



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes
del nivel inicial de una institución educativa - Los Olivos, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Cahuana Reategui, Maria del Rosario (orcid.org/0000-0002-2310-7033)

ASESORA:

Mg. Quispilay Joyos, Gloria Elvira (orcid.org/0000-0002-6453-893X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA — PERÚ

2022

Dedicatoria

La presente investigación se lo dedico con todo cariño y esfuerzo a mi familia y en especial a mi pequeño hijo, por ser mi soporte emocional en todo momento.

Agradecimiento

Agradezco primero a Dios por esta oportunidad, asimismo a mi familia mi esposo e hijo por su apoyo incondicional en todo momento de esta hermosa experiencia.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS	44
ANEXOS	50

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: <i>Cuadro de confiabilidad de instrumentos</i>	17
Tabla 2: <i>Resultado de porcentajes variable juegos cooperativos</i>	20
Tabla 3: <i>Resultados de los porcentajes de la dimensión cooperación</i>	21
Tabla 4: <i>Resultados de los porcentajes de la dimensión afirmación</i>	22
Tabla 5: <i>Resultados de los porcentajes de la dimensión comunicación</i>	23
Tabla 6: <i>Resultados de los porcentajes de la variable habilidades sociales</i>	24
Tabla 7: <i>Resultados de la dimensión clase cognitiva</i>	25
Tabla 8: <i>Resultados de la dimensión clase emocional</i>	26
Tabla 9: <i>Resultados de la dimensión clase instrumental</i>	27
Tabla 10: <i>Coeficiente correlacional de Spearman de juegos cooperativos</i>	29
Tabla 11: <i>Coeficiente correlacional de Spearman de las clases cognitivas</i>	30
Tabla 12: <i>Coeficiente correlacional de Spearman de las clases emocionales</i>	31
Tabla 13: <i>Coeficiente correlacional de Spearman de las clases instrumentales</i>	32
Tabla 14: <i>Distribución de frecuencia de habilidades sociales</i>	33
Tabla 15: <i>Distribución de frecuencias de clase cognitiva</i>	34
Tabla 16: <i>Distribución de frecuencias de clases emocionales</i>	35
Tabla 17: <i>Distribución de frecuencias de clases instrumentales</i>	36

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre los juegos Cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial de una Institución Educativa – Los Olivos 2022, el diseño para este estudio fue correlacional - no experimental. Para realizar las evaluaciones correspondientes se consideró a una población conformada por 40 estudiantes de 5 años, los datos recogidos se dieron a través de una encuesta la primera variable de 16 preguntas y la segunda variable de 17, las cuales fueron validadas por un juicio de expertos de tres profesionales de la especialidad de educación inicial y psicología, los datos fueron procesados en el programa SPSS 20, se aplicó la estadística descriptiva correlacional, los porcentajes evidenciados fueron los siguientes: con respecto a la primera variable el 48% de los niños nunca participan de los juegos cooperativos, 45% a veces participan y un 8% siempre participan. La segunda variable arrojó que el 50% de los estudiantes a veces demuestran habilidades sociales al momento de interactuar con sus compañeros, el 40% nunca demuestra y el 10% siempre demuestra. Asimismo, el nivel de correlación entre ambas variables fue de ($p < 0.05$) y $Rho = 0.339$, alcanzando una correlación positiva moderada baja.

Palabras clave: *Juegos cooperativos, Habilidades, Sociedad.*

Abstract

The main objective of this research work was to determine the relationship between cooperative games and social skills in children at the initial level of an Educational Institution - Los Olivos 2022, the design for this study is correlational - not experimental. To carry out the corresponding evaluations, a population made up of 40 5-year-old students was considered, the data collected was given through a survey, the first variable of 16 questions and the second variable of 17, which were validated by expert judgment. of three professionals from the specialty of initial education and psychology, the data were processed in the SPSS 20 program, correlational descriptive statistics were applied, the percentages evidenced were the following: with respect to the first variable, 48% of the children never participate of cooperative games, 45% sometimes participate and 8% always participate. The second variable shows that 50% of students sometimes demonstrate social skills when interacting with their peers, 40% never demonstrate and 10% always demonstrate. Likewise, the level of correlation between both variables was ($p < 0.05$) and $Rho = 0.339$, reaching a moderately low positive correlation.

