



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Los juegos cooperativos y comportamiento asertivo en escolares
de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022**

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

AUTORA:

Cervantes Davila, Geisy Mildred (orcid.org/0000-0003-0905-9482)

ASESOR:

Dr. Luza Castillo, Freddy Felipe (orcid.org/0000-003-1491-0251)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2022

Dedicatoria

Al todo poderoso por la vida y guiarme por el buen camino. A mis padres por el apoyo incondicional y constante, además por inspirarme a seguir luchando por mis propósitos, hacerme sentir realizada y muy feliz. Sin ellos no hubiese sido posible lograr esta investigación.

Agradecimiento

Mi devoción al padre todos, Yahveh el poderoso, por orientarme, darme fortaleza y sobre todo la vida. Además, agradecer a la Universidad Cesar Vallejo por bríndame la oportunidad para realizar esta tesis, también al Dr. Freddy Felipe Luza Castillo por las sabias recomendaciones y enseñanzas durante todo el proceso de investigación.

Índice de Contenidos

Caratula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de Tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variable y operacionalización.....	11
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADO	18
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES.....	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	32

Índice de Tablas

Tabla 1: Población estudiada	13
Tabla 2: Ficha técnica de Guía de observación de juegos cooperativos.....	14
Tabla 3: Ficha técnica de Guía de observación de Comportamiento de Asertivo	15
Tabla 4: Confiabilidad Alfa de Cronbach.....	15
Tabla 5: Evaluación de juicio de expertos para la variable 1: Juego cooperativo y variable 2: Comportamiento asertivo.	16
Tabla 6: Variable 1, Juegos cooperativos en educandos de cinco años	18
Tabla 7: Variable 2, Comportamiento asertivo de los educandos de cinco años	19
Tabla 8: Prueba de Normalidad.....	20
Tabla 9: Relación entre Juego Cooperativo y Comportamiento Asertivo	21
Tabla 10: Correlación entre la dimensión Cooperación y comportamiento asertivo	22
Tabla 11: Correlación entre la dimensión Participación y Comportamiento Asertivo.....	23
Tabla 12: Correlación entre la dimensión entretenimiento y comportamiento asertivo	24

Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Variable 1, Juegos cooperativos en educandos de cinco años..... 18

Figura 2. Variable 2, Comportamiento Asertivo 19

Resumen

El propósito principal del estudio fue determinar la relación entre los juegos cooperativos y comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022. Fue básico el tipo de investigación, cuantitativo fue el enfoque y no experimental correlacional descriptivo el diseño y de corte transaccional. Se tuvo como muestra a 87 educandos de cinco años. Se administró la observación como técnica y dos guías de observación validados y confiables como instrumento. Entre los resultados se determinó la relación entre juegos cooperativos y comportamiento asertivo en los educandos de 5 años, evidenciándose el $Rho=0,779$, por lo tanto, se afirma la existencia de una relación de nivel alto y positiva. También evidenciando la significancia $p\text{-valor}=0.000 < \alpha=0.05$ por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula del estudio y acepta la hipótesis alterna, entonces, se indica que los juegos cooperativos y comportamiento asertivo se relacionan de forma significativa en educandos de cinco años.

Palabras Clave: Juegos cooperativos, comportamiento asertivo, escolares

Abstract

The main purpose of the study was to determine the relationship between cooperative games and assertive behavior in five-year-old schoolchildren of the Educational Institution No. 370, Barranca, 2022. The type of research was basic, quantitative was the approach and non-experimental descriptive correlational design and transactional cut. A sample of 87 five-year-old students was taken. Observation was administered as a technique and two validated and reliable observation guides as an instrument. Among the results, the relationship between cooperative games and assertive behavior in 5-year-old students was determined, evidencing $Rho=0.779$, therefore, the existence of a high and positive level relationship is confirmed. Also evidencing the significance $p\text{-value}=0.000 < \alpha=0.05$, therefore, the null hypothesis of the study is rejected and the alternative hypothesis is accepted, then, it is indicated that cooperative games and assertive behavior are significantly related in students of five years.

Key Words: Cooperative games, assertive behavior, schoolchildren

I. INTRODUCCIÓN

El juego como un acto humano y colectivo siempre ha trascendido en diferentes espacios y tiempos de la historia, es frecuente recordar la infancia y asociar con los actividades lúdicas y además traer a la memoria aquel amigo con quien se jugaba el fútbol, voleibol, trompo, el mundo, la cocina, etc., en nuestros días los infantes cada vez menos practican los juegos cooperativos en los hogares o en los barrios, en muchas situaciones se evidencia niños observando TV o programas tecnológicos que tan solo educa a ser individualistas y pasivos, también es frecuente observar la queja de muchos padres por el mal comportamiento de los hijos, incluso en las instituciones educativas los docentes manifiestan que los infantes expresan conductas cada vez menos asertivas, desarrollándose conductas poco recomendables como agresivas, poco sociables con los pares. Urge educar a los infantes de educación inicial promoviendo que practiquen el juego cooperativo y se evidencia la conducta asertiva en la convivencia.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) y la Organización Panamericana de la Salud (OPS) (2019) señalaron que lo más expuestos en números son los infantes y adolescentes es decir los que comprenden de tres a doce años, asimismo, también OMS indican que la causa importante para la mala comunicación, son la agresividad y la violenta conducta. Por otro lado, en Reino Unido en el 2019 se encontró un 37% de acciones violentas en contra de personas y un 22% presenta deficiencias para relacionarse con los pares (UNESCO, 2019).

Una conducta común en los niños es el egocentrismo, el cual se presenta entre los 2 y 4 años, con mayor fuerza, precisamente a esta edad es que producto de este egocentrismo, suelen presentarse conductas agresivas, las cuales deben trabajarse con mucho tacto a través de actividades de desarrollo asertivo (Neider, 1998 citado por Bishop, 2000). Ya a los 5 años los niños manifiestan conductas como negar, actos de rebeldías o rechazo a los demás, es frecuente ver infantes con impulsos fuertes sin que dependan de la rebeldía esta conducta, ser agresivo en los niños es usual en mayoría de las situaciones se convierte en conductas que afectan la personalidad de ser humano como la frustración, y muchas ocasiones rechazan a los demás (Juárez, Merlos y Luna, 2007).

Estas características han permitido las instituciones pertinentes a dar énfasis a brindar importancia a la infancia. El Perú no es un país ajeno a estas situaciones, comportamientos asertivos, no son vistos muy a menudo en los adultos y mucho menos en los niños, pues la muchas personas no están en la capacidad de manifestar las inquietudes, sentimientos o las carencias de manera asertiva, es decir sin incomodar a la otra persona.

En la Institución Educativa N°370 de Barranca, muchos niños provienen de familias disfuncionales, en muchos de los hogares se han manifestado acciones violentas entre los padres, llegando algunos padres incluso a agredir a sus pequeños, algunos niños se quedan a cargo de otras personas, debido a que sus padres trabajan; por lo tanto, cada niño tiene una forma distinta de vida, al llegar al aula y relacionarse con otros niños, pondrá en evidencia sus hábitos y formas de relacionarse que posiblemente no sean las correctas, sino que son producto de lo que vive en su día, precisamente en este punto radica el aporte de la profesora quien es la responsable de observar las diferentes conductas de los niños y trabajar para mejorar el ambiente humano en el aula y aspectos de relacionarse con otras personas.

Partiendo de esta situación problemática, se formuló la interrogante como problema importante de la investigación: ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022?, además, se formuló los problemas secundarios: 1) ¿Cuál es la relación entre la cooperación y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022?, 2) ¿Cuál es la relación entre la participación y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, 2022? y 3) ¿Cuál es la relación entre el entretenimiento y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022?

En el estudio se detalló las siguientes razones como argumentos para la justificación, los hallazgos del estudio beneficiarán a la niñez, se sugiere alternativas que pueden ayudar a revertir el problema. El estudio aporta una metodología viable ajustándose al rigor científico. Detalla información actualizada y amplia sobre los juegos cooperativos y la relación con la conducta asertiva.

También entre los aportes se tiene dos guías de observación como instrumento para recoger información que tienen la característica de ser confiables y validados. Además, los hallazgos y la conclusión del estudio se detallan para exponer de forma clara y objetiva para ser tomadas como referentes por las futuras investigaciones.

A continuación, se formula como el objetivo principal: Determinar la relación entre los juegos cooperativos y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022. prosiguiendo, se detalla los objetivos secundarios: 1) Determinar la relación entre la cooperación y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022., 2) Determinar la relación entre la participación y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022 y 3) Determinar la relación entre el entretenimiento y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.

Prosiguiendo se estableció como hipótesis principal: Los juegos cooperativos y el comportamiento asertivo se relacionan significativamente en los educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022. Además, se formuló las hipótesis específicas: 1) La cooperación y el comportamiento asertivo se relacionan significativamente en los educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022. 2) La participación y el comportamiento asertivo se relacionan significativamente en los educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022., y 3) El entretenimiento y el comportamiento asertivo se relacionan significativamente en los educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.

II. MARCO TEORICO

Como estudios considerados como investigación internacional tenemos a:

Tello (2020) en Ecuador, investigó con el propósito determinar la asociación entre los juegos cooperativos y habilidad social en infantes de cuatro añitos de una entidad educativa. Fue cuantitativo la tipología considerada, nivel correlacional-descriptivo y de corte transeccional. Fueron 25 niños la población. La observación fue la técnica y lista para cotejar de 25 ítems el instrumento. En los resultados afirman que el desarrollo de juegos cooperativos es bajo (78%) y el nivel de habilidades sociales también es bajo (89%). Se encontró correlación alta y significativa entre las variables ($r = 0.768$ y $p = 0.003$). Se concluyó que aplicar los juegos cooperativos resulta eficaz cuando se trabaja con objetivos claros y conductas observadas, es decir, enseñándole a los niños la importancia de divertirse y compartir momentos con otros niños de su edad.

Llumiguano (2019) cuya investigación tuvo como propósito de aplicar el juego cooperativo en el desarrollo social y asertivo de los infantes de una institución de Venezuela. Fue un estudio de enfoque fue cuantitativo. Se estudio a 31 niños. El instrumento fue lista para cotejar con 25 ítems. Entre los hallazgos demostraron que el 65% de los niños realizan pocas actividades cooperativas, por lo que difícilmente se relacionan entre ellos, la mayoría de sus actividades eran individuales. Se concluyó finalmente que es necesaria la aplicación de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales y el comportamiento asertivo desde temprana edad.

