de proceder y pensar que su cultura les ofrece.

Por consiguiente, Vygotsky citado por Lacunza (2020) alude a las distintas zonas de desarrollo próximo que son espacios entre habilidades que debe adquirir y con las que debe contar un niño, ya que hace referencia al aprendizaje que se encuentra en proceso. Así como también, menciona la zona de desarrollo real donde están situadas las habilidades que adquiere el estudiante. Con ello, se concluye que el autor en su teoría sociocultural hace mención a las habilidades que puede adquirir un individuo el cual tiene origen en el contexto social (p.130).

De igual manera, en la teoría de habilidades sociales de Goldstein (1989) citado por Peñafiel y Serrano (2020) propuso una investigación acerca de jóvenes con inconvenientes en el ámbito social, el cual ha demostrado que las habilidades sociales se dividen en diferentes tipos de comportamiento y surgen en la vida como respuesta a situaciones sociales cotidianas. Su propuesta se encuentra dividida en habilidades sociales, avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, situaciones agresivas, habilidades manejo del estrés y planificación. Por lo tanto, permite comprender la importancia de las habilidades sociales en el desarrollo social de un sujeto, por ser un proceso mejorable desde la niñez. Estas habilidades el autor señala que son un conjunto diverso de habilidades y destrezas que van a partir de actividades básicas hasta complejas e instrumentales que son características de relaciones saludables y resolución de problemas interpersonales y socioemocionales.

Por consiguiente, Skinner (1995) citado por Zettle y Hayes (2020) mencionó que la conducta se encuentra regulada por el desenlace del contexto en el que se ha desarrollado dicho comportamiento, para este autor, la sinopsis de como el individuo aprende es en base a este modelo: Estimulo – respuesta y consecuencia. En base a este esquema, dicho comportamiento se encuentra en función de unos antecedentes y unas consecuencias probablemente positivas y directamente de las habilidades.

Dentro de este marco tenemos a la importancia de las habilidades sociales han adquirido una importancia inesperada en la vida de cada uno de los sujetos. Los aspectos más importantes de la vida cotidiana: la vida en familia, el tiempo con colegas o camaradas, la escuela, el trabajo y el juego están relacionados con la humanidad; desde el momento en que naces, pasas toda tu vida interactuando con personas. Por medio de la intercomunicación social, aprendes quiénes son las personas y de qué manera funciona el universo, adquieres habilidades sociales y aprendes sobre las expectativas y valores de la sociedad en la que vives (Cusilayme, 2019).

En las últimas dos décadas, se ha acumulado evidencia sólida de que los niños alrededor de los seis años corren un alto riesgo a lo largo de su vida cuando han adquirido habilidades sociales mínimas. Estas habilidades comienzan en la niñez y comienzan a proporcionar una comprensión de quién es una persona en el mundo. Tienen una influencia decisiva en la imagen que el niño tiene de sí mismo y en cómo lo ven los demás. De igual

manera, es conveniente destacar que estas habilidades sociales siempre se desarrollan a la vista de buenos modelos a seguir, y es entonces donde el papel del docente se vuelve crítico, particularmente cuando las circunstancias familiares no son las mejores. Los maestros son individuos que participan decisivamente en el desarrollo de la sociedad. Realizan una variedad de comportamientos sociales que incluyen: construir relaciones con los niños, impartir valores, enseñar a los niños, moldear comportamientos y actitudes sociales, planificar actividades que se centren en conocimientos y habilidades relevantes, brindar oportunidades para practicarlos y planificar el entorno físico (González, 2019).

Así mismo, se menciona las dimensiones de las habilidades sociales en primer lugar tenemos a primeras habilidades sociales. Estos son los comportamientos básicos e importantes necesarios para relacionarse con alguien en un entorno social, ya sea un niño o un adulto, y se utilizan para interacciones sociales amistosas, amorosas y agradables. Se incluyen conductas y métodos considerables para interrelacionarse con los demás. También se conocen como habilidades de etiqueta y cortesía en situaciones sociales. Este tipo de conductas forma parte de un conjunto más complejo de habilidades interpersonales: la capacidad de sonreír y reír; se expresan para demostrar que aprueban, aceptan, aprecian, les gusta o disfrutan interactuar con sus compañeros. Las sonrisas suelen aparecer antes de que inicie la interacción y se muestran durante el trato con otras personas (Bances, 2020). Por consiguiente, consiste que fácil dominar un diálogo y mantener una relación para saber percibir, empezar y mantener una charla, saber hacer preguntas, dar las gracias, proponerse, exponer a los demás (Alquinga et al, 2023).

Por otro lado, indica que los individuos pueden emitir experiencias sociales de modo verbal y no verbalmente durante las interacciones basadas en sus asentimientos, valores, conductas y apreciaciones de una persona o situación, así como dominios por la cultura, el contexto o la situación. Así mismo, en esta habilidad se encuentran diferencias en los niveles de habilidades entre géneros en factores como hablar en público y tratar con sujetos atractivos y/o extraños, los hombres poseen más habilidades que las damas; por lo demás; Sin embargo, algunos estudios han confirmado que las mujeres obtienen mejores resultados; es por ello, existen dimensiones que se debe reconocer como disculpa y reconocimiento de errores (Mendivil et al., 2023).

Habilidades sociales avanzadas: facilitan a los sujetos a desenvolverse y mantenerse razonablemente en un entorno social e incluyen la capacidad de dar o expresar una opinión, la capacidad de pedir ayuda, la capacidad de pedir exculpación, saber participar, proponer y dar enseñanzas, la capacidad de seguir instrucciones, la capacidad de persuadir. Estas habilidades nos proveen de métodos para poder ser conducidos acertadamente en las relaciones sociales (Arrieta, 2020, p. 23).

Estas habilidades son desarrolladas después de las primeras habilidades, las cuales son de apoyo a los individuos a funcionar apropiadamente en la sociedad; consisten en la facultad de pedir ayuda, colaborar, dar capacitaciones, seguir disposiciones, dispensarse y persuadir a los demás. Se centra en la responsabilidad, la amabilidad y la gentileza. Valora los dones de pedir ayuda, participar, dar y seguir indicaciones, dispensarse y juzgar (Alania et al, 2020).

Sin embargo, Goldstein (1978) menciona que dicha habilidad proporciona la interrelación y el desenvolvimiento en el individuo, estas acciones se ven reflejadas en su trato con las personas de su entorno, ya que viven continua comunicación, y esta convivencia hace que logren y creen lazos de afecto con sus familiares, amistades, aceptándose con sus fortalezas y defectos y aceptando a los demás; describe también algunas conductas que se manifiestan en esta dimensión: Pedir ayuda, cooperar, dar instrucciones, seguir instrucciones, excusarse, convencer a los demás.

Habilidades relacionadas con los sentimientos; consiste en expresar y percibir impresiones, a manera de defensa de sus derechos y consideraciones de manera asertiva, a la vez se respeta los derechos de las otras personas; para Qoaquira y Sierra (2020), resaltan las subsiguientes manifestaciones: Autoafirmación positiva; implica poner tus puntos fuertes en palabras, también incluye aprender a hablar menos negativamente sobre uno mismo. Expresión de emociones; implica compartir nuestros sentimientos a los demás para que podamos responder adecuadamente; además, la comunicación con los demás incluye las expresiones emocionales que estos evocan en una persona. Así mismo, la aceptación emocional; implica responder apropiadamente a los sentimientos de los demás y a los sentimientos que uno refleja a los semejantes. Por consiguiente, defender los derechos de nacimiento consiste en enviar un mensaje contundente al pueblo: se está violando la protección de nuestros derechos. Finalmente, defensa de las opiniones significa expresar

pensamientos amistosos y positivos a los demás sobre una situación o tema sin imponer su propia opinión. También incluye no estar de acuerdo con las ideas de otras personas.

Por otro lado, Mendivil et al. (2023) añaden que esta habilidad predomina en los demás, ser emocionalmente estable, comprender las debilidades y fortalezas, expresar sentimientos. Evalúa la facultad de comprender y de expresar las propias emociones y la capacidad de comprender las emociones de los demás, expresar emociones, resolver miedos, recompensarse a uno mismo y afrontar la ira de los demás.

Las habilidades expresivas relacionadas con las emociones, significan reconocer, expresar y entender las emociones propias y ajenas, así como aceptar y hacer frente a la ira de los demás, expresar amor, afrontar el miedo y la capacidad de recompensarse a uno mismo (Aliana et al, 2020).

Seguidamente tenemos a las habilidades sociales en el contexto educativo, de acuerdo a Ballesteros y Gil (2021) aluden que esta educación debe implementarse de la misma manera que otros aspectos de la educación, es necesario enseñar inmediata y organizadamente habilidades sociales en las escuelas, significa que el área de la comunicación interpersonal debe incluirse en la educación y el programa del centro, materia y curso para todo los estudiantes, incluyendo hacer de la promoción de las habilidades sociales, uno de los objetivos generales de todos los centros educativos, y cursos de aprendizaje e integrar las enseñanzas de habilidades sociales en el currículo escolar general, esto significa determinar el cronograma, los objetivos y el contenido y planificar las actividades para lograr el objetivo.

Posteriormente, se mencionan las primordiales funciones que cumple el desarrollo de habilidades sociales, para ello Carrillo (2020) argumenta lo siguiente:

- Comprenderse a uno mismo y a los demás, comprender la propia identidad, formarse una imagen de uno mismo en relación con los demás, comprender el propio mundo social y comprender los roles de los sujetos en función de sus orígenes o relaciones sociales.
- Desarrollar conocimientos sociales para poner en práctica al interactuar con otros, tales como: reciprocidad (emociones,

conocimientos) entre dar y recibir, empatía, cooperación y colaboración, negociación y acuerdo.