Keywords: *Cooperative Games, Social, Skills.*

I. INTRODUCCIÓN

El ser humano desde que nace tiene la capacidad de interrelacionarse con su medio exterior y crear vínculos de socialización la cual se van fortaleciendo con el pasar del tiempo de acuerdo a sus necesidades, por tanto, el informe de investigación tiene como propósito analizar la relevancia de los juegos cooperativos y cómo influye en las habilidades sociales en los menores de edad en tiempos de COVID 19. Según Bantulá (2016) a través del juego cooperativo se establecen relaciones entre personas a modo de valorar el saber compartir a su vez sentir diversión al realizarlo, valorar los logros conseguidos en equipo.

Es importante mencionar que no en todos los juegos se busca establecer relaciones interpersonales y objetivos en común por el contrario la mayoría de juegos son de competitividad y en estos tiempos difíciles se necesite fortalecer las habilidades sociales ya sea a través de distintas estrategias en el que podamos aplicarlas. Por lo expuesto, surge la necesidad de dar a conocer a la comunidad educativa, la importancia que tiene el juego cooperativo, para un mejor manejo de las habilidades sociales en niños de la primera etapa, en estos tiempos de covid 19.

En el ámbito internacional por causa de la pandemia covid 19 los niños del mundo entero han dejado de lado experimentar los diferentes tipos de juego, actividad que les ayuda a relacionarse con otros niños y compartir experiencias que favorezcan a sus habilidades, uno de ellos es el juego cooperativo, el cual permite al niño a ser parte de un trabajo en equipo. Según la Unesco (2020) la educación de muchas generaciones de infantes en todo el mundo se ha visto interrumpida a causa del covid 19, un 91% de estudiantes se han visto afectados con consecuencias devastadoras en todos los aspectos que involucran a su desarrollo integral. Garaigordobil (2003) los juegos cooperativos ayudan a cumplir objetivos comunes fortaleciendo la comunicación y confianza entre sus participantes. Es necesario buscar estrategias para que los niños puedan ser participe del juego cooperativo dando la oportunidad que puedan compartir experiencias con niños de su edad y fortalecer sus habilidades sociales, de lo contrario ello afectará al desarrollo de sus habilidades sociales en todo aspecto, generando comportamientos egocéntricos, impulsivos entre otros.

Desde los primeros años se va formando la personalidad de una persona por tanto relacionarse es fundamental para establecer relaciones interpersonales, fortalecer las habilidades comunicativas, mejorar la autoestima entre otros aspectos que favorecen al niño Núñez y Alba (2011) mencionan que la socialización del infante hace referencia al proceso mediante el cual ellos adquieren conocimientos de acuerdo a costumbres, creencias, sentimientos entorno a la cultura donde viven o grupo social.

A nivel nacional Pacheco (2021) “menciona que la educación peruana a distancia en estos últimos tiempos propone trabajar para que los preescolares, tengan la oportunidad de cambiar y mejorar sus sistemas sociales en el ámbito educativo”. Las relaciones interpersonales en los niños peruanos se han visto afectada por causa de la pandemia y más aún en niños de la primera etapa, presentado dificultades para poder relacionarse con las demás personas y niños de su edad, mostrando comportamientos como egocentrismo, temor, desconfianza, vergüenza. Por ello el juego es un factor indispensable para poder fortalecer estas deficiencias sociales que está afectando a muchos niños de la primera etapa.

A nivel local, en la institución educativa del distrito de Los Olivos, en el departamento de Lima, los niños de preescolar que oscilan entre edades de 3 a 5 años presentan dificultades para interrelacionarse entre compañeros, presentan comportamientos como egocentrismo, rabietas, enojos, gritos, temor, muchos de los niños es la primera vez que acuden a una escuela de manera presencial, en su mayoría son hijos únicos, pero el problema se agudiza aún más por el aislamiento y distanciamiento social a causa del covid 19, los padres mencionan que solo han recibido clases remotas o de manera virtual. Precisamente ante esta problemática que se presenta en dicha institución educativa se ha generado el interés por conocer y comprender los beneficios de los juegos cooperativos en cuanto al desarrollo social de los pequeños que se encuentran en esta etapa de educación inicial.

Para el direccionamiento de este estudio, se formula el siguiente problema: ¿Cuál es la relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?; junto a los problemas específicos ¿Cuál es la relación entre juegos

cooperativos y las clases cognitivas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?; ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las clases emocionales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?; ¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las clases instrumentales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?

Debido a lo expuesto en líneas anteriores es necesario fundamentar el por qué se quiere realizar la presente investigación, para ello se requiere de fundamentos avalados por autores como Sabaj et al. (2012) la justificación se da a través de una serie de fundamentos, creencias, actos y conocimientos.