Quiñones (2018) en Bogotá, investigó una tesis que tuvo como propósito de explicar cómo los juegos cooperativos inciden en un ambiente escolar en educados de nivel inicial en una entidad educativa. La investigación fue nivel explicativo, enfoque mixto. La población fue 52 niños de 5 años, para la recopilación de datos se trabajó una lista de cotejo de 30 ítems (antes, durante y después de la aplicación del juego), los resultados evidenciaron que el niño si interactúa (82%), si juega (82%) pero no conocen juegos cooperativos (77%), con la aplicación de los juegos se encontró que al 82% de los niños les gusta este tipo de juegos. Se concluyó que el juego cooperativo no se lleva a cabo con los niños porque los docentes lo

desconocen, tampoco realizan trabajos colaborativos, prefieren el trabajo individual y esto genera problemas en la convivencia y poco desarrollo del comportamiento asertivo.

Elizondo et al.(2019) en Colombia, investigaron una tesis que tuvo como propósito fue explicitar como el juego cooperativo incide en el fortalecimiento de interacciones sociales y afectivos de infantes de 3 años. El estudio fue de enfoque cualitativo. Se administró como instrumentos guía de observación, cuestionario, registro y fotografías. En los resultados del estudio demostrando que mediante los juegos cooperativos los niños interactúan mejor, creando lazos de amistad, además practicando el respeto, la perseverancia y la autonomía.

Quiñonez (2018) en Ecuador, investigó una tesis con el propósito de determinar la influencia de los juegos cooperativos en los ambientes educandos de los infantes. El trabajado fue cuantitativo, descriptivo correlacional. Tuvo 52 infantes como muestra poblacional. Administró la observación como técnica y la ficha de observación como instrumento. Entre los hallazgos demostró que los trabajos cooperativos se relacionan significativamente con la mejoría del clima escolar.

En cuanto a los antecedentes nacionales, son:

Cruz et al. (2020) plantearon como finalidad primordial establecer una relación de las habilidades sociales y los juegos cooperativos en educandos de 5 años de una entidad educativa, Lima. Fue básico, no experimental, correlacional descriptivo, se contó con 27 niños y niñas como muestra, se trabajó con una Guía de Observación para evaluar tanto las habilidades sociales como el juego cooperativo, los resultados demostraron que existe relación de nivel alta y significativa ($r = 8,62$ y $p = 0,00$) entre la habilidad social y juego cooperativo. Se llegó a la conclusión de que cuando se desarrollan o realizan juegos cooperativos los niños tienen más posibilidades de interactuar y relacionarse.

Díaz (2020) planteó como finalidad central, determinar el nivel del comportamiento asertivo en infantes de 5 añitos de una entidad educativa limeña, El estudio fue cuantitativo en el enfoque con diseño denominado no experimental,

80 niños de 5 añitos fue la muestra, se trabajó con una lista de cotejo (20 ítems) y una ficha de observación (18 ítems) validados y confiables. Entre los hallazgos se afirman que el 80% de los infantes están en proceso de desarrollar una conducta asertiva. Se concluyó que el comportamiento asertivo es el resultado de la construcción personal de cada niño, por ello es fundamental que la crianza de los padres fortalezca este aspecto.

Alvarado et al. (2018) decidieron asociar la conducta asertiva y trabajos en equipo en niños de cinco años, Huánuco. Fue correlacional y diseño no experimental el estudio, la población fue de 20 niños, se trabajó con dos listas de cotejo. Los resultados determinaron una correlación muy alta (0.912, prueba estadística de Pearson). Los autores concluyeron que trabajar en equipo permite que se pueda observar en los niños conductas asertivas como el respeto, el compañerismo, la expresión de sentimientos positivos y negativos, las habilidades sociales, etc.

Flores (2018) investigó con el objetivo de desarrollar la habilidad social con la implementación de juegos cooperativos en escolares de 5 añitos en una institución educativa de Piura. Fue aplicado y pre experimental, eligió a 18 niños para estudiar, los resultados demostraron que con la aplicación el juego cooperativo se mejora la habilidad social, pasaron de un estado de inicio (44%) a proceso (76%). Se concluyó que los niños que participaron de los juegos cooperativos lograron mejorar sus habilidades de saber escuchar, cooperar, participar, ayudar a los demás y entretenerse.

Paricahua et al. (2018) investigaron con la finalidad conocer la asociación entre el comportamiento asertivo y los trabajos en equipo en niños de 5 años en Lima. El estudio fue correlacional, no experimental, y cuantitativo, los resultados hallados demostraron una relación de nivel moderada y positiva demostrando con $Rho= 0,691$ entre el comportamiento asertivo y el trabajo en equipo. La conclusión de la investigación fue que es necesario poner en práctica actividades de cooperación, participación y entretenimiento que le permitan a los niños desarrollar comportamientos asertivos con sus pares.

A seguida, detallamos los fundamentos teóricos de la investigación:

Sobre la variable 1, existen dos importantes teorías con respecto a los juegos cooperativos, la primera es la Teoría del Excedente Energético desarrollada por Spencer citada por Camacho (2012), la cual propone que el juego nace como consecuencia de que el hombre al estar lleno de energía en su cuerpo, requiere de focalizarla y como consecuencia desarrolló actividades distractoras que se convirtió posteriormente ahora se conoce como juego. Por su parte, Andrade y Ante (2010) señalaron que la teoría de Spencer se sustenta en las primeras edades de la infancia y la niñez; en estas etapas los niños tienen pocas responsabilidades y el rol social está en inicio; por ello, cuando el niño juego consume su excedente energético y de esta manera logra equilibrar su energía. Con esta teoría queda claro que el juego es para los niños una actividad primordial durante su infancia y niñez porque les permitirá mantenerse ocupados y poder descargar las energías de forma eficaz y saludable.

La Teoría del Pre ejercicio, según Gross (1992) consideraba el juego como un ejercicio que permitía que el niño se prepare o experimenta situaciones que pudieran ocurrirle en la vida diaria, por otro lado, señala también que se ponen de manifiesto actitudes, respuestas y características de personas con seguridad, asertividad y empatía, además Moreno (2012) citada por Camacho (2012), propone que la niñez es una etapa en la que los niños aprenden mediante experiencias que los preparan; por ejemplo, aprenden roles de lo que observan en el hogar, en la escuela, etc. y además realizan diversas funciones de acuerdo a lo que se les solicita, todo es vivenciado y por eso resulta tan importante. Camacho (2012) indica también que el juego tiene un papel fundamental porque influye también en el desarrollo psicomotor de los niños, por lo tanto; lo físico, social y psicológico se entrelazan.

Se consideró como la primera dimensión la Cooperación, al respecto Gutiérrez (2009), afirma que los educandos logran aprendizajes partiendo de la iteración entre los pares y el educador, porque el hombre como un ser social está conformado por un conjunto de saberes que proviene de la experiencia y la cultura, además es un ser capaz de crear y recrear culturas. La cooperación para los niños es un acto espontáneo, es decir, aquel niño que haya visto a los demás desarrollar o poner en práctica esta actitud, la repetirá voluntariamente y con agrado. A los

niños les gusta involucrarse en lo que sucede a su alrededor, por esta razón es importante el juego cooperativo porque el niño o niña jugará, pero al mismo tiempo aprenderá la importancia de la cooperación (Bedoya, 2015).

Segunda dimensión: la participación es una habilidad social, importante como dimensión de los juegos cooperativos, ya que a través de esta habilidad se logra la interacción y el desarrollo de la confianza mutua (Mejía, 2006). Finalmente, Rutz (2013) consiste a la intervención social de los seres humanos con actores de la existencia y que hacer, es decir participan de acuerdo a los intereses, expectativas y demandas, dentro de la autonomía y como ser social responsable y político.

Tercera dimensión: La diversión o entretenimiento, al respecto Herrera (2006); considera que es algo que resulta atractivo, grato, gratificante y que causa emoción, alegría, placer; origina motivación y entusiasmo prolongado; en el caso de los niños se sienten interesados en todo instante y su entusiasmo es constante porque gozan del momento. La diversión es importante para los niños, porque manifiestan sus emociones y pueden dejar fluir con naturalidad lo que sienten; la diversión puede en algunos casos ser individual y en otros casos conjunta. Cuando ésta se produce de forma conjunta es porque en ella participan más de 2 personas. La mayoría de veces vemos a los niños jugando de 2 o tres, con amigos cercanos, pero cuando los grupos son más grandes ya se trata de personas que comparten el mismo gusto, pero no necesariamente interactúan con la misma constancia (Garzón, 2005).

Sobre la variable 2, Comportamiento asertivo, existen diversas teorías respecto al comportamiento asertivo; Piaget (1970) afirma en la teoría que los comportamientos es conjuntos de acción que inciden hacia el entorno para modificar algún estado o alterar el estado de uno mismo en relación a la situación externo, desde la perspectiva de Yagosesky (2000), en su teoría señala que esta puede aprender y mejorarse en base a la experimentación de diversas situaciones que se van enfrentando. El autor considera que es una forma de comunicación clara, equilibrada, directa, legítima, individual de dar a conocer a otro lo que se siente, piensa y defiende como derecho, sin herir ni maltratar a nadie, generando

confianza en el otro o los otros. Esta teoría señala además que el comportamiento asertivo permite desarrollar la capacidad de expresión, mejora las habilidades sociales y la imagen personal, genera bienestar emocional y promueve el respeto entre todos. Dentro del enfoque humanista considera al hombre en capacidad de autorrealizarse, además como un ser en capacidad de desarrollar el asertividad para ello es determinante aceptarse y valorarse y respetar a los demás. Mantenerse seguros con las opiniones, comunicarse con precisión y directamente, además buscar un momento y lugar adecuado (Bishop, 2000). También, modelo asertivo de Carl Rogers afirma que cuanto más relevante veamos nuestra comunicación buscamos un lugar adecuado y necesario (Santrock, 2012).

Primera dimensión: La autoafirmación es considerada como la capacidad para decir lo que se siente, para expresar emociones y a la vez demostrar afectos de manera espontánea, sin temor y de forma segura (Gismero, 2000), además esta dimensión muestra la capacidad de darse a conocer con tranquilidad, naturalidad, sin desesperación y con sencillez, en diversas situaciones de interacción social, es decir, la persona se autoafirma ante los demás. Es necesario que el niño aprenda a conocer y darse cuenta de sus reacciones, de las cosas que hace bien y mal, de sus arranques, berrinches, caprichos y también de sus aciertos, buenos modales, etc. (Biagioni, 2014). La autoafirmación permite desarrollar relaciones importantes como la amistad porque se ponen en práctica la seguridad y la madurez. Aunque para los niños es un factor fundamental para desarrollarse en integridad que desde pequeños vayan asumiendo roles donde demuestran madurez, responsabilidad y respeto, lo que finalmente se convertirá en autoafirmación (Paricahua, 2018)

Sobre la segunda dimensión, La expresión de sentimientos positivos al respecto Gismero (2000) señala que se trata de decir y recibir palabras agradables, halagos, caricias, cumplidos, mantener interacción armoniosa con buena comunicación y naturalidad en la expresión gestual. La persona que desarrolla este tipo de expresión, sabe con quién realizar esta práctica, no surge espontáneamente o abiertamente, por lo tanto, es cuidadoso, precavido al expresarse. Evitará todo tipo de conflicto por el bien del otro y por su propio bien. Cuando existe un clima de confianza, los cumplidos surgen naturalmente, se conoce el entorno y a las personas que están en él. Los halagos funcionan para reforzar las relaciones y las

hacen más agradables (Paricahua, 2018). En cuanto a los niños, les encantan los cumplidos, pero es necesario enseñarles que también ellos pueden hacerlo con sus pares, reconocer en los demás sus habilidades, sus destrezas y capacidades, ya sea en el juego o en cualquier entorno, esto les ayudará a entablar relaciones saludables (Espinoza, 2019).