- Autocontrol y autorregulación, donde los pares actúan como elementos controladores asegurando o sancionando determinadas conductas.
- Fuente de apoyo emocional o placer, las relaciones igualitarias se personifican por la satisfacción mutua, contienen emociones positivas y dan a las personas una sensación de bienestar.
- Otro aspecto fundamental es aprender sobre roles y valores sexuales. Sin embargo, hay niños que tienen problemas y dificultades con las habilidades sociales, incluyendo niños negativos e inseguros de sí mismos, niños rechazados o niños agresivos. Acostumbran tener una imagen negativa de sí mismos y una baja autoestima, y hacen declaraciones negativas sobre sus situaciones, lo que los lleva a sentimientos de aislamiento e insatisfacción social. Suelen tener altos niveles de ansiedad social y conductas depresivas o adoptar comportamientos agresivos.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

La presente investigación se direccionó a un enfoque cuantitativo, ya que recolectó datos estadísticos transformándolos en tablas de frecuencias numéricas sacados del programa SPSS y Microsoft Excel.

Hernández et al. (2018), mencionaron que la investigación es cuantitativa, porque admite usar la recolección de datos, mediante la medición numérica y el análisis estadístico.

Por otra parte, fue de tipo aplicada según Salas (2020), esta investigación pretende el conocer el problema para intentar resolverlo, y parte después de una investigación básica según Baena (2020), sostiene que una investigación básica conocida como pura, se nombra “indagación puramente fundamental que es el estudio de un problema dedicado a las exploraciones o búsquedas del conocimiento” (p. 11).

2.2. Diseño de la investigación

Este estudio perteneció al diseño pre experimental porque se manipuló una de las variables para observar sus efectos sobre otra, y es realizado en un pequeño grupo de estudio. Como plantearon Hernández, et al., (2018), el diseño pre experimental “se cimienta elementalmente en la observación de fenómenos tal y como se muestran en su entorno connatural para recaudar datos en un solo momento en un tiempo único (p.151)”.

$$\text{GE: } O_1 - X - O_2$$

Donde:

G.E: Grupo experimental

O1: Pre test al grupo para evaluar las habilidades sociales

X: Juegos cooperativos

O2: Post test para evaluar las habilidades sociales

2.3. Población, muestra y muestreo

De acuerdo con Hernández et al. (2018) la población es la agrupación de la totalidad de los casos que se ajustan a ciertas normas (p.174). Por consiguiente, Arias (2018) manifestó que es el conjunto de elementos finitos o infinitos con peculiaridad comunes cuales referencias serán amplias, además es un conjunto de casos definidos limitados y accesibles que forma la referencia para la elección de la muestra y que cumple un conjunto de métodos pre establecidos (p.81). La población fue constituida por 67 estudiantes de la institución educativa de Chiclayo.

Tabla 1

Población de estudiantes de una institución educativa de Chiclayo

Nivel	Genero	Unidades de estudio
3 años	Hombre	8
	Mujer	10
4 años	Hombre	10
	Mujer	13
5 años	Hombre	14
	Mujer	12
Total		67

Extraída de la nómina de matrícula de una institución educativa de Chiclayo.

A cerca de la muestra, Arias (2018), argumenta que es “un subconjunto limitado representativo extraído de la población” (p.83).

En función a ello, el estudio se efectuó a través del uso de una muestra representativa, debido a que sus características son parecidas a las de la población. La muestra que corresponde a este estudio, consistió en 18 estudiantes, ya que solo se han considerado los niños de 3 años perteneciente a una institución educativa de Chiclayo, el cual se distribuye de la siguiente manera:

Tabla 2*Muestra estudiantil de una institución educativa de Chiclayo*

Nivel	Genero	Unidades de estudio
3 años	Hombre	10
	Mujer	8
Total		18

Extraída de la nómina de matrícula de una institución educativa de Chiclayo.

Por otro lado, el muestreo que se empleó en esta investigación fue el muestreo no probabilístico por conveniencia; porque el resultado se recogerá del total seleccionado perteneciente a la muestra.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

En este estudio, se empleó como técnica la observación, la cual radicó en una habilidad del investigador realizándose mediante una planificación sistemática, y una planificación previa, realizando el registro del fenómeno observado en los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo.

Las técnicas se conocen como un método son conocidos como la capacidad para utilizar procedimientos y mecanismos, lo que significa cómo hacer algo. Este es el proceso que utilizan profesores y estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esta definición incorpora el uso de habilidades y procesos; ya que la tecnología es el conocimiento o la capacidad de utilizar los procesos que nos apoyan en el dominio de las actividades humanas (Rodríguez et al., 2017).

En cuanto al instrumento en el presente trabajo de investigación se hizo uso de la ficha de observación la misma que consta de 12 ítems que miden las tres dimensiones de la variable habilidades sociales, los niveles considerados fueron inicio (1), proceso (2) logrado previsto (3) y logro destacado (4). En la tabla 3 se anexa las dimensiones con los ítems de la ficha de observación.

Esta ficha es utilizada cuando el investigador quiere medir, observar o valorar un propósito determinado, dicho de otra manera, obtener información de dicho elemento. “La

ficha de observación consiste en la medición a una población predeterminado con indicadores y criterios predeterminados. Además, es utilizado para la medición de situaciones que pueden ser desconocidas” (Hurtado, 2018).

Tabla 3

Ficha técnica del instrumento para medir la variable habilidades sociales

Nombre del instrumento	Ficha observación habilidades sociales
Autoras	Monica Del Rosario Vergara Yarleque Cindy Milagros Amaya Ayala
Administración	Colectiva presencial
Sujetos de intervención	18 estudiantes de 3 años
Numero de ítems	12
Descripción de la escala	Escala de Likert

Nota. Ficha de observación aplicado a estudiantes de 3 años

Así también, se efectuó la validez, según (Villasis, Márquez, & Zurita, 2018), Villasís et al., (2018), quienes manifiestan que la validez tiene relación con lo que es verdadero o próximo a la verdad. Igualmente, indica que los resultados son válidos si el estudio está libre de errores. La validez de contenido se efectuó mediante el método estándar de jueces con la colaboración de 3 expertos que evaluaron la pertinencia, significancia y claridad de los ítems del instrumento. O sea, evaluaron la calidad de los ítems diseñados para medir las variables.

Tabla 4.*Validadores de la variable habilidades sociales*

N°	Grado académico	Validadores	Resultado
1	Mg.	Ana Fiorella Timaná Moncada	Aplicable
2	Mg.	Julissa Mercedes Mercado Sandoval.	Aplicable
3	Mg.	Hernandez Heder Ticlia Murga	Aplicable

Nota. Juicio de expertos

Por otra parte, se efectuó la confiabilidad que evidencia la estabilidad de los resultados logrados y descartan el riesgo de variaciones entre distintos casos y momentos de aplicación (Mata, 2020).

Haciendo uso del análisis del coeficiente alfa de Cronbach, se llevó a cabo una prueba piloto de 15 estudiantes y se estableció que la variable instrumental numérica poseía un valor de confiabilidad de 0.86, lo que revela una confiabilidad fuerte.

Tabla 5*Estadística de fiabilidad para ficha de observación juegos cooperativos*

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,86	15

Nota. Alfa de Cronbach instrumento juegos tradicionales

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Para el análisis, de acuerdo a los objetivos de investigación, se utilizó el programa de Microsoft Excel 2019, la estadística explicativa y descriptiva. Para este proyecto de investigación, el procesamiento de los datos fue luego de la aplicación del instrumento a los estudiantes. Estos resultados se presentaron en tablas y gráficos.

De igual manera, para medir la variable diferencia entre el examen previo y el examen posterior, se realizó una aplicación de prueba no paramétrica con el programa SPSS V26, donde se obtuvo la prueba de normalidad Shapiro – wilk.

2.6. Aspectos éticos en investigación

En el proceso de investigación se tomaron en cuenta lo recomendado por el código de ética de la investigación científica, aprobado mediante Resolución Rectoral No 014-2021/UCT-R, de fecha 03 de febrero 2021, principios que dirigen la actividad investigativa:

Respeto de la persona humana, se debe respetar la dignidad, privacidad de las personas que contribuyen en nuestra investigación, así como también su libre expresión y también respetar sus derechos. Se trabajó con códigos evitando la identificación de los mismos.

Justicia y bien común, como estudiantes de esta casa universitaria debemos de preferir la justicia y el bien común al interés propio, impidiendo los efectos desfavorables que puedan originar estos estudios en el ser humano, en el entorno y en la sociedad. Es decir, todas las personas fueron tratadas con respeto y no sufrieron ningún tipo de abuso de confianza.

Consentimiento informado y expreso: se debe de tomar en cuenta la libre participación de los estudiantes, que tengan la voluntad propia de participar, además de ello se le debe solicitar el permiso al apoderado del niño para ver si consienten el uso de esa información para los fines específicos de la investigación.

Fomento del desarrollo sostenible, el tipo de investigaciones que se desarrollen deben respetar y proteger nuestra casa común, respetando los criterios indicados y de esa manera no hacer daño a la biodiversidad.

Responsabilidad, rigor científico y veracidad: las conductas que tome el investigador debe ser un aporte científico para garantizar la validez, confiabilidad y credibilidad de datos, métodos y fuentes.

Divulgación responsable del estudio, es responsabilidad del estudiante investigador difundir y hacer público los resultados que se obtuvieron dentro del estudio realizado

III. RESULTADOS

3.1. Presentación de resultados

Objetivo general: “Determinar cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024”.