Se tuvo una justificación teórica ya que los resultados pueden servir como aporte teórico al campo de la educación, así mismo en el aspecto práctico, el propósito de dar a conocer la relación de ambas variables de estudio y brindar recomendaciones a la comunidad educativa del distrito de los Olivos, teniendo como base de análisis las dos variables en estudio para desarrollar acciones prácticas en mejora de la población en estudio. En el aspecto metodológico, se trabaja dentro de un marco cuantitativo, mediante la aplicación de una lista de cotejo, para obtener resultados más confiables en la investigación.

El objetivo general hace referencia a: ¿Qué relación existe entre juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?; seguidamente los objetivos ¿Qué relación existe entre juegos cooperativos y las clases cognitivas?; ¿Qué relación existe entre el juego cooperativo y las clases emocionales?; ¿Qué relación existe entre el juego cooperativo y las clases instrumentales? Respondiendo a las siguientes hipótesis ¿Existe una relación entre el juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?; asimismo se menciona 3 hipótesis específicas: ¿Existe una relación entre juegos cooperativos y las clases cognitivas?; ¿Existe una relación entre el juego cooperativo y las clases emocionales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?; ¿Existe una relación entre el juego cooperativo y las clases instrumentales?

II. MARCO TEÓRICO

La investigación es sostenida con trabajos previos en su contexto internacional y nacional, el cual sostendrá la información veraz del presente trabajo, la cual están relacionadas a las líneas y temas de investigación.

A nivel internacional Torres et al. (2020) publica artículo original cuyo objetivo, es observar similitud en ambas variables de estudio las cuales están conformadas por habilidad social y rendimiento académico en estudiantes, el diseño que se evidencia es descriptivo cuantitativo, y su tipo de estudio es no experimental transversal. Se tomó a 91 estudiantes. Los instrumentos aplicados para la medición fueron el test de escalas sociales. De acuerdo a los resultados el mayor fue de 43.94 % ubicado en el nivel medio, mientras que un 17.58% alcanza un nivel alto con respecto a las habilidades sociales. Finalmente se afirma que las habilidades sociales tienen un alto relación con el rendimiento académico, por otro lado, indica que las habilidades sociales se relacionan con niveles académicos bajo.

Esteves et al. (2020) como artículo original tuvo principal objetivo analizar si existe vínculo en habilidad social en estudiantes y funcionalidad en el hogar. Su diseño metodológico es cuantitativo, descriptivo, correlacional, su población estuvo compuesta por 726 estudiantes y su muestra de 251 alumnos de la tercera etapa. El instrumento de evaluación que se uso fue un test de habilidades sociales que se extrajo de una fuente de salud. Los resultados arrojados indican que se evidencia una asociación positiva. finalmente, se menciona que el asertividad es la habilidad que más se desarrolla en cuanto a la investigación muy a parte de la comunicación donde existe dificultades, cabe mencionar que se encuentran variables con un nivel promedio las cuales son autoestima y toma de decisiones.

Llumiaguano (2019) en su tesis posgrado titulado juego cooperativo en el desarrollo personal y social de los niños de la primera etapa de un colegio de Marcopampa tuvo como objetivo central entender si una metodología se basa en juegos cooperativos desarrollada por profesores. La metodología de aplicación del estudio se fundamentó en un enfoque cuantitativo con un alcance descriptivo en las variables estudiadas. La población de 31 niños en edades que bordean los 12 a los 36 meses de edad, sus habilidades personales y sociales fueron analizadas

empelando el inventario de Batelle. Los resultados arrojaron que los niños inicialmente casi en su totalidad se encontraban en condición de riesgo o en condición de atraso con el propósito de afianzar la socialización, para comprobar la significancia del resultado se procedió a evaluar probabilísticamente los resultados evidenciados para comparar medias poblaciones similares, determinando la efectividad de la propuesta al tener mejor nivel de desarrollo social con un nivel de significancia mayor al 95% comprobando que la variable 1 influye en la variable 2 positivamente.

Mega (2017) en su artículo original, tiene como principal objetivo es promover el juego cooperativo como estrategia para beneficiar a la inclusión y evolución de conductas prosociales, método de estudio es descriptivo donde muestra la eficacia de la variable principal juegos cooperativos, con un registro observacional mediante un cuestionario, los resultados arrojaron que en un 52.7% de los niños son más activos en los juegos cooperativos ante un 5.3% y un 83.3% se muestran menos retraídos al momento de interaccionar. En conclusión, menciona que el juego ha mejorado la autoestima y el autoconcepto del estudiante de acuerdo a la valoración del propio alumno.