Tercera dimensión: La conducta, se trata de la manifestación de actitudes de sentimientos y emociones que perturban la tranquilidad de las personas y que además pueden contagiarse en el entorno. Estos sentimientos no deben producirse en la escuela, ni mucho menos deben expandirse en los niños y/o adolescentes porque desequilibran las relaciones interpersonales (Gismero, 2020). Si bien es cierto, que es importante decir cómo nos sentimos, sacar nuestras malas sensaciones ayuda a que podamos empezar nuevamente, sin embargo, esta situación no debe expandirse, no debe contagiarse a los demás, debe quedar como una simple experiencia o desahogo. La tolerancia y comprensión, en situaciones en las que el otro está lleno de sentimientos negativos, es fundamental para sacarlo de esta situación negativa y ayudarlo a superarla (Caballo, 2014).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación:

El estudio fue cuantitativo en el enfoque en vista de que para probar la hipótesis del estudio se realizó mediciones numéricas además se detalla los hallazgos mediante estadísticos pertinentes al estudio, con la finalidad de corroborar las teorías y estudios realizados (Hernández, et al, 2014)

La investigación se consideró de tipo básico porque el propósito del estudio ampliar la información y establecer una relación entre las variables juegos cooperativos y la conducta asertiva en los infantes de cinco años de la I.E. N°370, Barranca, además Carrasco (2013 indica que un estudio básico o teorico se desarrolla con la finalidad de producir conocimientos, ampliar información y profundizar los saberes sobre un tema en específico.

También, descriptivo correlacional en el nivel de estudio porque el propósito primordial es relacionar entre el juego cooperativo y conducta asertiva. Sobre lo indicado Carrasco (2013) afirma que la finalidad del estudio es relacionar entre dos a aspectos o variables de un estudio.

Diseño de investigación:

Se estableció como diseño el no experimental, correlacional, descriptivo y transeccional, el primero porque no se realizará ninguna intervención manipulativa en las variables, segundo porque el propósito es asociar y y tercero es porque en el trabajo se detalla mediante estadísticos de frecuencia descriptiva, finalmente transeccional es porque se ha recogido la información en un solo momento. (Hernández y et al, 2014).

3.2. Variable y operacionalización

A seguida, se detalla sobre las variables:

Variable 1: Los juegos cooperativos.

Definición conceptual: Los juegos cooperativos consisten en que participan todos los integrantes cooperando por diversión, en el proceso del juego se involucran por propia voluntad, además este tipo de juego coopera con los aprendizajes y desarrollo de habilidades sociales (Mega, Liesa, 2015).

Definición operacional: Se medirán con las siguientes dimensiones: cooperación, participación y entretenimiento, haciendo un total de 18 ítems. Se consideró como escala ordinal y se establece las siguientes categorías: Nunca=1, A veces=2, Siempre=3.

Indicador. - Considerados como indicadores los siguientes: resolución de conflictos, solidaridad, comparte, involucramiento, integrarse al juego, promueve alegría y confianza, evidencia liderazgo de un miembro, expresa alegría, y motivación en el juego.

Escala medición: Se considera de tipo ordinal, con las siguientes escalas: 1=Nunca, 2= A veces y 3= Siempre.

Variable 2: Comportamiento asertivo

Definición conceptual: El comportamiento asertivo consiste expresar nuestras ideas, pensamientos, opiniones sin hacer daño a la otra persona, esto genera sentimientos positivos y conductas idóneas, para lo cual es necesario la autoafirmación y la autoestima (Monserrat, 2014).

Definición operacional: Se mide con las dimensiones: autoafirmación, Sentimientos y conducta, haciendo un total 21 ítems, además se estableció como escala de medición lo siguiente: En inicio=1, En proceso=2, En logrado=3.

Indicador: Considerados como indicadores los siguientes: logros, toma decisiones, aceptación, agradece, reflexiona, afecto, actitudes, acuerdos y aprendizaje.

Escala de medición: Se considera de tipo ordinal, con las siguientes escalas: En inicio=1, En proceso=2, En logrado=3.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Como población se consideró a 87 educandos de 5 años de la I.E. N°370-Barranca, como matrícula para el año lectivo escolar 2022.

Criterio de inclusión. – Considerados los educandos de 5 añitos con matrícula para el año lectivo 2022 en una entidad educativa N°370, de la jurisdicción de la UGEL 16-Barranca.

Criterio de Exclusión. – Se consideran a todos los educandos de 5 años que no tienen matrícula para el año lectivo 2022, en la entidad educativa N°370, dentro de la jurisdicción de la UGEL 16-Barranca. Además, aquellos con habilidades diferentes o especiales, también los escolares trasladados a otra entidad educativa.

Tabla 1

Población del estudio

AULA	N° de educandos
Rojo	29
Amarrillo	30
Azul	28
Total	87

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. N°370.

Muestra

Se considera censal el tipo de muestra entonces se designó como muestra a todos educandos de la población que integran los 87 educandos de 5 añitos de la entidad educativa N°370, Barranca. Además, Carrasco (2013) se indica como muestra una porción de la población, porque tiene las características y además es objetivo y validos los resultados para la población.

Muestreo: Se considera no probabilística y censal el muestreo, en vista de que la cantidad de niños a investigar son reducidas en cantidad, también es puede acceder a estudiar a todos.

Unidad de análisis: Se considera a los 87 educandos de cinco añitos de la I.E. N°370, también estuvieron estudiando el año lectivo escolar 2022.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se consideró a la observación como técnica del estudio al respecto Carrasco (2013) indica que la observación consiste en registrar la característica, cualidad y/o cualidad de la muestra del estudio, además, Bautista (2009) considera a la observación como detallar de forma sistemática lo que uno ve, por lo tanto, tiene que ser valida sobre todo confiable para toda la población de la investigación.

Se usó dos guías para observar que se consideran como instrumentos del estudio, para medir la variable juego cooperativo y el otro guía para evaluar el comportamiento asertivo de educandos de cinco añitos de la Institución Educativa N°370-Barranca, se recogió los datos con todo el rigor de una investigación de carácter científico.

Tabla 2

Guía para observar de juegos cooperativos -Ficha técnica

Nombre del instrumento: Guía para observar de juego cooperativo

Autora: Cervantes Dávila, Geisy Mildred

Lugar: Entidad Educativa.N°370, Barranca

Fecha que aplicó: 13-04-2022

Objetivo: Registrar la observación sobre juego cooperativo en educandos de 5 añitos.

Administró a: educandos de 5 años.

Tiempo aprox.: 20 minutos.

Error como margen: 5%

Observación: -----

Tabla 3

Guía para observar el Comportamiento de Asertivo -Ficha Técnica

Nombre del instrumento: Guía para observar el Comportamiento Asertivo

Autora: Cervantes Dávila, Geisy Mildred

Lugar: Entidad Educativa N°370, Barranca

Fecha que se aplicó: 13-04-2022

Propósito: Registrar la observación sobre el comportamiento asertivo en los educandos de 5 años.

Administrado a: Educandos de cinco años

Tiempo aprox.: 20 minutos

Error como margen: 5%

Observación: -----

La validación fue por Juicio de los expertos, por lo tanto, tres jueces o expertos evaluarán si las guías reúnen las condiciones para la finalidad planteado, además Monje (2011) indica que validar consiste en averiguar mediante consulta al experto en las materias investigativas, con la intención de que si el instrumento cumple con el propósito del estudio.

Prosiguiendo se llegó a calcular la confiabilidad mediante el estadístico Alpha de Cronbach, para probar si el instrumento mide a las variables de forma consistente. Además, Monje (2011) indica que la confiabilidad consiste evaluar si el instrumento mide a la variable del estudio, es decir si cumple con el propósito del estudio.

Tabla 4

Alfa de Cronbach-Confiabilidad

Variables	Estadística de fiabilidad	
	Alfa de Cronbach	Cantidad de elementos
Juego cooperativo	,890	18
Comportamiento asertivo	,911	21

Tabla 5

Validación por juicio de experto: guía para observar el Juego cooperativo y Comportamiento asertivo.

N°	Validadores	D.N.I.	Grado académico	Resultado
1	Carmen Luden Díaz Chávez	095611563	Doctora	Aplicable
2	Marivel Tomas Manrique	44362675	Maestra	Aplicable
3	Vilma Sempértegui Ramirez	27422398	Maestra	Aplicable

3.5. Procedimiento

El procedimiento de recolección de datos se desarrolló de la siguiente manera. Primero se solicitó el permiso a la dirección de la entidad educativa N°370, para que autorización para la aplicación de los instrumentos además se coordinó con las educadoras de aula de cinco añitos, después de recoger la información se hizo el braseado de datos en Excel para finamente terminar procesando en el SPSS, para detallar los resultados del estudio. Sobre ello Sánchez et al. (2018) el procesamiento se orienta a un conjunto de acciones según la tipología, metodología y la técnica de la investigación, siempre teniendo presente que se ajuste al rigor de un hacer científico.

3.6. Método de análisis de datos

Al respecto se utilizaron los softwares Excel y SPSS de versión actual, en lo cual se usaron los estadísticos descriptivos e inferenciales, que se detallan a continuación:

La descriptiva son estadísticos matemáticos que consistió en recoger datos, organizar en tabla y figura respondiendo a los objetivos específicos del estudio.

La inferencial, se usó con el propósito de realizar la prueba de normalidad y la de hipótesis, es decir se recogió información y luego se hizo el braseado al SPSS para luego hallar los resultados inferenciales.

Sobre lo mencionado Bernal (2010) afirma que procesar información consiste en juntar los datos con instrumentos del estudio, esto se puede realizar en tablas o figuras para luego interpretar los hallazgos del estudio.

3.7. Aspectos éticos

Sobre lo ético Acevedo (2002) indica que es desarrollar una investigación de acuerdo a la normatividad y la reglamentación de una entidad educativa, en tal sentido, en la tesis se cumplió con los lineamientos establecidos por la casa de estudios de la Universidad, además tomando en cuenta la estructura de un estudio cuantitativo, siempre se citó y se detalló en las referencias los autores de acuerdo a la norma APA, mientras que por otro lado siempre se promovió ser objetivos en el proceso del estudio, cabe mencionar se mantuvo el anonimato de los sujetos estudiados, se comportaron de forma libre y la información recabada fue estrictamente con fines investigativas.