Tabla 6

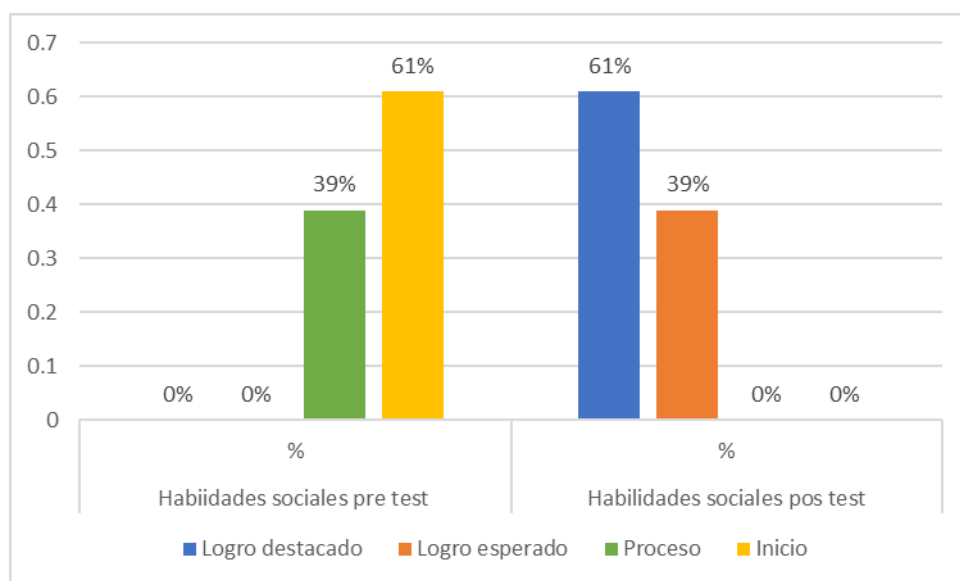
Nivel de habilidades sociales en niños de 3 años

Escala	Habilidades sociales - pretest		Habilidades sociales – posttest	
	Fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0	11	61
Logro esperado	0	0	7	39
Proceso	7	39	0	0
Inicio	11	61	0	0
Total	18	100	26	100

Nota. Ficha de Observación aplicada a estudiantes de 3 años de una institución educativa de Chiclayo

Figura 1.

Nivel de habilidades sociales en niños de 3 años



Nota. Tabla 6

Se evidenció en la tabla 6 y figura 1 los resultados obtenidos que se llevó a cabo durante la aplicación del pre test, evaluando el nivel de habilidades sociales que demostraron los estudiantes de 3 años de una institución educativa de Chiclayo, donde el 61% estaban en inicio (C), mientras que el 39% estaban en proceso (B). Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos cooperativos para fortalecer las habilidades sociales, se observó que existió una mejora esencial que el 61% estaban en logro destacado (AD), y otros 39% en logro esperado (A). De ello, se llega a la conclusión de que los niños fueron capaces de interrelacionarse a través de una conversación, así como también mejoraron en su comportamiento, en otras palabras, mejoraron en cada uno de sus dimensiones. Por ello, es importante implementar talleres de juego en las aulas que los ayuda a socializar.

Objetivo específico 1: “Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión primeras habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo”

Tabla 7

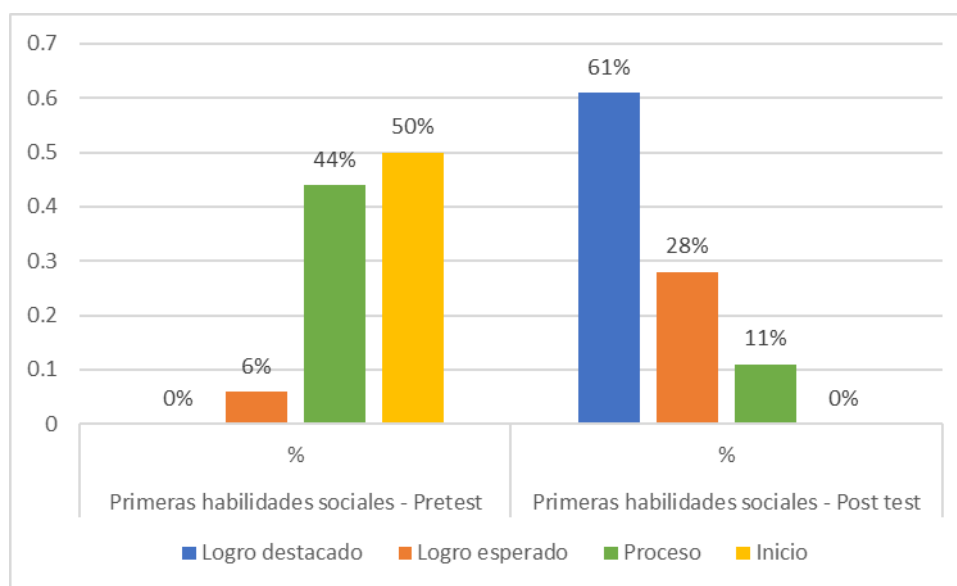
Nivel de primeras habilidades sociales en niños de 3 años

Escala	Primeras habilidades sociales – pre test		Primeras habilidades sociales – post test	
	Fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0	11	61
Logro esperado	1	6	5	28
Proceso	8	44	2	11
Inicio	9	50	0	0
Total	18	100	18	100

Nota. Ficha de Observación aplicada a estudiantes de 3 años de una institución educativa de Chiclayo

Figura 2

Nivel de primeras habilidades sociales en niños de 3 años



Nota. Tabla 7

En la tabla 7 y figura 2, se identificó el nivel de primeras habilidades sociales resultados que se llevó a cabo en el pre test, en los estudiantes de 3 años de una institución educativa de Chiclayo donde el 50% estaban en inicio (C), mientras el 44% estaban en proceso (B), y otros 6% en logro esperado (A). Sin embargo, posteriormente de la aplicación de los juegos cooperativos para fortalecer las primeras habilidades sociales se observó que existió una mejora esencial que el 61% estaban en logro destacado (AD), el 28% en logro esperado (A), y otros 11% en proceso (B). conforme a los resultados demostrados se concluye que los niños lograron prestar atención al compañero que le tomado interés y hablando. En otras palabras, la mayor parte de la población interactuaron y se relacionaron con los demás de manera efectiva y satisfactoria.

Objetivo específico 2: “Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024”

Tabla 8

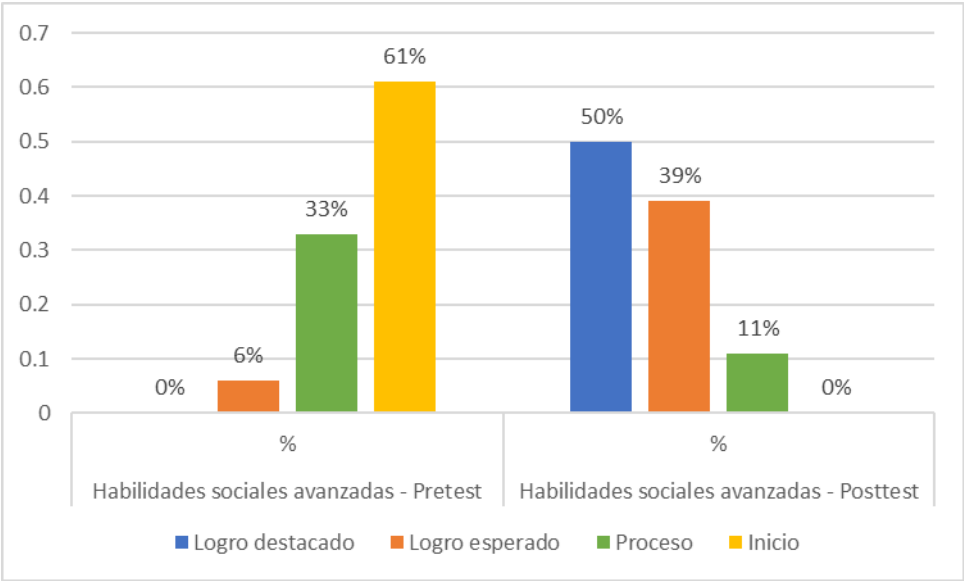
Nivel de habilidades sociales avanzadas en niños de 3 años

Escala	Habilidades sociales avanzadas – Pre test		Habilidades sociales avanzadas – Post test	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0	9	50
Logro esperado	1	6	7	39
Proceso	6	33	2	11
Inicio	11	61	0	0
Total	18	100	18	100

Nota. Ficha de Observación aplicada a estudiantes de 3 años de una institución educativa de Chiclayo

Figura 3.

Nivel de habilidades sociales avanzadas en niños de 3 años



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 3, se identificó el nivel de habilidades sociales avanzadas resultados que se llevó a cabo en el pre test, en los estudiantes de 3 años de una institución educativa de Chiclayo donde el 61% estaban en inicio (C), mientras el 33% estaban en proceso (B), y otros 6% en logro esperado (A). Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos cooperativos para fortalecer las habilidades sociales avanzadas se visualizó que existió una mejora esencial que el 50% estaban en logro destacado (AD), el 39% en logro esperado (A), y otros 11% en proceso (B). conforme a los resultados demostrados se concluye que los niños lograron integrarse a un grupo a fin de participar en una actividad. En otras palabras, la mayor parte de los participantes mejoraron en su comportamiento donde aprendieron a disculparse o pedir un favor, gracias a los juegos que fue de gran utilidad en su desarrollo de las actividades en el aula.