Quiñonez (2018) en su tesis, Juego Cooperativo en el entorno escolar en niños de educación inicial tanto del subnivel I como la institución educativa Francisco Flor, donde busca estrategias a través del juego cooperativo para que las docentes puedan aplicar en mejoría del ambiente escolar, tipo de investigación descriptiva correlacional, ya que describió actividades exactas de la población estudiada, dando a conocer qué relación existe entre variables, se hizo una recolección de datos a través de la ficha de observación, la población consta de 52 estudiantes divididos en dos grupos A y B, concluyendo que la variable principal repercute en el ambiente escolar de una evidencia notable de mejoría en el grupo A y B con un 87% de niños que practican las habilidades sociales considerando que los niños eran más tolerantes, colaborativos, empáticos y demostraban apoyo si los demás lo requerían.

A nivel nacional Cruz y Leyva (2020) con tesis para acceder el título de licenciado tiene como finalidad primordial establecer conexión entre las habilidades sociales y el juego cooperativo, método de investigación es tipo no experimental el

estudio es de tipo descriptivo correlacional, para el estudio de caso se tuvo como población a 50 alumnos de 5 años, se tomó como muestra a 27 infantes y recopilar los datos se usó guía de observacional, obteniendo como resultado que existe una relación de significancia, finalmente se concluye que las dos variables se relacionan satisfactoriamente.

Estrada et al. (2020) indicó que el objetivo principal de su artículo de revisión, es identificar vinculo en sus variables habilidad social y clima social en estudiantes de secundaria en Puerto Maldonado, asimismo se evidencia la metodología aplicada de tipo cuantitativo, no experimental y variables correlacionales, muestra constó de 363 estudiantes del nivel secundario, a quienes se les evaluó con dos instrumentos de recopilación de datos. Finalmente, indican un 63.9% de los alumnos evidencian desarrollo en cuanto a sus habilidades sociales, por otro lado, el 64.5% del total de evaluados evidencia un clima escolar promedio, y se halló relación en las variables alcanzando un 0,436 de valor superior al nivel de significancia. Se concluye que existe una correlación moderada entre las variables, por otro lado, los pequeños que cursan el nivel secundario evidencien mayor nivel de desarrollo de sus habilidades sociales, el clima social escolar será más propicio.

Ramón et al. (2020) sostiene artículo original breve, como principal objetivo identificar la semejanza entre aprendizaje cooperativo y las habilidades sociales en pequeños de tres años, por ello se realizó un tipo de investigación descriptiva correlacional, la muestra que se propuso para este trabajo fue de 80 estudiantes del nivel inicial. Los datos y resultados se obtuvieron gracias a la aplicación de la ficha de observación. Por tanto, se llega a la conclusión que existe relación entre el aprendizaje cooperativo y las habilidades sociales el cual se evidencia en la muestra de estudio, asimismo mencionan que hay una relación entre sus variables de estudio interdependencia positiva, e interacción promotora.

Bances (2021) en su artículo científico de investigación buscó proponer un programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de la interacción social en niños que cursan la edad preescolar. La investigación cuenta con un tipo no experimental de diseño básico. Como resultado arroja una propuesta viable para su ejecución con escolares de 5 años, considerando actividades específicamente lúdicas para fomentar las relaciones positivas. En conclusión, el

presente trabajo concluyó que las propuestas de los juegos cooperativos, es de mejor implicancia para el desarrollo de habilidades con un resultado final de 96% ubicándose en la escala de valoración bastante alta.

Carrera (2018) menciona como objetivo general para obtener el grado de licenciatura, determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en estudiantes de la segunda etapa del colegio Santísima Trinidad-Huaura, su tipo de investigación es básica, con un nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental transversal, su población de estudio estuvo conformada por 100 alumnos del primer grado de primaria, para la recolección de datos aplicación el instrumento de fichas de observación, en conclusión se observó correlación moderada positiva ($Rho= 0,560$; $p \text{ valor}= 0,000 < 0,05$) entre ambas variables, aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula.

Las dos variables de estudio que sustentaron la base de la investigación son el juego cooperativo y habilidades sociales la cual forman parte fundamental de este trabajo, ya que son la base en la que se sustenta a través de distintas teorías o enfoques relacionados que se van a afianzar con distintos autores.