IV. RESULTADO

En seguida se detallan los resultados descriptivos, en tablas y figuras:

Tabla 6

Variable 1, Juegos cooperativos en educandos de cinco años

Juegos cooperativos		
	N	Porcentaje
Nunca	3	3,45
A veces	49	56,32
Siempre	35	40,23
Total	87	100,00

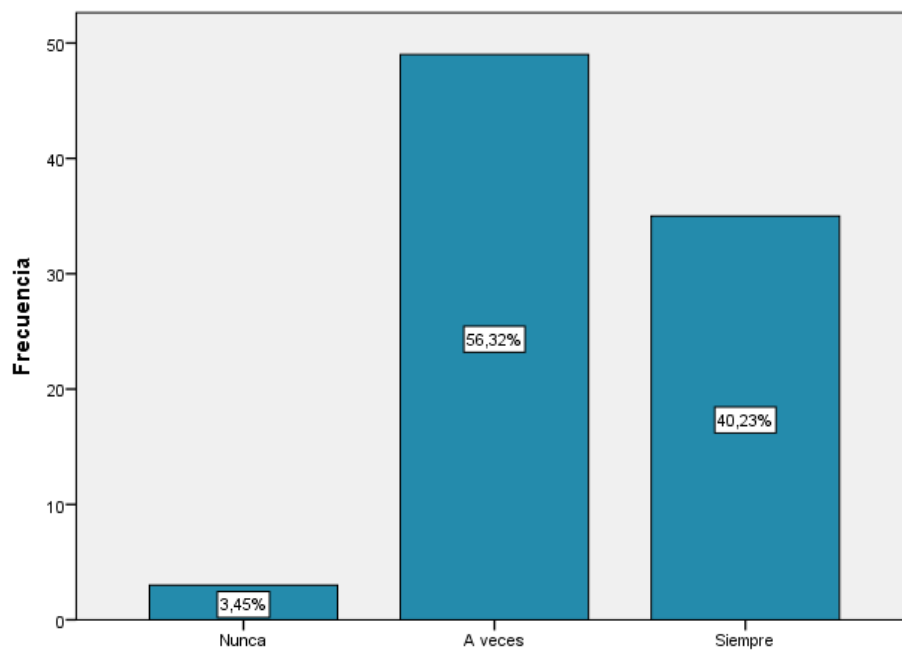


Figura 1. Variable 1, Juegos cooperativos en educandos de cinco años.

En table 6 como en la figura 1, sobre la frecuencia de juegos cooperativos, se evidencia: que el 3,45% educandos nunca practican el juego cooperativo, el 56,32% a veces y 40,23% siempre, entonces, se observa muchos de los educandos se encuentran en escala a veces de los juegos cooperativos.

Tabla 7

Variable 2, Comportamiento asertivo de los educandos de cinco años

		<i>Comportamiento asertivo</i>	
		N	%
Válido	En inicio	3	3,45
	En proceso	35	40,23
	En logrado	49	56,32
	Total	87	100,00

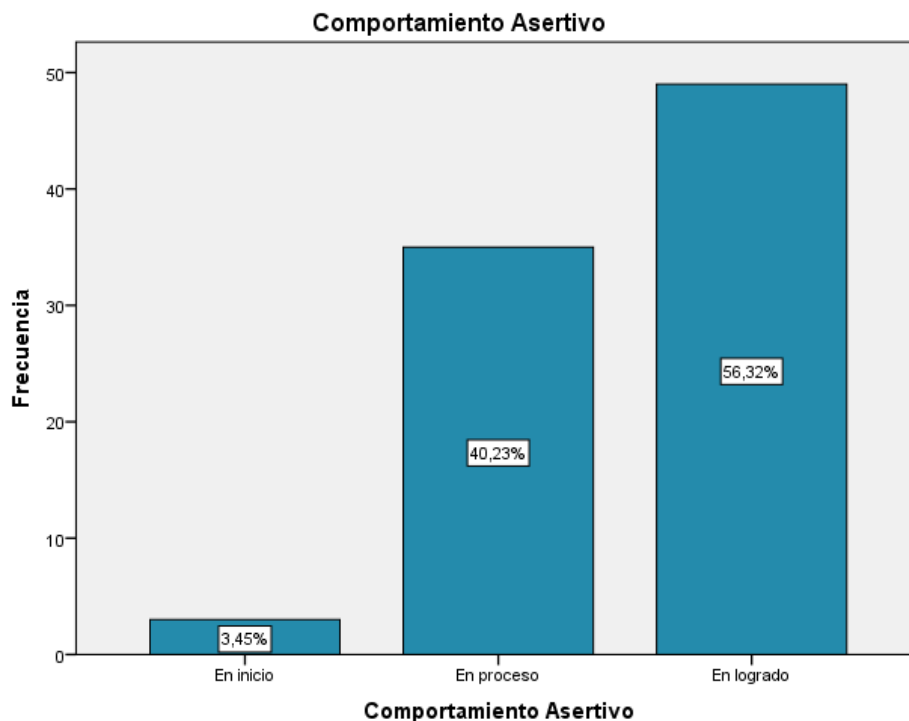


Figura 2. Variable 2, Comportamiento Asertivo

En table 7 como en la figura 2, sobre la frecuencia de comportamiento asertivo, evidenciándose: que el 3,45% educandos se ubican en nivel inicio del comportamiento asertivo, el 40,23% en proceso y 56,32% en logrado, entonces, se observa muchos de los educandos se encuentran en escala proceso del comportamiento asertivo.

Tabla 8*Prueba de Normalidad*

	Kolmogorov – Smirnov		
	Estadísticos	gl	Signif.
Juegos cooperativos	,268	87	,000
Comportamiento Asertivo	,234	87	,000
La Cooperación	,392	87	,000
La participación	,206	87	,000
El entretenimiento	,215	87	,000
Autoafirmación	,222	87	,000
Sentimientos	,229	87	,000
Conducta	,142	87	,000

H₁: No es normal la distribución de los datos.

H₀: Es normal la distribución de los datos.

Sobre la prueba de normalidad, en la tabla 8 se evidencia el nivel de significancia corroborándose $\text{signif.} = 0,000 < 0,050$, por lo tanto se toma por aceptado la hipótesis llamada alterna mientras que se rechaza la nula, llegando a la conclusión de que se usa el estadístico no paramétrico denominada Rho de Spearman para la prueba de hipótesis.

Tabla 9*Correlación entre Juego Cooperativo y Comportamiento Asertivo*

		Correlaciones		
			Juego Cooperativo	Comportamiento Asertivo
Rho de Spearman	Juego Cooperativo	Coef. de relación	1,000	,779**
		Signif. (bilateral)	.	,000
		N	87	87
	Comportamiento Asertivo	Coeficiente de correlación	,779**	1,000
		Signif. (bilateral)	,000	.
		N	87	87

H.1.: Sí, existe una relación significativa entre Juego Cooperativo y Comportamiento Asertivo en educandos de cinco años de I.E. N°370, Barranca, 2022.

H₀: No, existe una relación significativa entre Juego Cooperativo y Comportamiento Asertivo en educandos de cinco años de I.E. N°370, Barranca, 2022.

Sobre la relación entre juegos cooperativos y comportamiento asertivo, en tabla 9 se evidencia una relación significativa corroborado con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha: 0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho: 0,779$ lo que indica la existe una relación alta y positiva, esto quiere decir a más praxis de juego cooperativo en educandos de cinco añitos, es mejor también el comportamiento asertivo.

Tabla 10

Relación entre la dimensión Cooperación y comportamiento asertivo

RELACIONES				
		Cooperación		Comportamiento asertivo
Rho de Spearman	Cooperación	Coefic. de Relación	1,00	,653**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	87	87
	Comportamiento Asertivo	Coefic. de Relación	,653**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	87	87

H₁: Sí, existe una relación significativa entre Cooperación y Comportamiento Asertivo en educandos de cinco años de I.E. N°370, Barranca, 2022.

H₀: No, existe una relación significativa entre Cooperación y Comportamiento Asertivo en educandos de cinco años de I.E. N°370, Barranca, 2022.

Sobre la relación entre cooperación y comportamiento asertivo, en tabla 10 se evidencia una relación significativa corroborado con P-valor=0,00< α :0.50, además con una fuerza de relación de Rho:0,653 lo que indica la existe una relación moderada y positiva, esto quiere decir a más uso de la cooperación en educandos de cinco añitos, es mejor también el comportamiento asertivo.

Tabla 11

Relación entre la dimensión Participación y Comportamiento Asertivo.

CORRELACIONES				
			Participación	Comportamiento Asertivo
Rho de Spearman	Participación	Coeficiente de correlación	1,000	,795**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	87	87
	Comportamiento Asertivo	Coeficiente de correlación	,795**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	87	87

H₁: Sí, existe una relación significativa entre Participación y Comportamiento Asertivo en educandos de cinco años de I.E. N°370, Barranca, 2022.

H₀: No, existe una relación significativa entre Participación y Comportamiento Asertivo en educandos de cinco años de I.E. N°370, Barranca, 2022.

Sobre la relación entre participación y comportamiento asertivo, en tabla 11 se evidencia una relación significativa corroborado con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha: 0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho: 0,795$ lo que indica la existe una relación alta y positiva, esto quiere decir a más participación de los educandos de cinco años, es mejor también el comportamiento asertivo.

Tabla 12

Correlación entre la dimensión entretenimiento y comportamiento asertivo

RELACIONES				
			Entretenimiento	Comportamiento asertivo
Rho de Spearman	Entretenimiento	Coeficiente de correlación	1,000	,859**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	87	87
	Comportamiento asertivo	Coeficiente de correlación	,859**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	87	87

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

H₁: Sí, existe una relación significativa entre Entretenimiento y Comportamiento Asertivo en educandos de cinco años de I.E. N°370, Barranca, 2022.

H₀: No, existe una relación significativa entre Entretenimiento y Comportamiento Asertivo en educandos de cinco años de I.E. N°370, Barranca, 2022.

Sobre la relación entre entretenimiento y comportamiento asertivo, en tabla 12 se evidencia una relación significativa corroborado con P-valor=0,00< α :0.50, además con una fuerza de relación de Rho:0,859 lo que indica la existe una relación alta y positiva, esto quiere decir a más entretenimiento de los educandos de cinco años, es mejor también el comportamiento asertivo.