Objetivo específico 3: “Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024”

Tabla 9

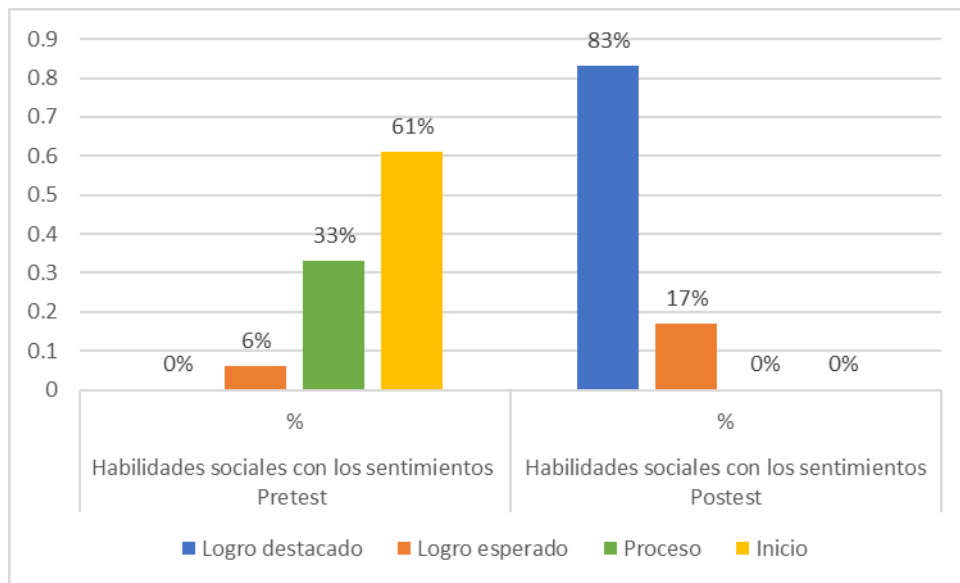
Nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 3 años

Escala	Habilidades relacionadas - Pretest		Habilidades relacionadas - Postest	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0	15	83
Logro esperado	1	6	3	17
Proceso	6	33	0	0
Inicio	11	61	0	0
Total	18	100	18	100

Nota. Ficha de Observación aplicada a estudiantes de 3 años de una institución educativa de Chiclayo

Figura 4

Nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 3 años



Nota. Tabla 9

En la tabla 9 y figura 4, se identificó el nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos resultados que se llevó a cabo en el pre test, en los estudiantes de 3 años de una institución educativa de Chiclayo donde el 61% estaban en inicio (C), mientras el 33% estaban en proceso (B), y otros 6% en logro esperado (A). Sin embargo, después de la aplicación de los juegos cooperativos para fortalecer las habilidades relacionadas se observó que existió una mejora esencial que el 83% estaban en logro destacado (AD), el 17% en logro esperado (A). Conforme a los resultados demostrados se concluye que los niños lograron expresarse correctamente sus emociones cuando se sienten alegres o tristes.

3.2. Prueba de hipótesis

A. Resultados inferenciales

Tabla 10

Prueba de hipótesis

Pruebas de normalidad			
Shapiro – wilk			
	Estadístico	gl	Sig
Diferencia	,953	18	,100

Nota. Resultados del programa SPSS V 26

En el presente trabajo de investigación se empleó la prueba de normalidad shapiro - Wilk puesto que la muestra es menor a 50; en otras palabras, el grado de significancia es superior que el 0.05 lo que quiere decir, que se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula. Considerando esto, los datos siguen una distribución normal, o sea, los datos de la diferencia del “post test y pre test” cumplen con el supuesto de normalidad.

A. Hipótesis general

En tal sentido, se destaca que como la muestra fue menor que 50, en tal caso le correspondió la prueba de Wilcoxon por ser una distribución normal. Por otra parte, el sig bilateral fue de 0.100, mayor que el 0.000. esto quiere decir que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis del investigador. Por lo consiguiente, para demostrar la hipótesis correspondió la prueba T de STUDENT.

Tabla 11

Estadística de muestras emparejadas

Prueba de normalidad			
	Estadístico	Shapiro - Wilk	
		gl	Sig.
Pretest_Habilidades sociales	,960	18	,610
Posttest_Habilidades sociales	,953	18	,470

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

Se observó que se utilizó la prueba de normalidad Shapiro Wilk por corresponder a un grupo menor de 50. Según el programa dio como efecto el Sig lateral en un antes fue de ,610; y en cuanto corresponde al nivel de significancia en un después fue de ,470. Esto significa que ambos resultados son superiores a 0.05 (p-valor a 0.05), por lo tanto, se acepta la hipótesis nula ya que los datos vienen de una distribución normal, por ello se realizó la prueba de T – Student.

Tabla 12

Estadística de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio
Par 1	Pretest_Habilidades sociales	21,9444	18	6,64629	1,56655
	Postest_Habilidades sociales	39,3889	18	5,57451	1,31392

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 12 se observa que existe una media diferente, lo cual significa que después del empleo del programa juegos cooperativos hubo un mejoramiento en cuanto las habilidades sociales.

Tabla 13

Prueba de muestras diferencias emparejadas

				95% de intervalo de confianza de la diferencia					
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par	Pretest_Habilidades sociales – Postes_Habilidades sociales	-17,44444	9,26868	2,18465	- 22,05365	-12,83524	-7,985	17	,000

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 13 se observa un P valor = 0.000 que es menor que el 0.05 lo que quiere decir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por ende, se afirmó que hubo una mejora en los estudiantes de 3 años.

Ho: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024.

H1: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024

B. Hipótesis específicas

Tabla 14

Prueba de hipótesis dimensión primeras habilidades sociales

Prueba de normalidad			
	Estadístico	Shapiro - Wilk gl	Sig.
Pretest_D1_Primeras habilidades sociales	,941	18	,303
Posttest_D1_Primeras habilidades sociales	,939	18	,281

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

Se observó que se utilizó la prueba de normalidad Shapiro Wilk por corresponder a un grupo menor de 50. Según el programa dio como resultado el Sig lateral en un antes fue de ,303; y en cuanto corresponde al nivel de significancia en un después fue de ,281. Esto significa que ambos resultados son superiores a 0.05 (p-valor a 0.05), por lo tanto, se acepta la hipótesis nula ya que los datos vienen de una distribución normal, para ello se realizó la prueba de T – Student.

Tabla 15*Estadística de muestras emparejadas*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio
Par 1	Pretest_D1Primeras habilidades sociales	7,5556	18	2,77005	,65291
	Postest_D1primeras habilidades sociales	12,7222	18	2,65254	,62521

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 15 se observa que existe una media diferente, lo cual significa que después del uso de del programa juegos cooperativos hubo un mejoramiento en cuanto las primeras habilidades sociales.

Tabla 16*Pruebas de muestra diferencia emparejadas*

				95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio	Inferior	Superior		
Par	Pretest_D1Primera habilidades sociales	-5,16667	4,51468	1,06412	- 7,41177	-2,92157	-4,855	17
	Postes_D1Primera habilidades sociales							,000

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 16 se observa un P valor = 0.000 que es menor que el 0.05 lo que representa que se rechaza la hipótesis nula y se reconoce la hipótesis alterna. Por ello, se afirmó que hubo una mejora en los estudiantes de 3 años.

Ho: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en la mejora de la dimensión primera habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024.

H1: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de la dimensión primera habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024.

Tabla 17.*Prueba de hipótesis habilidades sociales avanzadas*

Prueba de normalidad		Shapiro - Wilk	
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest_D2_Habilidades avanzadas	,936	18	,243
Posttest_D2_Habilidades avanzadas	,931	18	,204

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

Se observó que se utilizó la prueba de normalidad Shapiro Wilk por corresponder a un grupo menor de 50. Según el programa dio como resultado el Sig lateral en un antes fue de ,243; y en cuanto corresponde al nivel de significancia en un después fue de ,204. Esto significa que ambos resultados son superiores a 0.05 (p-valor a 0.05), por lo tanto, se acepta la hipótesis nula ya que los datos se originan de una distribución normal, para lo cual se realizó la prueba de T – Student.

Tabla 18*Estadísticas de muestras emparejadas*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio
Par 1	Pretest_D2Habilidades avanzadas	7,5000	18	2,57248	,60634
	Posttest_D2Habilidades avanzadas	12,7778	18	2,43879	,57483

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 18 se observa que existe una media diferente, lo cual significa que después del uso del programa juegos cooperativos existió un mejoramiento en cuanto las habilidades sociales avanzadas.

Tabla 19*Prueba de muestra diferencia emparejadas*

				95% de intervalo de confianza de la diferencia					
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par	Pretest_D2Habilidades avanzadas – Postes_D2Habiidades avanzadas	-5,27778	3,64297	8,5866	- 7,08938	-3,46617	-6,147	17	,000

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 19 se observa un P valor = 0.000 que es menor que el 0.05 entonces significa que se contradice la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por ende, se afirmó que hubo una mejora en los estudiantes de 3 años.

Ho: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024.

H1: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024

Tabla 20*Prueba de hipótesis dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos*

Prueba de normalidad			
	Estadístico	Shapiro - Wilk gl	Sig.
Pretest_D3_Coherencia	,892	18	,041
Postest_D3_Coherencia	,987	18	,052

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

Se observó que se utilizó la prueba de normalidad Shapiro Wilk por corresponder a un grupo menor de 50. Según el programa dio como resultado el Sig lateral en un antes fue de ,041; y en cuanto corresponde al nivel de significancia en un después fue de ,052. Esto significa que ambos resultados son menores a 0.05 (p-valor a 0.05), por lo tanto, se acepta la hipótesis nula ya que los datos se originan de una distribución normal, por esto se realizó la prueba de T – Student.

Tabla 21

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio
Par 1	Pretest_D3Habilidades relacionadas	6,8889	18	2,69834	,63601
	Postest_D3Habilidades relacionadas	13,8889	18	1,87519	,44199

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26

En la tabla 21 se observa que existe una media diferente, lo cual significa que después de la ejecución del programa juegos cooperativos hubo un mejoramiento en las habilidades relacionadas con los sentimientos.

Tabla 22

Prueba de muestra diferencia emparejadas

				95% de intervalo de confianza de la diferencia						
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)	
Par	Pretest_D3Habilidades relacionadas – Postes_D3Habilidades relacionadas	-7,00000	2,80755	,66175	- 8,39616	-5,60384	-10,578	17	,000	

Nota. Datos del programa estadístico SPSS V26.