Delgado (2011) Señala que los juego cooperativos se clasifican en: De cooperación: cuyo objetivo es incentivar a la integración de todos los miembros del equipo de manera activa y equitativa, prevaleciendo la ayuda mutua; De afirmación: aquí prevalece la aceptación de cada uno de los miembros, además ayuda a desarrollar la seguridad en el niño y en los demás integrantes del grupo, incentiva y fortalece la autoaceptación, valora las habilidades, destrezas y limitaciones de cada participante, en este tipo de juego se fomenta la integración y aceptación; De comunicación: fomenta la incorporación e interacción favorable entre los participantes, promueve la socialización, comunicación de todo el equipo.

Omeñaca (2019) afirma que son actividades lúdicas, en la que el participante ayuda al grupo para obtener un fin común y obtener un aprendizaje significativo, sintiendo placer y satisfacción a la hora de jugar conlleva el simple placer de jugar esto se da con el fin de alcanzar metas de grupo, que será logrado gracias a la colaboración de todos los integrantes dentro de las interacciones de los participantes donde la función principal es reducir la agresión física con las demás

personas y desarrollar actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación (p. 47- 49).

Enfatizando lo que menciona el autor es necesario fomentar los juegos cooperativos en los niños para propiciar el buen manejo de las habilidades sociales y al mismo tiempo reforzando su autoestima, la cual es importante en el desarrollo del niño. Pérez (1898) son propuestas que busca disminuir y radicar la agresividad cuando se está jugando, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación y solidaridad entre los participantes. Cerdas (2013) señala que los juegos cooperativos promueven un ambiente de aprendizaje vivencial. Participativo, reflexivo y crítico hacia el cambio u transformación de la persona o grupo para incidir en el ámbito social.

Por otro lado, Garaigordobil y Fagoaga (2006) Los juegos cooperativos estimulan situaciones racionales para contribuir a bien común, teniendo como base la idea de participar, aceptarse y cooperar divirtiéndose con el propósito de que el individuo desarrolle la capacidad de cooperar y compartir, las cuales se estructuran en 5 características las cuales son: primeramente, la participación de todos los miembros del grupo; segundo, comunicación, la cual implica escucha, dialogar, tomar decisiones, negociar; tercero, la cooperación conlleva a los jugadores a darse ayuda mutua y contribuir con el bien común; cuarto, ficción y creación, el grupo se traslada de la realidad a la ficción como si fuera verdad; y en quinto lugar, la diversión, los participantes del grupo se divierten interactuando de manera divertida y amistosa.

Rojas (2009) menciona las características del juego cooperativo, son manifestaciones libres y voluntarias puesto que nadie obliga a ningún participante a realizar algo contra de su voluntad, son actos participativos en las que todos los integrantes tiene clara una cosa y es que nadie es el mejor, todos los implicados tienen que intervenir en las acciones a realizarse dentro del juego; el lenguaje es otro factor que predomina en este juego, por ello se requiere que la comunicación siempre esté presente ente cualquier resolución de conflictos o ideas la ayudará a incrementar de manera positiva las habilidades sociales y poder crear una interrelación entre los miembros del juego. También está entendido como la manera

de participar en ellos sin hacer uso de ningún tipo de discriminación, pues es necesario que todo el grupo participe en su realización (p. 27).

Retomando lo expuesto por el autor para la ejecución de los juegos cooperativos es importante que los participantes se integren de manera voluntaria, puesto que su predisposición en el juego tendrá que ser totalmente participativa, comunicativa y sobre todo generar un ambiente positivo entre sus integrantes.

Por otro lado, se menciona las dimensiones que refuerzan cada una de las variables de estudio. Quico (2018) señala que los juegos de afirmación ayudan a potenciar aspectos positivos de los integrantes del equipo, permite desarrollar la seguridad y aceptación personal y grupal, se fomenta en un ambiente promotor y favorecedor, aquí se toma en cuenta las habilidades, cualidades, y limitaciones de todos los integrantes. Chavieri (2017) Señala que los juegos cooperación se da a través de interrelaciones recíprocas, compartiendo y socializando para conseguir un fin en común, se caracteriza por la valoración y desarrollo de destrezas para solucionar actividades y dificultades en forma conjunta, transformando las respuestas negativas en positivas (p.22). Enfatizando lo mencionado es importante trabajar en equipo, realizar acciones de cooperación para obtener mejores resultados y fortalecer la integración grupal. Asimismo, Torpoco (2017) “refiere que los juegos de comunicación incentivan a la relación interpersonal entre los participantes, buscan promover la convivencia activa del grupo, respetando cada una de las opiniones de los integrantes, estimulando así a una comunicación constante” (p.17).