V. DISCUSIÓN

Al determinar la relación entre los juegos cooperativos y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022, se evidencia una relación significativa corroborado con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha:0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho:0,779$ lo que indica la existe una relación alta y positiva, esto quiere decir a más praxis de juego cooperativo en educandos de cinco añitos, es mejor también el comportamiento asertivo, lo que coincide con Tello (2020) en Ecuador. Se encontró correlación alta y significativa entre las variables ($r = 0.768$ y $p = 0.003$). Se concluyó que aplicar los juegos cooperativos resulta eficaz cuando se trabaja con objetivos claros y conductas observadas, es decir, enseñándole a los niños la importancia de divertirse y compartir momentos con otros niños de su edad, también Cruz y Leyva (2020) entre los resultados demostraron que existe correlación alta y significativa ($r = 8.62$ y $p = 0.00$) entre las habilidades sociales y el juego cooperativo: Se llegó a la conclusión de que cuando se desarrollan o realizan juegos cooperativos los niños tienen más posibilidades de interactuar y relacionarse. Además, estos resultados son corroborados por las teorías la Teoría del Excedente Energético desarrollada por Spencer citada por Camacho (2012), la cual propone que el juego nace como consecuencia de que el hombre al estar lleno de energía en su cuerpo, requiere de focalizarla y como consecuencia desarrolló actividades distractoras que se convirtieron posteriormente en lo que hoy conocemos como juego. La Teoría del Pre ejercicio, según Gross (1992) consideraba el juego como un ejercicio que permitía que el niño se prepare o experimenta situaciones que pudieran ocurrirle en la vida diaria, por otro lado, señala también que se ponen de manifiesto actitudes, respuestas y características de personas con seguridad, asertividad y empatía, mientras que Piaget (1970) afirma en la teoría que el comportamiento es un conjunto de acciones que inciden hacia el entorno para modificar algún estado o alterar el estado de uno mismo en relación a la situación externo, desde la perspectiva de Yagosesky (2000), en la teoría señala que esta puede aprender y mejorarse en base a la experimentación de diversas situaciones que se van enfrentando. Por lo tanto, se concluye afirmando que existe una relación significativa de nivel alta y positiva, esto quiere decir, a mayor practica de juego

cooperativo en las actividades de aprendizaje de educandos de cinco años, también es mayor la mejora del comportamiento asertivo.

Al determinar la relación entre la cooperación y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022, se evidencia una relación significativa corroborado con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha:0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho:0,653$ lo que indica la existe una relación moderada y positiva, esto quiere decir a más uso de la cooperación en educandos de cinco añitos, es mejor también el comportamiento asertivo, lo que coincido con Alvarado, Alcántara y Delgado (2018) Los resultados determinaron una correlación muy alta (0.912). Los autores concluyeron que trabajar en equipo permite que se pueda observar en los niños conductas asertivas, también Paricahua, Godoy y López (2018) entre los resultados hallados demostraron la existencia de una correlación moderada $r = 0,691$ entre el comportamiento asertivo y el trabajo en equipo. Además, se corrobora con los estudios de Gutiérrez (2009), el aprendizaje cooperativo crea su acto en el hecho de que los estudiantes adquieren el aprendizaje a partir de la interacción que tengan tanto con el docente como con sus compañeros de clase, dado que el ser humano, esta sostenido a la cultura además de que es capaz de crear y recrear la cultura relacionando a los miembros del grupo, mientras que Piaget (1970) afirma en la teoría que el comportamiento es un conjunto de acciones que inciden hacia el entorno para modificar algún estado o alterar el estado de uno mismo en relación a la situación externo, desde la perspectiva de Yagosesky (2000), en su teoría señala que esta puede aprender y mejorarse en base a la experimentación de diversas situaciones que se van enfrentando. Por lo tanto, se concluye que existe una relación significativa de nivel moderada y positiva entre cooperación y comportamiento asertivo, esto quiere decir, a mayor práctica de la cooperación en las actividades de aprendizaje de los educandos de cinco años.

Al determinar la relación entre la participación y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022, se evidencia una relación significativa corroborado con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha:0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho:0,795$ lo que indica la existe una relación alta y positiva, esto quiere decir a más participación de los educandos de cinco añitos, es

mejor también el comportamiento asertivo, lo que coincide con Alvarado, Alcántara y Delgado (2018) entre los resultados determinaron una correlación muy alta $Rho=0.912$ concluyeron que trabajar en equipo permite que se pueda observar en los niños conductas asertivas como el respeto, el compañerismo, la expresión de sentimientos positivos y negativos, las habilidades sociales, etc. también Flores (2018) concluyó que los niños que participaron de los juegos cooperativos lograron mejorar sus habilidades de saber escuchar, cooperar, participar, ayudar a los demás y entretenerse. Además, la participación es una habilidad social, importante como dimensión de los juegos cooperativos, ya que a través de esta habilidad se logra la interacción y el desarrollo de la confianza mutua (Mejía, 2006), mientras que el enfoque humanista de la asertividad se centra en concebir la variable como una técnica que conduce al desarrollo de la autorrealización de la persona. Para ser asertivo, es necesario aceptarse y valorarse, respetar a los demás, permanecer firmes en las propias opiniones, comunicar con claridad y directamente, en el lugar y momento adecuados y de forma apropiada (Bishop, 2000). Por lo tanto, se afirma que existe una relación de nivel positiva y alta entre la participación y el comportamiento asertivo, esto quiere decir, a mayor práctica de la participación en los juegos cooperativos también va a ser mejor el comportamiento asertivo de los educandos de cinco años.

Al determinar la relación entre el entretenimiento y el comportamiento asertivo en educandos de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022. se evidencia una relación significativa corroborada con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha:0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho:0,859$ lo que indica la existencia de una relación alta y positiva, esto quiere decir a más entretenimiento de los educandos de cinco años, es mejor también el comportamiento asertivo, lo que coincide con Cruz y Leyva (2020) entre los resultados demostraron que existe correlación alta y significativa ($r = 8.62$ y $p = 0.00$) entre las habilidades sociales y el juego cooperativo: Se llegó a la conclusión de que cuando se desarrollan o realizan juegos cooperativos los niños tienen más posibilidades de interactuar y relacionarse, también Tello (2020) en Ecuador. Se encontró correlación alta y significativa entre las variables ($r = 0.768$ y $p = 0.003$). Se concluyó que aplicar los juegos cooperativos resulta eficaz cuando se trabaja con objetivos claros y

conductas observadas, es decir, enseñándole a los niños la importancia de divertirse y compartir momentos con otros niños de su edad, además la diversión o entretenimiento, al respecto Herrera (2006); considera que es algo que resulta atractivo, grato, gratificante y que causa emoción, alegría, placer; origina motivación y entusiasmo prolongado; en el caso de los niños se sienten interesados en todo instante y su entusiasmo es constante porque gozan del momento, mientras que el modelo asertivo presentado por Carl Rogers identificó que cuanto mayor sea la importancia que tengan para nosotros aquellos con los que nos comuniquemos, mucho más altas serán las probabilidades de procurar una comunicación adecuada, atenta y respetuosa (Santrock, 2012), por lo tanto se afirma que existe una relación significativa de nivel alta y positiva entre entretenimiento y comportamiento asertivo, esto quiere decir, a mayor practica del entretenimiento en las clases de los escolares de cinco años, también es mayor la mejora del comportamiento asertivo en educandos de cinco años.

VI. CONCLUSIONES

En seguida se presentan las conclusiones, después de analizar y discutir de forma minuciosa basados en el los hallazgos del estudio, entonces se detallan a continuación:

Primero

Se determina relación entre juegos cooperativos y comportamiento asertivo, evidenciándose una relación significativa corroborado con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha:0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho:0,779$ lo que indica la existe una relación alta y positiva, esto quiere decir a más praxis de juego cooperativo en educandos de cinco añitos, es mejor también el comportamiento asertivo.

Segundo

Se determina una relación entre cooperación y comportamiento asertivo evidenciase una relación significativa corroborado con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha:0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho:0,653$ lo que indica la existe una relación moderada y positiva, esto quiere decir a más uso de la cooperación en educandos de cinco añitos, es mejor también el comportamiento asertivo.

Tercero

Se evidencia la relación entre participación y comportamiento asertivo, evidenciándose una relación significativa corroborado con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha:0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho:0,795$ lo que indica la existe una relación alta y positiva, esto quiere decir a más participación de los educandos de cinco añitos, es mejor también el comportamiento asertivo.

Cuarto

Se determina una relación entre entretenimiento y comportamiento asertivo, evidenciando una relación significativa corroborado con $P\text{-valor}=0,00 < \alpha:0.50$, además con una fuerza de relación de $Rho:0,859$ lo que indica la existe una relación alta y positiva, esto quiere decir a más entretenimiento de los educandos de cinco añitos, es mejor también el comportamiento asertivo.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Se sugiere a la entidad educativa N°370, difundir los resultados de la investigación en trabajos colegiados o asambleas de padres de familia con la finalidad de promover la práctica de juego cooperativo porque se relaciona significativamente con el comportamiento asertivo, es decir a más práctica de juego cooperativo también es significativo la mejoría del comportamiento asertivo de los educandos de cinco años de edad, por lo tanto se debe considerar en la planificación curricular y en desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Segundo

A las educadoras de niños de nivel inicial se sugiere practicar la cooperación en los juegos durante el desarrollo de las acciones pedagógicas porque se relaciona significativamente con el comportamiento asertivo de los educandos, además mediante la cooperación se promueve desarrollar las habilidades sociales como la empatía, el asertividad, el dialogo, la escucha activa y otros, estos fomentan la convivencia armónica, democrática entre los pares.

Tercero

La participación durante el juego cooperativo es esencial porque es el involucramiento del educando a la actividad además se relaciona significativamente con el comportamiento asertivo de los educandos de cinco años, por lo tanto, se sugiere a las educadoras implementar las acciones pedagógicas innovadoras y creativas para desarrollar el juego con los niños.

Cuarta

El entretenimiento en el juego cooperativo es la dedicación por placer a la actividad de jugar, además se relaciona significativamente con el comportamiento cooperativo de los educandos de cinco años, por lo tanto, se sugiere usar las técnicas, estrategias, materiales, recursos y medios didácticos pertinentes y oportunas al juego para que los educandos también desarrollen el comportamiento

asativo. También, se recomienda dar continuidad la investigación con el propósito de profundizar y ampliar los conocimientos sobre la problemática tratado en el estudio.