En la tabla 22 se observa un P valor = 0.000 que es menor que el 0.05 lo que quiere decir que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por esto, se afirmó que hubo una mejora en los estudiantes de 3 años.

Ho: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024.

H1: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024

IV. DISCUSIÓN

En cuanto al objetivo general: “Determinar cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024”. Se demostró como resultado que el 61% se encontraron en el nivel inicio (C); mientras que posterior a la aplicación del programa juegos cooperativos, un 61% se hallaron en logro destacado (AD), y otros 39% en logro esperado (A). En estos resultados evidenciaron que los estudiantes mostraron mejoras en sus niveles de habilidades sociales básicas, avanzadas y con amigos. Acorde a estos datos se halló una investigación similar realizada por Brito (2021) con su objetivo: “determinar la significancia de los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades sociales en los niños de educación infantil” quien dio a conocer en su estudio un 57% se hallan en inicio. Luego de la aplicación del taller la mayor proporción 68% se hallan en nivel logrado, también se evidenció que utilizó la ficha de observación muy equivalente a la que se utilizó en esta investigación, la única diferencia es que planteó más ítems. Por otra parte, su muestra fue bastante mayor a la del presente estudio.

De la misma forma, es importante referirse a la teoría de Piaget (1961), quien argumentó que el juego cooperativo ya es parte del razonamiento del niño, porque es representada como la asimilación funcional de la objetividad de acuerdo a cada fase del niño.

De forma similar, en el marco teórico se cita a Lavega y Olaso (2010), donde mencionó que los cooperativos son acciones participativas que facilitan el impedimento con los demás y tienen una buena familiaridad con la naturaleza, ya que mayormente destacan desafíos en situaciones relevantes. Sin embargo, Rosales (2013) afirma las habilidades sociales son el conjunto de métodos y habilidades en la aplicación de las conductas a fin de solventar situaciones sociales de modo efectiva, en otras palabras, es aceptable para el propio individuo y su entorno social donde se encuentra.

Asimismo, en el objetivo específico 1: “Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión primeras habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024”. Se evidenció que el 50% se hallan en inicio (C), pero luego de poner en marcha el programa juegos cooperativos, el 61% se hallaron en logro destacado (AD), lo que demostró que los estudiantes tomaron en cuenta el esfuerzo de ellos mismos donde desarrollaron sus habilidades de prestar atención a la persona que está tratando de transmitir un mensaje por medio del lenguaje hablado.

De los datos conseguidos se cita a Chávez y Otero (2022) con su objetivo: “especificar como influyen los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de 4 años – Chiclayo.” quienes dieron a conocer en su investigación que se encontró porcentajes parecidos, ya que el 66% de los participantes estaban en nivel inicio. De tal forma se concluyó que la estrategia empleada fue un gran éxito, los estudiantes lograron a desenvolverse de manera social y comunicarse entre ellos mismos. Por otra parte, su muestra fue mayor a la que se manejó en este estudio, el instrumento empleado fue diferente y su metodología fue enteramente igual a la empleada en este estudio.

Sin embargo, en referencia a lo sustentado en el marco teórico; resalta la teoría de Piaget (1961), donde planteó que los juegos son asimilaciones y sostiene que el sujeto relaciona lo que es captado por sus propias experiencias anticipadas y que los adapta a sus necesidades.

Por otro lado, Monjas (2000) mencionó que las primeras habilidades sociales son los comportamientos básicos e importantes necesarios para relacionarse con alguien en un entorno social, ya sea un niño o un adulto, y se utilizan para interacciones sociales amistosas, amorosas y agradables.

De acuerdo, al objetivo específico 2: “Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024”. Se evidenció que el 61% se hallaba en inicio (C), pero luego de aplicar el programa juegos cooperativos el 50% se encontraron en logro destacado (AD), esto mostró que los estudiantes tomaron en cuenta el esfuerzo en ellos, integrándose en grupos para poder participar en actividades desarrolladas en el aula.

En tal sentido, se cita a Calderón y Peña (2019) con su objetivo “determinar de qué manera los juegos cooperativos influye en las habilidades sociales en niños de 3 años - Trujillo” donde se dio a conocer que el 53% de sus estudiantes, antes de la ejecución de los juegos, se encontraban en nivel inicio. Luego de la ejecución, la mayor proporción de niños, (65%) obtuvieron un logro destacado. Según los autores, trabajaron con escala valorativa compuesto por 18 ítems, que fue totalmente diferente al instrumento usado en este estudio, e inclusive contiene más ítems; por otro lado, su muestra fue casi igual solo la única diferencia del 1%.

Es así como, se verifica en el marco teórico; la teoría de Vygotsky (1979), quien propuso que el desarrollo cognoscitivo está relacionado con las personas que se encuentran presente en el universo del niño y los mecanismos que la cultura le da en beneficio de apoyarse en el pensamiento.

Al respecto, Arrieta (2020), menciona que las habilidades sociales avanzadas facilitan a los sujetos a desenvolverse y mantenerse razonablemente en un entorno social e incluyen la capacidad de dar o expresar una opinión, la capacidad de pedir ayuda.

Sin embargo, Camacho (2023), argumento que las habilidades sociales son conductas que permiten a un sujeto actuar en su propio interés y así poder protegerse sin ansiedad ni agresión. Los seres humanos necesitan sentirse seguros al expresar sentimientos.

En este mismo marco, se menciona el objetivo específico 3: “Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024”. Se demostró que el 61% estuvo en inicio (C). No obstante, después de poner en marcha el programa de juegos cooperativos, el mayor porcentaje (83%) obtuvo el logro destacado (AD); donde se probó que los estudiantes mejoraron en la dimensión habilidades sociales con relación a los sentimientos, en otras palabras, intentaron comprender y reconocer las emociones que experimentan.

Estos resultados son similares al estudio de Guerra (2019) con su objetivo especificar el dominio de los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en estudiantes de cuatro años. Donde evidenció que luego de aplicar su programa basado en juegos, el 89% de niños estaban en logro destacado, asimismo mejoró cada una de sus 4 dimensiones. De acuerdo a estos resultados, concluyó que la estrategia empelada tuvo relevancia porque facilitan la mejora de habilidades sociales, además se evidencio un avance en los estudiantes en cuanto su desenvolvimiento social.

Es necesario resaltar, la teoría de Skinner (1995) donde argumento que la conducta se encuentra regulada por el desenlace del contexto en el que se desarrollado dicho comportamiento, para este autor la sinopsis de como el individuo aprende es en base a este modelo: Estimulo – respuesta y consecuencia.

Dentro de este marco, se sustenta en el marco teórico; que las habilidades relacionadas con los sentimientos; consiste en expresar y percibir impresiones, a manera de

defensa de sus derechos y consideraciones de manera asertiva, a la vez se respeta los derechos de las otras personas (Monja, 2000).

V. CONCLUSIONES

Para terminar, se determinó el taller de juegos cooperativos establecido en 10 actividades en un antes y un después del empleo de los juegos, donde se vio el logro alcanzado en socializar en grupo y tener la participación activa con los demás en los estudiantes de 3 años. En este sentido, los estudiantes presentaron una mejora significativa en habilidades sociales, donde mejoraron su nivel habilidades básicas, avanzadas y amistosas. Como resultado, se aceptó la hipótesis alternativa, donde los estudiantes mejoraron en sus conductas y se unieron en temas de conversación.

En conclusión, se identificó el nivel de las primeras habilidades sociales en los estudiantes de 3 años, donde la mayoría alcanzó el logro destacado; por lo que, se demostró que los alumnos desarrollaron actividades de participar el dialogo con sus compañeros sobre temas que les interesa conocer o saber.

En consecuencia, se identificó el nivel habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de 3 años, ya que gracias que se aplicó el programa juegos cooperativos, la mayor proporción de los implicados o participantes mejoraron significativamente donde demostraron desarrollar actividades de saber escuchar y responder preguntas; integrando a un grupo para participar en determinadas actividades.

Como resultado, se identificó el nivel de habilidades sociales relacionadas con sentimientos en los estudiantes de 3 años, donde la gran parte de los participantes se encontraron en logro destacado; por lo que se demostró que los estudiantes desarrollaron actividades de responder adecuadamente, es decir intentaron comprender y reconocer las emociones que experimentan.

VI. RECOMENDACIONES

Se sugiere a la institución educativa de Chiclayo deben incentivar actividades vinculadas con los juegos cooperativos, en especial en nivel inicial, ya que es la fase fundamental para el desarrollo integral de todo individuo; así mismo se sugiere al Sr. director que se deben ejercer talleres en el área de tutoría basadas en relaciones interpersonales, y así mismo deben involucrarse maestros, estudiantes y padres de familia.

A tal efecto, se recomienda a los expertos de la UGEL, hacer supervisiones y capacitaciones a los maestros que laboran en dicha institución educativa, para que apliquen los juegos cooperativos en el aula, y de esta manera no tener que esperar un largo plazo, cuando el niño no este desarrollando su sector cognitivo.