Otra de las variables consideradas son habilidades sociales, según Caballo (2005) se contextualiza como un conjunto de conductas dirigidas al ser humano para que permita adaptarse en un contexto individual o interpersonal que puede ser manifestado a través de sentimientos actitudes, deseos, opiniones o derechos, en una condición determinada. Ayudan a la resolución de problemas a corto y extenso plazo en lo que la persona logre adquirir las conductas de los demás. El autor menciona que las conductas que pueda tener el individuo con las demás personas influyen en su desarrollo interpersonal, por ello es importante que el desarrollo de tales habilidades inicie desde la infancia en adelante. Peñafiel y Serrano (2010) Mencionan las clases de las habilidades sociales las cuales son: la primera es de

clase cognitiva, el cual intervienen todos los aspectos psicológicos, relacionada con el pensar e identificar necesidades, preferencias, gustos y deseos de uno mismo; las de clase emocionales, las cuales están implicadas con la expresión y manifestación de sus emociones; por último las de clase instrumentales, que está relacionada con el actuar, conductas verbales, conversaciones, formulación de preguntas y respuestas, conductas no verbales, ritmo, gesto, contacto visual. El autor menciona tres características esenciales que tienen que relacionarse con el aspecto psicológico, social y emocional del ser humano y ello se debe de desarrollar y fortalecer desde los primeros años de vida.

Por otro lado, Soto (2009) menciona los tipos de habilidades sociales; Asertividad: Es la facilidad de expresarse de manera oportuna, logrando manifestar lo que deseamos sin afectar la integridad de las demás personas; Empatía: Se refiere a la capacidad propia que posee el ser humano para poder comprender y experimentar diversas opiniones de otras personas de su entorno; saber escuchar: es la capacidad de escuchar y comprender lo que la otra persona trata de transmitirnos o comunicarnos a través de un mensaje; Definir un problema: Es observar y analizar en la situación y problemática en la que se encuentra la persona teniendo en cuenta las necesidades y sentimientos al momento de realizar el juego; Evaluación de Soluciones: analizar a corto o largo plazo las consecuencias que cada solución tendrá para las personas; Negociación: Es una comunicación que implica encontrar alguna alternativa de solución que resulte beneficioso para todos los miembros del grupo; Disculparse o admitir ignorancia: Es la Capacidad que tiene el ser humano para darse cuenta de sus acciones incorrectas y meditar acerca de ellos. Mencionando lo que sustentan ambos autores debemos tener en cuenta que las habilidades sociales tienen diferentes ramas el cual, la persona debe ir relacionando para lograr el objetivo de crear acciones y comportamientos que ayuden a alcanzar mejores relaciones interpersonales en su entorno social y familiar.

Asimismo, se menciona algunas teorías que dan sustento a las variables en estudio. Teoría del Juego por Freud (1920) menciona que el juego se contextualiza dos periodos, el primero; está relacionado a la realización de deseos que se enlaza directamente con el principio del placer, se evidencia cuando los niños piden la repetición del juego a causa del placer producido, de esta manera el niño toma muy

en cuenta el papel que ejecuta al momento de jugar relacionando circunstancias imaginarias, reales, objetos, entre otros elementos que hacen placentero ese momento; segundo periodo es "Mas allá del principio del placer", refiere que los niños repiten en sus juegos todo lo que en su corta vida se ha causado algún tipo de impresión, por ejemplo el ser grande y hacer lo que hace la gente grande, es una interpretación que concluye que el juego no solo nace del deseo de querer jugar, sino del placer que siente el niño al realizarlo. De acuerdo a lo fundamentado por el autor Freud, en una perspectiva de la realidad, se evidencia juegos que involucran situaciones cotidianas que los niños adoptan al momento de jugar como los juegos de roles donde el pequeño realiza acciones que observa en el hogar, usan juguetes relacionados al hogar, en oportunidades imitan acciones que observan de sus padres. Por otro lado, el placer y el deseo son dos aspectos fundamentales por el cual el niño realiza el acto del juego, ello se puede dar de manera conjunta o individual.

En su teoría Vygotskyana, Veneranda (2012) cita a Lev Vygotsky (1924):

El juego proviene de la necesidad que el ser humano tiene de relacionarse con las demás personas, fundamenta al juego como una actividad de intervención social, ya que, gracias a la cooperación y relación con otros estudiantes, logran adquirir ciertos papeles o roles que se van acoplar con el suyo propio. Del mismo modo hace mención al juego simbólico el cual refiere a la transformación de un objeto con algo que se desea imaginar al momento de realizar el juego.

De acuerdo a lo mencionado por el autor, el juego es el acto de poder relacionarse con los demás, compartir, interactuar, ser empáticos con nuestros compañeros de equipo, y trabajar para un bien en común.