REFERENCIAS

- Alvarado, Y., Alcántara, N. y Delgado, A: (2018). *La conducta asertiva y su relación en el trabajo en equipo en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 32264 Carriel Pampa – Jesús*.
<http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/5864/pdf>
- Andrade, V. y Ante B. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “Dario Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel, Bastidas” de la Provincia del Carchi. Ecuador*.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TSIS.pdf>
- Arranza, E. (2013) Juegos cooperativos y sin competición.
<https://de.slideshare.net/shawtyheartland/juegoscooperativosysincompeticionparainfantil>
- Bedoya, S. (2015). *La importancia de los juegos cooperativos*.
<http://juegoscooperativoscafe.com/2015/03/la-importancia-de-los-juegos.html>
- Biagioni, F. (2014). *Violencia en los Medios de Comunicación*.
[http://www.youblisher.com/p/150816-pdf /](http://www.youblisher.com/p/150816-pdf/)
- Bishop, S. (2000). *Desarrolle su asertividad*. Barcelona: Gedisa.
- Caballo, V. (2014). *Manual de evaluación y descubrimiento de habilidades sociales*. México, Siglo XXI.
- Calero, M. (2013). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. <https://docplayer.es/7477947-Pontificia-universidad-catolica-del-peru-factultad-de-educacion.html>

- Castro, D., Castro, H. y Casallas, J. (2014). *Los juegos cooperativos como propuesta didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 básica del colegio Robert F. Kennedy. Colombia.*
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/76.pdf>
- Cunza, D. (2013). *Habilidades sociales y desarrollo asertivo en de una institución educativa pública de Chosica - Lima.* Revista Científica de Ciencias de la Salud, 7. http://revistascientificas.upeu.edu.pe/index./rc_salud/
- Cruz, S. y Leyva, K. (2020). *Las habilidades sociales y los juegos cooperativos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1584.*
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51537>
- Google BookmarkFacebookTwitterPrintMore
- Díaz, D. (2020). *Conducta asertiva en niños de 5 años de educación inicial, San Martín de Porres y Comas.* <https://hdl.net/20.500.12692/53523>
- Dueñas, E. y García, L. (2007). *El estudio de la cultura de participación, aproximación a la demarcación del concepto.*
<https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/781>
- Elizondo, Y. y Solano, K. (2019). *El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos.* Colombia: Universidad Nacional.
- Espinoza, C. (2019). *Programa de Desarrollo de Conducta Asertiva en niños y niñas de Estrato Socioeconómico bajo de Lima Metropolitana*
<http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/conducta.pdf>
- 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”, Piura.* <http://repositorio.uladech.edu.pe//123456789/17590>
- Flores, S. (2018). *Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Piura.* <http://repositorio.uladech.edu.pe/123456789/17590>

- Fujimoto, G. (2014). *El derecho del niño al juego, a las artes y a las actividades recreativas*. Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 113-124.
<http://redaberta.usc.es/reladei>
- Garaigordobil, M. (2007): *Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños*. Ed. Psicothema. Vol. 16, Nº 3, pp. 429-435
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. (2016). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos. Evaluación de programas de intervención para la educación Infantil. Cide – España.
<https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/el-juego-cooperativo-para-prevenir-la-violencia-en-los-centros-escolares.pdf>
- Garvey, C. (2015). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Garzón, F. (2005). *El ocio, la fiesta la diversión*.
<https://www.uv.es/gibuv/Roger/Ocio.pdf>
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: Jugar para que todos ganen*. Editorial Océano. Barcelona España.
- Gismero, E. (2000). *EHS: Escala de Habilidades Sociales*. Madrid: TEA
- Gross, K. (1992). *Les Jex des animaux*. Felix Alcan Editeur. Pais-España.
- Güell, M. y Muñoz, J. (2000). *Desconóctete a ti mismo*. Programa de alfabetización emocional. Barcelona. Paidós.
- Gutiérrez A. (2009). *La cooperación en educación: Una visión organizativa de la escuela*. <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v12n1/v12n1a09.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México. McGraw Hill Education.
- Herrera, M. (2006) *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: Una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Educación 3851-19.
<http://www.rieoei.org/deloslectores/1326Herrera.pdf>

- Juárez, A., Merlos, C., y Luna, R. (2007). *Programa de apoyo familiar dirigido a padres, para la disminución de conductas agresivas de San Miguel*.
<http://www.univo.edu.sv:8081/tesis/018144/>
- Julca, B. (2020). *Juegos cooperativos para disminuir la agresividad en niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 008 – La Victoria, Perú*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47387>
- Llumiguano (2019). *Juego cooperativo en el desarrollo personal y social de los niños de 1 a 4 años en el CDI Rayitos de Luz de Marcopampa*. Venezuela.
- Mega, A. y Liesa, M. (2015). *El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales*. Revista Infancia, Educación y Aprendizaje. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.25>.
- Mejía E. (2006). *El juego cooperativo*. Recuperado de:
<http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07>
- Monserrat, S. (2014). *Beneficios de la Asertividad*. Recuperado de:
<http://suite01.net/article/beneficiosdelaasertividad62087>
- Moreno, T. (2012). *La evaluación de competencias en educación. Sinéctica*. Recuperado de http://www.sinectica.iteso.mx/index.php?cur=39&art=39_09
- Muñoz, C., Crespi, P. Angrehs, R. (2011) *Conductas asertivas*. España: Paranfo.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona. Paidotribo.
- OMS. (2019). *Organización Mundial de la Salud*. Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente.
https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics//mental_health/es/
- Paúcar, J. (2018). *Estilos de crianza y conducta asertiva en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Privada “María Auxiliadora” del Distrito de Ayacucho*.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/20981/paucar_pj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Paricahua, C., Godoy, J. y López, I. (2018). *Comportamiento asertivo y trabajo en equipo en niños de 5 años de la I.E.P. Cuna de Bendición Horacio Zeballos, Ate*. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle//1258/.pdf>

Piaget, J. (1970). Piaget's theory. In P. H. Mussen (Ed.), *Carmichael's manual of child psychology* (pp. 703-732). New York: Wiley.

Quiñonez, K. (2018). *El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo "A" y "B" de la unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato*. (Tesis para titulación). Ambato: Universidad Técnica De Ambato. Ecuador.

Rakos, R. (2006). *Asserting and confronting. The handbook of communication skills*. New York: Hargie

Rentería, K. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia democrática en niños de cinco años del Consorcio Educativo Pasito a Paso*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52232>

Rutz, P. (2013). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar*. <https://prezi.com/4mzmpmajqbjja/los-juegoscooperativos-como-estrategia-didactica-para-mejor/>: <http://200.23.113.51/pdf/29636.pdf>

Santrock, J. (2002). *Psicología de la educación*. México: Mc Graw Hill.

Tello, M. (2020). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación inicial "Carmen García de Toro", Guayaquil – Ecuador*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51594>

Torpoco, E. (2017). *Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en Educación Inicial. Huancavelica, Perú*. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1827/TRABAJO%20DE>

%20INVESTIGACION%2C%20ELBA%20INES%20TORPOCO%20CASTILL
O.pdf?sequence=5&isAllowed=y

UNESCO (2019). *La atención y educación de la primera infancia*.
<https://es.unesco.org/themes/atencion-educacion-primerainfancia>

Valderrama, S. (2019). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica, cuantitativa, cualitativa y mixta*. Lima - Perú. Editorial San Marcos E.I.R.Ltda.

Yagosesky, R. (2000). *La psicología del éxito*. Venezuela. Júpiter Editores.

Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales* [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad "Teresa de Ávila" - Paraná.
<http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-coperativos-relacionhabilidades>

Matriz de consistencia

Los juegos cooperativos y comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Problema General ¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y el comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cuál es la relación entre la cooperación y el comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la participación y el comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el entretenimiento y el comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, ¿2022?</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación entre los juegos cooperativos y el comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.</p> <p>Objetivos Específicos Determinar la relación entre la cooperación y el comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre la participación y el comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre el entretenimiento y el comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.</p>	<p>Hipótesis General Los juegos cooperativos y el comportamiento asertivo se relacionan significativamente en los escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.</p> <p>Hipótesis específico La cooperación y el comportamiento asertivo se relacionan significativamente en los escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.</p> <p>La participación y el comportamiento asertivo se relacionan significativamente en los escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.</p> <p>El entretenimiento y el comportamiento asertivo se relacionan significativamente en los escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022.</p>	Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos consisten en que participan todos los integrantes cooperando por diversión, en el proceso del juego se involucran por propia voluntad, además este tipo de juego coopera con los aprendizajes y desarrollo de habilidades sociales (Mega, 2015)	La cooperación	Resolución de conflictos
						Solidaridad
						Involucramiento
					La participación	Integrarse al juego
						Promueve alegría y confianza
					El entretenimiento	Alegría
			Comportamiento asertivo	El comportamiento asertivo consiste expresar nuestras ideas, pensamientos, opiniones son hacer daño a la otra persona, esto genera sentimientos positivos y conductas idóneas, para lo cual es necesario la autoafirmación y la autoestima (Monserat, 2014).	Autoafirmación	Expresan alegría
						Motivación en el juego
						Logros
					Sentimientos	Toma decisiones
						Aceptación
					Conducta	Agradece
Reflexiona						
Afecto						
	Actitudes					
	Acuerdos					
	Aprendizaje					

Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Enfoque de la investigación</p> <p>El estudio considera como enfoque el cuantitativo, porque para la prueba de hipótesis se realizarán mediciones numéricas y se analizará los resultados mediante el uso de los estadísticos, con la finalidad de determinar pautas de conducta y probar la teoría. (Hernández, et al, 2014)</p> <p>Tipo de investigación:</p> <p>La investigación se consideró de tipo básico porque el propósito del estudio ampliar la información y establecer una relación entre las variables juegos cooperativos y la conducta asertiva en los infantes de cinco años de la I.E. N°370, Barranca, además Carrasco (2013 indica que un estudio básico o teórico se desarrolla con la finalidad de producir conocimientos, ampliar información y profundizar los saberes sobre un tema en específico.</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>El estudio es de nivel descriptivo correlacional porque su propósito principal es medir el grado de correlación entre la variable expresión plástica y la motricidad fina. Al respecto Arias (2012) nos dice que el propósito del estudio relacional es determinar la asociación o relación entre dos o más variables de investigación.</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Se considera como el diseño de la investigación es no experimental correlacional descriptivo y transaccional, porque determina las relaciones entre 2 o más variables en un solo momento (tiempo). El diseño transaccional descriptivo tiene como objetivo realizar las indagaciones sobre las incidencias y el valor de una o más variables de estudio. (Hernández y et al, 2014).</p>	<p>Población</p> <p>La población está conformada por 87 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca matriculados en el año escolar 2022.</p> <p>Muestra</p> <p>El estudio es de tipo censal porque se considera como muestra a todos los niños de población que hacen un total de 87 niños de cuatro años de la Institución Educativa N°370 - Barranca. Al respecto Carrasco (2013) la muestra es una parte representativa de la población de estudio, es decir sus características principales es la objetividad, para que los resultados obtenidos son válidos para la población.</p> <p>Muestreo</p> <p>El muestre fue el no probabilístico, según Hernández, Fernández y Baptista (2014) es un Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación.</p>	<p>Variable 1: Juego Cooperativo</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Guía de observación</p> <p>Autor: Cervantes Dávila, Geisy Mildred</p> <p>Año: 2022</p> <p>Monitoreo:</p> <p>Ámbito de Aplicación: I.E. N°370, Barranca</p> <p>Forma de Administración:</p> <hr/> <p>Variable 2: Comportamiento asertivo</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Guía de observación</p> <p>Autor: Cervantes Dávila, Geisy Mildred</p> <p>Año: 2022</p> <p>Monitoreo:</p> <p>Ámbito de Aplicación: I.E. N°370, Barranca</p> <p>Forma de Administración:</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Se usarán el Excel y SPSS para construir tablas y figuras en ellas se detallarán las frecuencias absolutas, relativas y porcentuales.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Prueba de normalidad para determinar que estadísticos usar.</p>