De igual manera, a los maestros deben acompañar a sus estudiantes de manera repetidamente a fin de la verificación en los niños la comunicación interpersonal, confianza, autoestima y sus habilidades. Igualmente, teniendo el estudiante el respectivo acompañamiento mejoraría en sus habilidades sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, S. (2020). *Juegos cooperativos para potenciar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 10982 – Chacupe Alto*. Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo, Lambayeque - Chiclayo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/40943>
- Arias, F. (2018). *El proyecto de investigación* (Sexta ed.). Caracas: Episteme, C.A.
- Arrieta, A. (2020). *Desarrollo social en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E. Inicial N° 225 Los Titanes*. Universidad Cesar Vallejo, Piura. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/44381>
- Baena, G. (2020). *Metodología de la investigación*. México: Grupo Editorial Patria.
- Ballesteros, J., & Gil, D. (2021). *Habilidades sociales*. : Madrid, España: Síntesis.
- Bances, R. (2020). *Habilidades sociales: una revisión teórica del concepto*. Tesis de Licenciatura, Universidad Señor de Sipán. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6098/Bances%20Goicochea%20Rosa.pdf?sequence=1>
- Baquero, R. (2020). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires, Argentina: Aique.
- Barnadas, A. (2020). *Como se desarrolla la libertad en las aulas Montessori según las etapas evolutivas y características Psicológicas* . (Fernandez et al., 2021).
- Beltrán, M. (2022). *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años institución educativa inicial N° 252*. Tesis de pregrado, Universidad nacional del altiplano, Puno.
- Betina, A., & Contini, N. (2020). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Brito, P. (2021). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza*. Universidad Técnica de Ámbato, Ambato – Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33863>

- Calderon, G., & Peña, R. (2019). *El juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales en niños de 3 años de la Institución Educativa 209*. Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú . Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/47146>
- Camacho, J. (2021). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Universidad Católica del Perú, Lima. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/4441>
- Carrillo, G. (2021). *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años*. Tesis de doctorado, Universidad de Granada, Granada, España.
- Catama, K., & Aponte, A. (2020). Diferencias en habilidades sociales y asertividad en niños y adolescentes colombianos víctimas de maltrato. *Revista Enfoques*, 2(1).
- Cercado, E. (2020). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. 712 Bambamarca*. Univeesidad San Pedro, Chimbote. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11913/Tesis_61980.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chavez, L., & Otero, D. (2022). *Juegos cooperativos para las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pasitos de Jesús Lambayeque*. Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Lambayeque, Chiclayo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/119750>
- Cusilayme, M. (2017). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas iniciales*. Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú.
- Fernandez, Y., Ortiz, M., & Serra, S. (2021). *Importancia del juego para los niños*. <https://docplayer.es/63240976-Importancia-del-juego-para-los-ninos.html>
- Flores, S. (2020). *Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias*. Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote , Frías - Piura. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17595>

- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2020). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Tendencias Pedagógicas.
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. (2019). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*.
https://books.google.com.pe/books?id=QxuyWt0uu6kC&pg=PA32&dq=El+juego+libre+en+el+preescolar&hl=es419&sa=X&ved=0ahUKEwi_hqXN8_zfAhVOw1kKHb3PB3YQ6AEIMTAC#v=onepage&q=El%20juego%20libre%20en%20el%20preescolar&f=false
- González, A. (2019). *El niño y su mundo. Programa de desarrollo humano: nivel preescolar*. México: Trillas.
- Guerra, P. (2019). *Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 1143 Samillitas del Saber*. Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote , Huaraz, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/11483>
- Hernández, C., Fernández, C., & Baptista, L. (2018). *Metodología*. México.
- Hurtado, J. (2018). *Metodología de la Investigación Holística* (Tercera ed.). Caracas:: Fundación Sypal.
- Inoñan, Y. (2021). *Programa de juegos cooperativos para potenciar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de una Institución Educativa de Chiclayo* . Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Lambayeque -Chiclayo. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3258>
- Lacunza, A. (2020). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. *Importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*, 12(23), 159-182.
- León, G., & Betina, A. (2020). Autoestima y habilidades sociales en niños y niñas del gran san miguel de Tucumán argentina. *Rev Argent Salud Pública*, 11(42), 22-31. https://www.researchgate.net/publication/348406464_Autoestima_y_habilidades_sociales_en_ninos_y_ninas_del_Gran_San_Miguel_de_Tucuman_Argentina

- Lozano, D. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén*. Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo - Perú . Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/101139>
- Mata, L. (2020). Confiabilidad y validez en la investigación cuantitativa. *Revista Investigalia*. Obtenido de <https://investigaliacr.com/investigacion/confiabilidad-de-instrumentos-y-validez-de-resultados-en-la-investigacion-cuantitativa/>
- Meneses, M., & Monge, M. (2021). El juego en los niños: enfoque teorico. *Revista educación*, 113-124.
- Miller, A. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales en los más pequeños*. Madrid, España: Narcea. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/123544>
- Montalvo, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de san juan de Lurigancho*. Tesis para optar el grado de Maestro en Educación, Universidad de San Ignacio De Loyola, Lima, Perú. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f57f28e1-0b95-4913-90cd-d4d0ebbcfdf1/content>
- Monteros, M. (2023). *El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Fiscomisional “Santa Clara de Asís”, parroquia Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica deñ Norte, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13516>
- Montesorri, S. (1995). *El Juego Infantil en Montessori: Fomentando el Desarrollo Integral*. Obtenido de <https://www.pequeocio.com/actividades-montessori-ninos-3-5-anos/>
- Muñoz, J. (2019). Importancia de la socialización en la educación actual. *Revista digital, innovación y experiencias*. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_14/JOSE%20MARIA_MUNOZ_1.pdf
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2019). *Juegos cooperativos y educación física* (Tercera ed.). Barcelona: Paidotribo. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/119199>
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Un nuevo informe del Fondo de la ONU para la Infancia destaca que el suicidio, la infelicidad, la obesidad y la falta de habilidades*

sociales y académicas se han convertido en rasgos demasiado comunes de los menores en los países de altos ingresos. Estados Unidos.
<https://news.un.org/es/story/2020/09/1479942>

Peñafiel, E., & Serrano, C. (2020). *Habilidades sociales*. Madrid, España: Editex.

Pérez, S. (2017). *El juego como recurso didáctico para desarrollar la socialización*. México: : Universidad de Tolosa.

Piaget, J. (1916). *El juego forma parte de la “inteligencia del niño”*. México: F.C.E.

Qoaquira, S., & Sierra, F. (2020). *Programa de habilidades sociales: una propuesta desde el psicodrama pedagógico*. Tesis de licenciatura no publicada, Universidad de San Agustín Arequipa. , Arequipa, Perú

Quispe, N. (2021). *El juego cooperativo y su influecia en las habilidades sociales de niños de 3 a 4 años de la Escuela de Eduacción Fiscal. San Lorenzo*. Universidad Estatal Península De Santa Elena , Ecuador .
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6693/1/UPSE-TEI-2022-0027.pdf>

Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (2017). *Metodología de la Investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe.

Rojas, P. (2020). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball*. España: Wanceulen. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33800>

Rosales, J. (2020). *Habilidades sociales*. España: McGrawHill. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/50255>

Salazar, A. (2018). *Habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Pública de Chepen*. Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Chepén.

Sanchez, A. (2021). *Juegos tradicionales dede Brueghel hasta ahora*. Ugr.

Skinner, B. (1995). *Questões recentes na análise comportamental* (Primera ed.). Campinas: Papirus.

Unicef. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de www.unicef.org/publications

- Villasís, M., Márquez, H., & Zurita, J. (2019). Protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Ram*, 4(7), 23-26.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf>
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: : Grijalbo.
- Zapata, L. (2022). *El juego cooperativo para fomentar la socialización en los niños de cuatro años de la I.E. 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista*. Resis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Sullana, Piura.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28743/JUEGO_COOPERATIVO_ZAPATA_GARRIDO_LEYDI.pdf?sequence=1
- Zettle, R., & Hayes, S. (2020). Rule-governed behavior. A potential theoretical framework for cognitive-behavioral. *Advances in cognitive-behavioral research and therapy*, 1(1), 73-118

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de la información

FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGOS COOPERATIVOS

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada oración y marcar con un aspa (X) debajo de cada número, según corresponde. Teniendo en consideración las siguientes calificaciones:

- 1 = Nunca
- 2 = Casi nunca
- 3 = Casi siempre
- 4 = Siempre

ETHEMS		VALORACIÓN			
	ASPECTOS	1	2	3	4
	JUEGOS DE REGLAS				
	Acepta diferentes normas				
1	Participa activamente en los juegos de su interés				
2	Realiza movimientos en diversos espacios durante los juegos.				
3	Respetar las ideas de sus compañeros al momento del Juego				
4	Asume normas y acuerdos para realizar el rol de constructor.				
	JUEGO DE LA CADENA O EL RESCATE				
	Coopera de forma entusiasta para ser un eslabón y formar la cadena				
5	Respetar el orden del juego y comunica lo que siente				
6	Se comunica con facilidad con el resto.				
7	Participa de manera cooperativa.				
8	Demuestra afecto de sus compañeros.				
	JUEGO DE LA TORRE				
	Demuestra actitud positiva				
9	Trabaja en equipo de manera conjunta para lograr el mismo objetivo.				
10	Disfruta de sus logros de sus compañeros cuando juega a construir la torre.				
11	Cumple con el material que se le asigna para desarrollar ejercicios de construcción.				
12	Se integra con facilidad con sus compañeros.				

FICHA DE OBSERVACIÓN: HABILIDADES SOCIALES

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada oración y marcar con un aspa (X) debajo de cada número, según corresponde. Teniendo en consideración las siguientes calificaciones:

- 1 = Nunca
- 2 = Casi nunca
- 3 = Casi siempre
- 4 = Siempre

ETHEMS		VALORACIÓN			
	ASPECTOS	1	2	3	4
	PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES				
	Saluda y despide				
1	Presta atención a la persona que le está hablando				
2	Habla con otras personas sobre cosas que le interesa saber				
3	Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa				
4	Saluda con cortesía a sus compañeros.				
	HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS				
	Saber escuchar y responde preguntas				
5	Se integra a un grupo para participar en una determinada actividad				
6	Pide disculpa a los demás cuando ha hecho algo que sabe que está mal.				
7	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.				
8	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.				
	HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS				
	Responde adecuadamente				
9	Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta				
10	Permite que los demás conozcan lo que siente.				
11	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.				
12	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas.				