III METODOLOGÍA

Resalta la importancia del marco metodológico de un estudio de investigación, donde se empleó la descripción, análisis y valoración de conceptos teóricos, la cual dependerá de la condición necesaria de la investigación, asimismo nos permitió ordenar y sintetizar un trabajo de investigación. De acuerdo a lo mencionado podemos manifestar, que nos ayuda a organizar los datos e información digno de credibilidad científica.

3.1. Tipo y diseño de investigación

Manterola et al. (2019) menciona el tipo de diseño fue no experimental puesto que los datos de estudio como las variables no se alteran ni manipulan, solamente se pueden observar y estudiar en su estado natural, por otro lado, refiere el tipo de corte transversal u observacional, ya que para la obtención de datos se dará en un periodo de tiempo determinado y único. Asimismo, el presente trabajo es de tipo básica ya que su soporte está en base a teorías y trabajos de investigación, ya que el propósito es aumentar los conocimientos.

Del mismo modo cabe enfatizar, que la presente investigación corresponde al nivel explicativo, puesto que su propósito es hallar una explicación de los fenómenos en estudio, descubrir la causa del problema para poder encontrar alguna explicación a algo que no ha sido investigado a profundidad.

Por otro lado, Baena (2017) manifiesta enfoque cuantitativo ya que se realizó la toma de datos y serán procesadas estadísticamente de acuerdo a la medición de parámetros, los datos obtenidos se darán a través de encuestas o listas de cotejo, los cuales de acuerdo a su real será planificado.

Así mismo mencionar que el alcance de la investigación fue de tipo descriptivo correlacional. Puesto que ambas variables van a ser descritas en el trascurso de la investigación a través de conceptos o definiciones fundamentadas por autores, y correlacional porque se va buscar si existe relación entre sus variables y dimensiones de estudio (Hernández et al., 2014).

3.2 Variables y operacionalización

Espinoza (2019) Argumenta que la variable es una característica de un estudio de investigación que puede ser medida y adoptar diferentes valores, asimismo menciona que una variable cambia de acuerdo a su contexto, se caracteriza por ser inestables, inconstante y mudable. Por otro lado, la definición operacional de la variable está conformada por una serie de pasos para realizar la medición de una variable definida conceptualmente, ello está relacionado al tipo, técnica y o metodología empleada en el estudio. Por ello se concluye que las variables se enmarcan en un dentro de una causa o efecto en el proceso de investigación de acuerdo a la realidad del estudio.

Variable Independiente: Juegos cooperativos

Definición conceptual

Delgado (2011) Señala que los juego cooperativos se clasifican en: De cooperación: cuyo objetivo es incentivar a la participación de todos los miembros del equipo de manera activa y equitativa, prevaleciendo la ayuda mutua; De afirmación: aquí prevalece la aceptación de cada uno de los miembros, además ayuda a desarrollar la seguridad en el niño y en los demás integrantes del grupo, incentiva y fortalece la autoaceptación, valora las habilidades, destrezas y limitaciones de cada participante, en este tipo de juego se fomenta la integración y aceptación; De comunicación: fomenta la incorporación e interacción favorable entre los participantes, promueve la socialización, comunicación de todo el equipo.

Definición operacional

la variable juegos cooperativos se midió a través de un cuestionario basado en la escala de Likert, conformada por 16 ítems, de acuerdo con sus tres dimensiones las cuales son: De cooperación; De afirmación; De comunicación, de esta forma se calculará esta variable, con un total de 3 rangos que son: siempre, a veces, nunca.

Variable dependiente: Habilidades sociales

Definición conceptual

Peñafiel y Serrano (2010) Mencionan las clases de las habilidades sociales las cuales son: la primera es de clase cognitiva, el cual intervienen todos los aspectos psicológicos, relacionada con el pensar e identificar necesidades, preferencias; las de clase emocionales, las cuales están implicadas con la expresión y manifestación de sus emociones; por ultimo las de clase conductuales, que está relacionada con el actuar, conductas verbales, conversaciones, formulación de preguntas y respuestas, conductas no verbales, ritmo, gesto, contacto visual.