Tabla 1: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instrumento	Escala
Juegos cooperativos	Los juegos cooperativos consisten en que participan todos los integrantes cooperando por diversión, en el proceso del juego se involucran por propia voluntad, además este tipo de juego coopera con los aprendizajes y desarrollo de habilidades sociales (Mega, 2015)	La cooperación La cooperación consiste en compartir materiales o acciones, buscar soluciones conjuntas, practicar la solidaridad y hacer que todos se involucren en el juego. (Gutiérrez, 2009).	Resolución de conflictos	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes	Guía de observación	Ordinal 1=Nunca 2=A veces 3= Siempre
			Solidaridad	Demuestra solidaridad con los compañeros cuando presentan dificultades ante una tarea. Toma en cuenta a sus compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.		
			Comparte	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando Apoya a sus compañeros para que también alcancen sus metas.		
			Involucramiento	Se integra a diversos equipos con facilidad. Expresa disfrute al integrarse al juego cooperativo.		
		La participación Consiste en integrarse al juego cooperativo, promoviendo alegría en un clima de confianza entre los integrantes de equipo, siempre en un juego cooperativo se evidencia el liderazgo de un miembro es el quien hace que se integren o participen los demás (Mejía, 2008).	Integrarse al juego	Integra a sus compañeros durante el juego Estable algunos acuerdos para que todos se integren al juego cooperativo.		
			Promueve alegría y confianza	Invita a sus compañeros a participar en su equipo de trabajo Busca posibles soluciones ante los problemas que se presenten durante las tareas del equipo		
			Evidencia liderazgo de un miembro	Promueve trabajo en equipo con sus compañeros y apoya si alguien necesita. Consensua con sus compañeros para lograr metas en los juegos cooperativos.		
		El entretenimiento Consiste en expresar emoción de la alegría al jugar e interactuar con sus pares, es un aspecto muy importante porque los infantes lo desarrollan por una motivación que al desarrollar disfrutan de lo que hacen (Herrera, 2006)	Expresan alegría	Juega con sus compañeros sin temor al fracaso. Expresa alegría al jugar con sus compañeros.		
			Motivación en el juego	Disfruta de la actividad de juego. Se divierte cuando interactúa con sus compañeros.		

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instrumento	Escala
Comportamiento asertivo	El comportamiento asertivo consiste en expresar nuestras ideas, pensamientos, opiniones sin hacer daño a la otra persona, esto genera sentimientos positivos y conductas idóneas, para lo cual es necesario la autoafirmación y la autoestima (Montserrat, 2014).	Autoafirmación Es considerado la capacidad de tomar decisiones aceptando las dificultades, avances y logros, además se considera la expresión espontánea de las emociones. (Gismero, 2000).	Logros	Expresa con agrado sus buenas conductas	Guía de observación	Ordinal 1=En inicio 2=En Proceso 3= En logrado
				Menciona logros obtenidos cuando la profesora lo felicita por ayudar a sus compañeros		
			Toma decisiones	Muestra iniciativa para participar en un juego que se le propone.		
				Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.		
				Propone acciones para los juegos a realizar.		
			Aceptación	Demuestra empatía al interactuar con los demás.		
		Comparte materiales de juego a sus compañeros, con agrado.				
		Ayuda a los demás para que se integren en las actividades.				
		Sentimientos Se considera la expresión de las emociones como el agrado, es bueno promover la reflexión para que los escolares sean conscientes de sus avances y logros de sus conductas y sientan afecto por lo que van logrando y por sus pares (Gismero, 2000)	Agradece	Expresa satisfacción cuando se cumplen las normas de convivencia.		
				Agradece por buen trato de los demás		
			Reflexiona	Manifiesta como se siente al ayudar a sus compañeros.		
				Respeto las opiniones de sus compañeros.		
		Afecto	Demuestra amor y cariño durante la convivencia.			
			Usa palabras de cortesía al interactuar con los demás.			
		Conducta Se considera las actitudes en una convivencia, es necesario establecer los acuerdos democráticos y reflexivos para mejorar el clima de convivencia y lograr los aprendizajes (Gismero, 2020).	Actitudes	Pone en práctica una conducta asertiva al interactuar con los demás.		
Practica habilidades sociales durante la convivencia						
Acuerdos	Propone normas para regular la conducta					
	Evalúa permanentemente los acuerdos para mejorar su convivencia.					
Aprendizaje	Tiene una conducta asertiva para lograr los aprendizajes.					
	Expresa con facilidad los aprendizajes logrados.					
	Reflexiona y construye saberes para mejorar su conciencia.					

**GUIA DE OBSERVACIÓN DEL TRABAJO COOPERATIVO DE LOS ESCOLARES DE
CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°370-BARRANCA, 2022**

Instrumento de Medición



Dim.	Ítems	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
La cooperación	1. Expresa con agrado sus buenas conductas			
	2. Menciona logros obtenidos cuando la profesora lo felicita por ayudar a sus compañeros			
	3. Muestra iniciativa para participar para participar en un juego que se le propone			
	4. Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.			
	5. Propone acciones para los juegos a realizar.			
	6. Demuestra empatía al interactuar con los demás.			
	7. Comparte materiales de juego a sus compañeros, con agrado.			
	8. Ayuda a los demás para que se integren en las actividades.			
La participación	9. Expresa agrado por las buenas prácticas en la convivencia.			
	10. Agradece por buen trato de los demás			
	11. Manifiesta como se siente ayudar a sus compañeros.			
	12. Respeta las opiniones de sus compañeros.			
	13. Se muestra cariño o amabilidad en la convivencia.			
	14. Usa palabras cortesía al interactuar con los demás.			
El entretenimiento	15. Tiene una conducta asertiva para convivir.			
	16. Busca expresar habilidades sociales para convivir			
	17. Establece normas que regula las conductas			
	18. Evalúa permanentemente los acuerdos para mejor su convivencia.			
Sub total				
Total				

**GUIA DE OBSERVACIÓN DEL COMPORTAMIENTO ASERTIVO DE LOS
 ESCOLARES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°370-
 BARRANCA, 2022**

Instrumento de Medición

Dim.	Ítems	En inicio (1)	En proceso (2)	En logrado (3)
Autoafirmación	1. Expresa con agrado sus buenas conductas			
	2. Menciona logros obtenidos cuando la profesora lo felicita por ayudar a sus compañeros			
	3. Muestra iniciativa para participar para participar en un juego que se le propone			
	4. Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.			
	5. Propone acciones para los juegos a realizar.			
	6. Demuestra empatía al interactuar con los demás.			
	7. Comparte materiales de juego a sus compañeros, con agrado.			
	8. Ayuda a los demás para que se integren en las actividades.			
Sentimientos	9. Expresa agrado por las buenas prácticas en la convivencia.			
	10. Agradece por buen trato de los demás			
	11. Menciona logros obtenidos cuando la maestra lo felicita por ayudar a sus compañeros.			
	12. Muestra iniciativa para participar en un juego que se le propone.			
	13. Se muestra cariño o amabilidad en la convivencia.			
	14. Usa palabras cortés al interactuar con los demás.			
Conducta	15. Tiene una conducta asertiva para convivir.			
	16. Busca expresar habilidades sociales para convivir			
	17. Establece normas que regula las conductas			
	18. Evalúa permanentemente los acuerdos para mejorar su convivencia.			
	19. Tiene una conducta asertiva para lograr los aprendizajes.			
	20. Expresa con facilidad los aprendizajes logrados.			
	21. Reflexiona y construye saberes para mejorar su conciencia.			
	Sub total			
	Total			

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide juego cooperativo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: La cooperación								
1.	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros	X		X		X		
2.	Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes	X		X		X		
3.	Demuestra solidaridad con los compañeros cuando presentan dificultades ante una tarea.	X		X		X		
4.	Toma en cuenta a sus compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.	X		X		X		
5.	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando	X		X		X		
6.	Apoya a sus compañeros para que también alcancen sus metas.	X		X		X		
7.	Se integra a diversos equipos con facilidad.	X		X		X		
8.	Expresa disfrute al integrarse al juego cooperativo.	X		X		X		
DIMENSION 2: La participación								
9.	Integra a sus compañeros durante el juego	X		X		X		
10.	Estable algunos acuerdos para que todos se integren al juego cooperativo.	X		X		X		
11.	Invita a sus compañeros a participar en su equipo de trabajo	X		X		X		
12.	Busca posibles soluciones ante los problemas que se presenten durante las tareas del equipo	X		X		X		
13.	Promueve trabajo en equipo con sus compañeros y apoya si alguien necesita.	X		X		X		
14.	Consensua con sus compañeros para lograr metas en los juegos cooperativos.	X		X		X		
DIMENSION 3: El entretenimiento								
15.	Juega con sus compañeros sin temor al fracaso.	X		X		X		
16.	Expresa alegría al jugar con sus compañeros.	X		X		X		
17.	Disfruta de la actividad de juego.	X		X		X		
18.	Se divierte cuando interactúa con sus compañeros.	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Carmen Luden Díaz Chávez

DNI: 09561563

Especialidad del validador: Educación Inicial


Firma del Experto Informante.
Especialidad Educación Inicial
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide juego cooperativo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: La cooperación								
1.	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros	X		X		X		
2.	Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes	X		X		X		
3.	Demuestra solidaridad con los compañeros cuando presentan dificultades ante una tarea.	X		X		X		
4.	Toma en cuenta a sus compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.	X		X		X		
5.	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando	X		X		X		
6.	Apoya a sus compañeros para que también alcancen sus metas.	X		X		X		
7.	Se integra a diversos equipos con facilidad.	X		X		X		
8.	Expresa disfrute al integrarse al juego cooperativo.	X		X		X		
DIMENSION 2: La participación								
9.	Integra a sus compañeros durante el juego	X		X		X		
10.	Estable algunos acuerdos para que todos se integren al juego cooperativo.	X		X		X		
11.	Invita a sus compañeros a participar en su equipo de trabajo	X		X		X		
12.	Busca posibles soluciones ante los problemas que se presenten durante las tareas del equipo	X		X		X		
13.	Promueve trabajo en equipo con sus compañeros y apoya si alguien necesita.	X		X		X		
14.	Consensua con sus compañeros para lograr metas en los juegos cooperativos.	X		X		X		
DIMENSION 3: El entretenimiento								
15.	Juega con sus compañeros sin temor al fracaso.	X		X		X		
16.	Expresa alegría al jugar con sus compañeros.	X		X		X		
17.	Disfruta de la actividad de juego.	X		X		X		
18.	Se divierte cuando interactúa con sus compañeros.	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador Mg. Marivel Tomas Manrique