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Nos es grato dirigirnos a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjuntamos denominado: Ficha de observación, diseñado por las bachilleres Mónica Del Rosario Vergara Yarlequé y Cindy Milagros Amaya Ayala, cuyo propósito es medir las habilidades sociales, el cual será aplicado a estudiantes de tres años, por cuanto consideramos que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad. El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación titulada: "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA-CHICALYO, 2023".

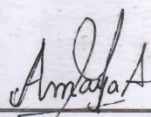
Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, como requisito para obtener el grado académico de Licenciada en Educación Inicial.

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

Gracias por su aporte



Mónica Del Rosario
Vergara Yarlequé



Cindy Milagros Amaya Ayala

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cuantitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / **BA=** Bastante adecuado / **A =** Adecuado / **PA=** Poco adecuado / **NA=** No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Presta atención a la persona que le está hablando	X					
2	Habla con otras personas sobre cosas que le interesa saber.	X					
3	Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.	X					
4	Saluda con cortesía a sus compañeros.	X					
5	Se integra a un grupo para participar en una determinada actividad.	X					
6	Pide disculpa a los demás cuando ha hecho algo que sabe que está mal.	X					
7	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.	X					
8	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.	X					
9	Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta	X					
10	Permite que los demás conozcan lo que siente.	X					
11	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.	X					
12	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas.	X					

Evaluado por: **JULISSA MERCEDES MERCADO SANDOVAL.**

DNI: 02878266

Firma:



Julissa M. Mercado Sandoval
 MAGISTER EN EDUCACIÓN
 CPPA N° 0134859

Fecha: 02 de octubre del 2023

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, MERCADO SANDOVAL JULISSA MERCEDES, con DNI N° 02878266, de profesión Docente, grado académico MAGISTER EN EDUCACIÓN, con código de colegiatura N° 0134059, labor que ejerzo actualmente como Docente, en EDUCACIÓN INICIAL

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: FICHA DE OBSERVACIÓN cuyo propósito es medir las habilidades sociales, a los efectos de su aplicación a los estudiantes de tres años del nivel inicial.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (X) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado ()
PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 2 días del mes de octubre de 2023

Apellidos y nombres: Mg. MERCADO SANDOVAL JULISSA MERCEDES
DNI: 02878266



Julissa M. Mercado Sandoval
MAGISTER EN EDUCACION
CPPG. N° 0134059

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cuantitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / **BA=** Bastante adecuado / **A=** Adecuado / **PA=** Poco adecuado / **NA=** No adecuado

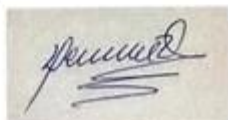
Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Presta atención a la persona que le está hablando	X					
2	Habla con otras personas sobre cosas que le interesa saber.	X					
3	Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.	X					
4	Saluda con cortesía a sus compañeros.	X					
5	Se integra a un grupo para participar en una determinada actividad.	X					
6	Pide disculpa a los demás cuando ha hecho algo que sabe que está mal.	X					
7	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.	X					
8	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.	X					
9	Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta	X					
10	Permite que los demás conozcan lo que siente.	X					
11	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.	X					
12	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas.	X					

Evaluado por: DR. HERNANDEZ HEDER TICLIA MURGA.

DNI: 19668862

Firma:



Fecha: 29 de setiembre del 2023

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, HERNANDEZ HEDER TICLIA MURGA, con DNI N° 19668862, de profesión Docente, grado académico DR. EN EDUCACIÓN, con código de colegiatura N° 0474-2023-UCV, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Universidad Católica de Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: FICHA DE OBSERVACIÓN cuyo propósito es medir las habilidades sociales, a los efectos de su aplicación a los estudiantes de tres años del nivel inicial. Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.		X			
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (X) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado ()
PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 29 días del mes de setiembre del 2023

Apellidos y nombres: Hernandez Heder Ticlia Murga

DNI: 19668862

FIRMA:



MA= Muy adecuado / **BA**= Bastante adecuado / **A** = Adecuado / **PA**= Poco adecuado / **NA**= No adecuado

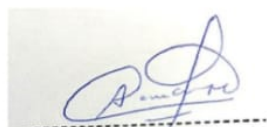
Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

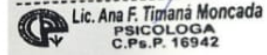
Preguntas		Valoración					Observaciones
N.º	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Presta atención a la persona que le está hablando						
2	Habla con otras personas sobre cosas que le interesa saber.						
3	Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.						
4	Saluda con cortesía a sus compañeros.						
5	Se integra a un grupo para participar en una determinada actividad.						
6	Pide disculpa a los demás cuando ha hecho algo que sabe que está mal.						
7	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.						
8	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.						
9	Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta						
10	Permite que los demás conozcan lo que siente.						
11	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.						
12	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas.						

Evaluado por: Ana Fiorella Timaná Moncada

DNI: 44431864

Firma:




 Lic. Ana F. Timaná Moncada
 PSICOLOGA
 C.Ps.P. 16942

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Ana Fiorella Timaná Moncada, con DNI N° 44431864, de profesión psicóloga, grado académico licenciada en psicología, con código de colegiatura N°C.ps.p16942, labor que ejerzo actualmente como psicóloga, en

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado: Ficha de observación, cuyo propósito es medir las habilidades sociales, a los efectos de su aplicación a los estudiantes de tres años del nivel inicial.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.		X			
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

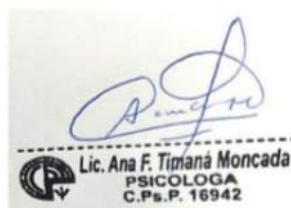
MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Trujillo, a los 2 días del mes de octubre de 2023

Apellidos y nombres: Ana Fiorella Timaná Moncada

DNI: 44431864

Firma:



Lic. Ana F. Timaná Moncada
PSICOLOGA
C.Ps.P. 16942

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento	Ficha de observación sobre juegos cooperativos
Autoras y año	ORIGINAL: Amaya Ayala, Cindy Milagros Vergara Yarlequé, Mónica Del Rosario
Objetivo del instrumento	Recolectar la información a los niños de 3 años sobre los juegos cooperativos
Usuarios	18 estudiantes de una institución educativa de Chiclayo
Forma de administración o modo de aplicación	Se elaboró la ficha de observación conformada por 12 ítems, divididas entre las dimensiones de juegos cooperativos. Se informó al director, docentes y padres de familia del aula de 3 años, a través de un consentimiento informado sobre el propósito de la investigación. Se aplicó la ficha de observación a través de una sesión de aprendizaje con una duración de 45 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de experto)	La ficha de observación para evaluar los juegos cooperativos, fue validada por los siguientes expertos: Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval. Mg. Hernandez Heder Ticlia Murga Mg Ana Fiorella Timaná Moncada
Confiabilidad (Presentar los resultados estadísticos)	Se aplicó una muestra piloto de 15 estudiantes de 3 años de Chiclayo, por otro lado, se sometió a consistencia interna para medir el grado de confiabilidad, procesando los resultados de Alfa de Cronbach, dando como resultado 0, 83.

Nombre original del instrumento	Ficha de observación sobre motricidad gruesa
Autoras y año	ORIGINAL: Amaya Ayala, Cindy Milagros Vergara Yarlequé, Mónica Del Rosario
Objetivo del instrumento	Recolectar la información a los niños de 3 años sobre el nivel de habilidades sociales
Usuarios	18 estudiantes de una institución educativa de Chiclayo
Forma de administración o modo de aplicación	Se elaboró la ficha de observación conformada por 12 ítems, divididas entre las dimensiones de las habilidades sociales. Se informó al director, docentes y padres de familia del aula de 3 años, a través de un consentimiento informado sobre el propósito de la investigación. Se aplicó la ficha de observación a través de una sesión de aprendizaje con una duración de 45 minutos
Validez: (Presentar la constancia de validación de experto)	La ficha de observación para evaluar las habilidades sociales, fue validada por los siguientes expertos: Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval. Mg. Hernandez Heder Ticlia Murga Mg Ana Fiorella Timaná Moncada
Confiabilidad (Presentar los resultados estadísticos)	Se aplicó una muestra piloto de 15 estudiantes de 4 años de Jaén, por otro lado, se sometió a consistencia interna para medir el grado de confiabilidad, procesando los resultados de Alfa de Cronbach, dando como resultado 0, 86.

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de medición
Juegos cooperativos	Hacen referencia a un juego donde los concurrentes no disputan, sino que buscan un objetivo usual y se ganan o pierden como grupo. Los juegos cooperativos promueven la participación y afinidad, la organización, la comunicación y el compañerismo, y fomentan la participación y la búsqueda de objetivos colectivos más que individuales (Omeñaca y Ruiz, 2019).	Se conoce como juego cooperativo aquellas actividades donde los niños transitan, trotan, brincan; entre otras actividades motrices. La variable será medida en cuanto a sus dimensiones: juego de reglas, juego de cadena, y juego de torreo, el cual está conformada por 12 ítems.	Juegos de reglas	Acepta diferentes normas	Participa activamente en los juegos de su interés	Ficha de observación	Escala de Likert Ordinal
					Realiza movimientos en diversos espacios durante los juegos.		
					Respeto las ideas de sus compañeros al momento del Juego		
					Respeto las ideas de sus compañeros al momento del Juego.		
		Juegos de la cadena	Juegos de la cadena	Coopera de forma entusiasta para ser un eslabón y formar la cadena	Respeto el orden del juego y comunica lo que siente		
					Se comunica con facilidad con el resto.		
					Participa de manera cooperativa.		
					Demuestra afecto de sus compañeros.		
		Juego de la torre	Juego de la torre	Demuestra actitud positiva	Trabaja en equipo de manera conjunta para lograr el mismo objetivo.		
					Disfruta de sus logros de sus compañeros cuando juega a construir la torre.		
					Cumple con el material que se le asigne para desarrollar ejercicios de construcción.		
					Se integra con facilidad con sus compañeros.		