DNI: 44362675

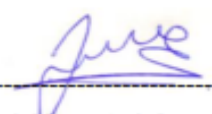
Especialidad del validador: Educación Inicial

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.
Especialidad Educación Inicial

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide juego cooperativo

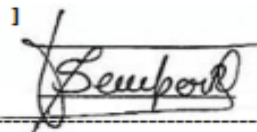
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: La cooperación								
1.	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros	X		X		X		
2.	Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes	X		X		X		
3.	Demuestra solidaridad con los compañeros cuando presentan dificultades ante una tarea.	X		X		X		
4.	Toma en cuenta a sus compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.	X		X		X		
5.	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando	X		X		X		
6.	Apoya a sus compañeros para que también alcancen sus metas.	X		X		X		
7.	Se integra a diversos equipos con facilidad.	X		X		X		
8.	Expresa disfrute al integrarse al juego cooperativo.	X		X		X		
DIMENSION 2: La participación								
9.	Integra a sus compañeros durante el juego	X		X		X		
10.	Estable algunos acuerdos para que todos se integren al juego cooperativo.	X		X		X		
11.	Invita a sus compañeros a participar en su equipo de trabajo	X		X		X		
12.	Busca posibles soluciones ante los problemas que se presenten durante las tareas del equipo	X		X		X		
13.	Promueve trabajo en equipo con sus compañeros y apoya si alguien necesita.	X		X		X		
14.	Consensua con sus compañeros para lograr metas en los juegos cooperativos.	X		X		X		
DIMENSION 3: El entretenimiento								
15.	Juega con sus compañeros sin temor al fracaso.	X		X		X		
16.	Expresa alegría al jugar con sus compañeros.	X		X		X		
17.	Disfruta de la actividad de juego.	X		X		X		
18.	Se divierte cuando interactúa con sus compañeros.	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador Vilma Sempértegui Ramirez

DNI: 27422398

Especialidad del validador: Magíster Licenciada en Educación Inicial


VILMA SEMPÉRTEGUI RAMIREZ
Mg. Lic. en Educación Inicial
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide Comportamiento Asertivo

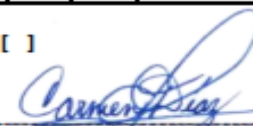
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: La cooperación								
1.	Expresa con agrado sus buenas conductas	X		X		X		
2.	Menciona logros obtenidos cuando la profesora lo felicita por ayudar a sus compañeros	X		X		X		
3.	Muestra iniciativa para participar en un juego que se le propone.	X		X		X		
4.	Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.	X		X		X		
5.	Propone acciones para los juegos a realizar.	X		X		X		
6.	Demuestra empatía al interactuar con los demás.	X		X		X		
7.	Comparte materiales de juego a sus compañeros, con agrado.	X		X		X		
8.	Ayuda a los demás para que se integren en las actividades.	X		X		X		
DIMENSION 2: Sentimientos								
9.	Expresa satisfacción cuando se cumplen las normas de convivencia.	X		X		X		
10.	Agradece por buen trato de los demás	X		X		X		
11.	Manifiesta como se siente al ayudar a sus compañeros.	X		X		X		
12.	Respeto las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
13.	Demuestra amor y cariño durante la convivencia.	X		X		X		
14.	Usa palabras de cortesía al interactuar con los demás.	X		X		X		
DIMENSION 3: Conducta								
15.	Pone en práctica una conducta asertiva al interactuar con los demás.	X		X		X		
16.	Practica habilidades sociales durante la convivencia	X		X		X		
17.	Propone normas para regular la conducta	X		X		X		
18.	Evalúa permanentemente las normas de convivencia.	X		X		X		
19.	Demuestra una conducta asertiva en su convivencia.	X		X		X		
20.	Expresa con facilidad los aprendizajes logrados.	X		X		X		
21.	Construye acuerdos para mejorar su convivencia	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador Dra. Carmen Luden Díaz Chávez

DNI: 09561563

Especialidad del validador: Educación Inicial


Firma del Experto Informante.
Especialidad Educación Inicial
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide Comportamiento Asertivo

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: La cooperación								
1.	Expresa con agrado sus buenas conductas	X		X		X		
2.	Menciona logros obtenidos cuando la profesora lo felicita por ayudar a sus compañeros	X		X		X		
3.	Muestra iniciativa para participar en un juego que se le propone.	X		X		X		
4.	Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.	X		X		X		
5.	Propone acciones para los juegos a realizar.	X		X		X		
6.	Demuestra empatía al interactuar con los demás.	X		X		X		
7.	Comparte materiales de juego a sus compañeros, con agrado.	X		X		X		
8.	Ayuda a los demás para que se integren en las actividades.	X		X		X		
DIMENSION 2: Sentimientos								
9.	Expresa satisfacción cuando se cumplen las normas de convivencia.	X		X		X		
10.	Agradece por buen trato de los demás	X		X		X		
11.	Manifiesta como se siente al ayudar a sus compañeros.	X		X		X		
12.	Respeto las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
13.	Demuestra amor y cariño durante la convivencia.	X		X		X		
14.	Usa palabras de cortesía al interactuar con los demás.	X		X		X		
DIMENSION 3: Conducta								
15.	Pone en práctica una conducta asertiva al interactuar con los demás.	X		X		X		
16.	Practica habilidades sociales durante la convivencia	X		X		X		
17.	Propone normas para regular la conducta	X		X		X		
18.	Evalúa permanentemente las normas de convivencia.	X		X		X		
19.	Demuestra una conducta asertiva en su convivencia.	X		X		X		
20.	Expresa con facilidad los aprendizajes logrados.	X		X		X		
21.	Construye acuerdos para mejorar su convivencia	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**
Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Marivel Tomas Manrique

DNI: 44362675

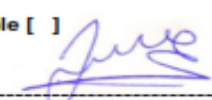
Especialidad del validador: Educación Inicial

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Firma del Experto Informante.
 Especialidad Educación Inicial

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide Comportamiento Asertivo

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: La cooperación								
1.	Expresa con agrado sus buenas conductas	X		X		X		
2.	Menciona logros obtenidos cuando la profesora lo felicita por ayudar a sus compañeros	X		X		X		
3.	Muestra iniciativa para participar en un juego que se le propone.	X		X		X		
4.	Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos.	X		X		X		
5.	Propone acciones para los juegos a realizar.	X		X		X		
6.	Demuestra empatía al interactuar con los demás.	X		X		X		
7.	Comparte materiales de juego a sus compañeros, con agrado.	X		X		X		
8.	Ayuda a los demás para que se integren en las actividades.	X		X		X		
DIMENSION 2: Sentimientos								
9.	Expresa satisfacción cuando se cumplen las normas de convivencia.	X		X		X		
10.	Agradece por buen trato de los demás	X		X		X		
11.	Manifiesta como se siente al ayudar a sus compañeros.	X		X		X		
12.	Respeto las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
13.	Demuestra amor y cariño durante la convivencia.	X		X		X		
14.	Usa palabras de cortesía al interactuar con los demás.	X		X		X		
DIMENSION 3: Conducta								
15.	Pone en práctica una conducta asertiva al interactuar con los demás.	X		X		X		
16.	Practica habilidades sociales durante la convivencia	X		X		X		
17.	Propone normas para regular la conducta	X		X		X		
18.	Evalúa permanentemente las normas de convivencia.	X		X		X		
19.	Demuestra una conducta asertiva en su convivencia.	X		X		X		
20.	Expresa con facilidad los aprendizajes logrados.	X		X		X		
21.	Construye acuerdos para mejorar su convivencia	X		X		X		

Observaciones: Ninguna

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Vilma Sempértegui Ramírez

DNI: 27422398

Especialidad del validador: Magíster Licenciada en Educación Inicial



VILMA SEMPÉRTEGUI RAMÍREZ
 Mg. Lic. en Educación Inicial

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Trujillo, 30 de marzo de 2022

Señor(a)

OLGA FLORES MARTÍNEZ
DIRECTORA
I.E.I N°370 "VIRGEN DEL CARMEN"
LOS JARDINES MZ C

Asunto: Autorizar para la ejecución del Proyecto de Investigación de Educación Inicial

De mi mayor consideración:

Es muy grato dirigirme a usted, para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Universidad Cesar Vallejo Filial Trujillo y en el mío propio, desearle la continuidad y éxitos en la gestión que viene desempeñando.

A su vez, la presente tiene como objetivo solicitar su autorización, a fin de que el(la) Bach. GEISY MILDRED CERVANTES DÁVILA, con DNI 47874066, del Programa de Titulación para universidades no licenciadas, Taller de Elaboración de Tesis de la Escuela Académica Profesional de Educación Inicial, pueda ejecutar su investigación titulada: **"LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y COMPORTAMIENTO ASERTIVO EN ESCOLARES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°370, BARRANCA, 2022"**, en la institución que pertenece a su digna Dirección; agradeceré se le brinden las facilidades correspondientes.

Sin otro particular, me despido de Usted, no sin antes expresar los sentimientos de mi especial consideración personal.

Atentamente,



Dra. Renée Rosales Llontop
Coordinadora de Escuela de Educación Inicial
Universidad César Vallejo

cc: Archivo PTUN.

CARTA DE ACEPTACIÓN

Barranca, 27 de mayo del 2022

OFICIO

SRTA:

Bach. Geisy Mildred Cervantes Dávila

Presente.

ASUNTO:

Respuesta a la solicitud enviada sobre la aplicación de Tesis en la I.E N°370

Me es grato dirigirme ante usted para saludarla muy cordialmente en nombre de la dirección de la Institución Educativa Inicial n°370 y a la vez manifestarle lo siguiente:

Que habiendo recibido un documento donde solicita aplicar su **Tesis "Los juegos cooperativos y comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022"**, donde indica que aplicara el instrumento de evaluación como parte de la fundamentación de su tesis.

Por lo tanto, se le acepta aplicar dichos instrumentos a los estudiantes.

Sin otro particular me despido aprovechando la ocasión para expresarle las muestras de mi mayor consideración

Atentamente,



UGEL N°16
BARRANCA

Geisy Flores Martínez
Directora



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LUZA CASTILLO FREDDY FELIPE, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Los juegos cooperativos y comportamiento asertivo en escolares de cinco años de la Institución Educativa N°370, Barranca, 2022", cuyo autor es CERVANTES DAVILA GEISY MILDRED, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 21 de Noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LUZA CASTILLO FREDDY FELIPE DNI: 06798311 ORCID: 0000-0003-1491-0251	Firmado electrónicamente por: FLUZA el 21-11-2022 14:52:36

Código documento Trilce: TRI - 0448794