Habilidades sociales	Hace referencia a todas las habilidades que facilitan a un individuo a fin tener una relación mejor con los demás y crear una vida equilibrada en sociedad. Por ejemplo, la cordialidad, la comprensión, el respeto y la veracidad (Muñoz, 2010).	La variable habilidades sociales permite expresar los sentimientos, aspiraciones y opiniones y se medirá utilizando una ficha de observación en sus tres dimensiones: habilidades sociales básicas, avanzadas y amigos; la cual constará de 12 ítems.	Primeras habilidades sociales	Saluda y despide	Presta atención a la persona que le está hablando	Ficha de observación	Escala de Likert Ordinal
					Habla con otras personas sobre cosas que le interesa saber		
					Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa		
					Saluda con cortesía a sus compañeros.		
			Habilidades sociales avanzadas	Saber escuchar y responde preguntas	Se integra a un grupo para participar en una determinada actividad		
					Pide disculpa a los demás cuando ha hecho algo que sabe que está mal.		
					Coopera con otros niños y niñas en distintas actividades y juegos.		
					Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.		
			Habilidades relacionadas con los sentimientos	Responde adecuadamente	Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta		
					Permite que los demás conozcan lo que siente.		
					Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.		
					Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas.		

Anexo 4: Carta de presentación



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Trujillo 23 de noviembre del 2023

CARTA N°551-2023/UCT-FH
Dirigido a: MAYOR PNP CARLA GIOVANNA CALATAYUD PINTO
Directora de la I.E. PNP FELIX TELLO ROJAS - CHICLAYO
LAMBAYEQUE

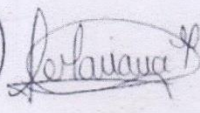
De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un pedido especial.

Ante usted presentamos, a las Bachilleres *MONICA DEL ROSARIO VERGARA YARLEQUÉ*, y *CINDY MILAGROS AMAYA AYALA*, de la Carrera de **EDUCACIÓN INICIAL**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quienes desean realizar su trabajo de investigación denominada **"JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE UNA I.E - CHICLAYO, 2023"** en su institución desde el día 25 de Setiembre al 06 de noviembre del año 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



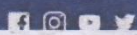
Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo


OA - 343637
Carla Giovanna CALATAYUD PIN
MAYOR PNP
DIRECTORA I.E. PNP "FTR" CI



Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú

www.uct.edu.pe



Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

	PERÚ	MINISTERIO DEL INTERIOR	POLICÍA NACIONAL DEL PERÚ	DIRECCIÓN DE BIENESTAR DE APOYO AL POLICÍA	DIVISIÓN DE BIENESTAR, ASISTENCIA SOCIAL Y SERVICIOS EDUCATIVOS	DEPARTAMENTO DE GESTIÓN DE SERVICIOS EDUCATIVOS	IE PNP "FELIX TELLO ROJAS" CHICLAYO
---	------	-------------------------	---------------------------	--	---	---	-------------------------------------

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

AUTORIZACIÓN PARA EL RECOJO DE DATOS
PARA TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

LA MAYOR PNP DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PNP "FELIX TELLO ROJAS" DE CHICLAYO, QUE SUSCRIBE:

AUTORIZA:

Que, las Estudiantes: MONICA DEL ROSARIO VERGARA YARLEQUE Y CINDY MILAGROS AMAYA AYALA, de la Escuela de Educación Inicial, Facultad de Humanidades de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO - UCT, identificadas con código universitario 0070058101 y 0046132593 respectivamente.

Pueden presentarse a aplicar sus instrumentos de evaluación, mediante sesiones para su proyecto de tesis, denominado: "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, CHICLAYO, 2023"; con eficiencia, responsabilidad y puntualidad durante el periodo del 25 de setiembre al 06 de noviembre del presente año 2023, en esta Institución Educativa PNP "Félix Tello Rojas" de Chiclayo.

Se expide la presente, en respuesta a la solicitud de las interesadas, para los fines que estimen convenientes.

Chiclayo, 22 de setiembre del 2023


OA - 343637
Carla Giovanna CALATAYUD PINTO
MAYOR PNP.
DIRECTORA IE. PNP "FTR" CH

Código Modular: 1129931 Código de Local: 275688 email: dirbap.ie.ftrchiclayo@policia.gob.pe

Anexo 6: Consentimiento informado

ANEXO N° 06
CONSENTIMIENTO INFORMADO
Trujillo, 20 de setiembre del 2023

MAYOR PNP. Carla Giovanna Calatayud Pinto
Directora de la I.E PNP FELIX TELLO ROJAS
Institución Educativa-PNP Félix Tello Rojas”

Presente.

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a:
MÓNICA DEL ROSARIO VERGARA YARLEQUÉ Y A CINDY MILAGROS AMAYA AYALA,
estudiantes del programa de estudios de Educación Inicial de la Facultad de Humanidades,
quienes desarrollarán el proyecto de tesis titulado: **“JUEGOS COOPERATIVOS PARA
MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA-CHICLAYO, 2023”** con la asesoría del Mg. Elier Nieto
Rivas.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el instrumento: Ficha de
observación a los participantes de la muestra de 18 estudiantes de tres años de nivel inicial y la
divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no
solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al
mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título
profesional de Educación Inicial, para las Bachilleres, presentado líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

OA - 343637
Carla Giovanna CALATAYUD PINTO
MAYOR PNP.
DIRECTORA I.E. PNP "FTR" CH

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de
autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Anexo 7: Asentimiento informado



ANEXO 07

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA-CHICLAYO, 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 05 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

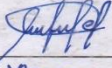
El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: la Br Mónica Del Rosario Vergara Yarlequé y la Br Cindy Milagros Amaya Ayala, a cargo de su asesor el Dr. Elier Nieto Rivas de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por nuestra persona, será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Chiclayo, el día 02, del mes octubre del 2023.

Firma: 

Nombre: MENDO SILVA YAELENE

Documento de identificación No. 47761800

Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú

www.uct.edu.pe



ANEXO 07

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA-CHICLAYO, 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 05 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

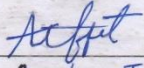
El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: la Br Mónica Del Rosario Vergara Yarlequé y la Br Cindy Milagros Amaya Ayala, a cargo de su asesor el Dr. Elier Nieto Rivas de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por nuestra persona, será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Chiclayo, el día 02, del mes octubre del 2023.

Firma: 

Nombre: Angelica Juárez Pisco

Documento de identificación No. 77384322

ANEXO 07

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA-CHICLAYO, 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 05 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

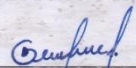
El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: la Br Mónica Del Rosario Vergara Yarlequé y la Br Cindy Milagros Amaya Ayala, a cargo de su asesor el Dr. Elier Nieto Rivas de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por nuestra persona, será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Chiclayo, el día 02, del mes octubre del 2023.

Firma: Nombre: Sandra G. Rojas FloresDocumento de identificación No. 76445461

Anexo 8: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa, Chiclayo 2024	Problema general ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024? Problemas específicos ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión primeras habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024? ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024?	Hipótesis general Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024 Hipótesis específicas H1: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de la dimensión primeras habilidades sociales para hacerse amigos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024 H2: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024	Objetivo general Determinar cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024 Objetivos específicos Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión primeras habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024 Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024	Juegos cooperativos Habilidades sociales	Juegos de regla Juegos de cadena Juegos de torre Primeras habilidades sociales Habilidades sociales avanzadas Habilidades relacionadas con los sentimientos	Tipo: Según finalidad: cuantitativo Según su tipo: Básica -Según su naturaleza: Aplicada Métodos: Hipotético-deductivo Diseño: Pre experimental Población y muestra: Población: 67 estudiantes Muestra: 18 niños

	educativa, Chiclayo 2024? ¿Cómo influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024?	H3: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024	Identificar como influyen los juegos cooperativos en la mejora de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Chiclayo 2024			Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnica: La encuesta Instrumento: Ficha de observación Métodos de análisis de investigación: Datos estadísticos
--	---	--	--	--	--	--

Anexo 9: Sesión de aprendizaje

01: LA CADENA

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES- JUEGOS DE CADENA Y RESCATE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.Denominación: La cadena
- 1.2.Institución Educativa: PNP Felix Tello Rojas
- 1.3.Nivel: Inicial
- 1.4.Edad: 3 años
- 1.5.Duración: 45 minutos
- 1.6.Responsables: Vergara Yarlequé Monica
Amaya Ayala Cindy Milagros

Objetivo: respetar el orden y el juego, participar de manera cooperativa, aceptar diferentes normas, aprender a escuchar a los demás cuando hablan, fomentar la comunicación.

Habilidades que desarrolla: habilidades sociales avanzadas

- Sabe escuchar y responde adecuadamente cuando le hablan
- Se integra a un grupo para participar en una determinada actividad
- Cooperar con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos
- Se comunica con facilidad con el resto

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación
Personal social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	3 AÑOS: Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.	3 AÑOS: Interactúa con todas las personas.

Momentos	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	ASAMBLEA: Oración de la mañana Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el taller que realizaremos “la cadena” En seguida la docente da a conocer las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar dicho juego.	Recursos humanos	10 minutos
Desarrollo	La docente explica la temática del juego denominado “la cadena”, El juego comienza con dos niños cogidos de la mano, que son los dos primeros eslabones de la cadena. Tendrán que ir tocando al resto de niños para unirlos a la cadena. Los niños intentarán huir. Si un niño es tocado deberá cogerle la mano a los que están en la cadena y así irán alargándola. Cuando atrapen al último niño se termina la ronda y la nueva partida comenzará con los dos primeros jugadores que fueron tocados en la primera.	Recursos humanos	30 minutos
Cierre	Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juego. Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades se presentaron?		5 minutos

Anexo 9: Captura de Turnitin

TESIS AMAYA AYALA Y VERGARA YARLEQUE

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	19%	3%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir bibliografía

Activo

Excluir coincidencias < 1%