Definición operacional

la variable habilidades sociales se medirá mediante un cuestionario de escala de Likert, la cual consta de un total de 17 ítems, de acuerdo con sus tres dimensiones que son: clase cognitiva, clase emocionales, clase instrumentales, comunicación, de esta forma se calculara esta variable, con un total de 3 rangos que son: siempre, a veces, nunca.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Arias (2016) la población refiere a un conjunto de casos que formará parte de la elección de muestra las cuales cumplen con características predeterminadas según el tipo de investigación, que cuentan con características similares. La población estuvo conformada por 50 niños del nivel inicial del centro educativo ubicado en el distrito de los Olivos para lo cual se contó con la autorización de cada padre de familia la maestra de aula y la directora de la institución.

3.3.2 Muestra

Según Niño (2011) la muestra es considerada como aquella porción de un total, cuyo propósito es segregarse el contenido para tomarla como muestra de estudio.

La muestra empleada para el presente estudio fue de 40 niños de las aulas en modalidad presencial y semipresencial que comprenden la edad de 5 años del nivel inicial del centro educativo ubicado en el distrito de los Olivos.

3.3.3 Muestreo

Hernández et al (2014) menciona que el muestreo es necesario para la investigación ya que estas dependen de características específicas las cuales son indispensables para un proceso de investigación.

Para la presente investigación se empleó un muestreo no probabilístico de tipo censal, considerando a los 40 niños de una institución educativa del nivel inicial.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.3 Técnicas

La técnica que se aplicó en el presente trabajo, fue a través de una encuesta, Sánchez (2021) señala que la técnica de la encuesta es utilizada como procedimiento para una investigación, puesto mediante ella se obtiene y elabora datos de tal modo que la obtención de datos sea más rápido y eficaz, las cuales pueden obtener preguntas descriptivas o explicativas. De acuerdo a lo mencionado el instrumento utilizado fue un cuestionario elaborado a base de preguntas, bajo la escala de Likert. Del mismo modo Fera et al. (2020) la encuesta es un instrumento o formulario impreso o digital destinado para la obtención de respuestas sobre el problema en estudio. Por ello el presente estudio de investigación utilizó 34 ítems para sus dos variables, las preguntas están debidamente estructuradas, para el recojo de la información y respectivo análisis.

3.4.4 Instrumentos

La categorización de la escala de Matas (2018) son instrumentos de tipo psicométricos donde la encuesta debe colocar si se está conforme o no sobre alguna afirmación o ítems, de tal manera que significa que la variable juegos cooperativos se aplicó a un cuestionario adaptado de la dimensión Likert, la cual contiene 16 preguntas que correspondientes a 3 dimensiones las cuales son: cooperación, afirmación, comunicación, para medir los criterios nunca, a veces, siempre. Respecto a la segunda variable habilidades sociales que contiene 18 ítems, con un total de 3 dimensiones las cuales son; clase cognitiva, clase emocional, clase instrumental, con respuestas politómica.

3.4.5 Validez y confiabilidad

Validez: Ary (1979) señala que la validez hace referencia al grado de medición de un instrumento para poder medir una variable, es decir es la encargada de validar de manera formal un elemento que cumpla con las reglas establecidas para ser medida. De acuerdo a lo mencionado se asevera que los instrumentos del presente trabajo de investigación tienen validez para el instrumento juegos cooperativos se adaptó el instrumento de la tesis Chavieri Salazar Martha Angelica, que consta de un cuestionario de 16 ítems, que mide 3 dimensiones y fueron demostradas por tres jueces expertos que dieron relevancia, claridad y pertinencia a los ítems. Por ello se afirma que son aplicables. Por otro lado, con respecto al instrumento de la variable habilidades sociales el instrumento consta de una lista de cotejo con 17 ítems, la cual esta medida por 3 dimensiones, las respuestas consideradas en base a las preguntas de medición son politómicas puesto que se desarrollaron de acuerdo al contexto social, económico y lingüístico del estudiante; asimismo fueron validadas por tres jueces expertos quienes obtienen el grado magister en educación, dando como resultado unánime su viabilidad de valide para su aplicación.

Confiabilidad: Según Hernández (2014) Es un instrumento de medición para verificar el grado de exactitud o precisión de un instrumento, siendo esta aplicada

varias veces al mismo sujeto arrojará el mismo resultado. Aplicando esta definición, los instrumentos del presente trabajo de investigación, que han sido adaptados al cuestionario de preguntas de Chavarri (2017) tienen su fiabilidad correspondiente, con respecto a la primera variable juegos cooperativos obtuvo un grado de confianza de 0.933 aplicado a una muestra de 40 estudiantes, para la obtención del resultado se aplicó el Alfa de Cronbach. Del mismo modo, la variable Habilidades sociales obtuvo un porcentaje de fiabilidad de 0.899 asignada a una prueba de 40 estudiantes, la cual fue medida con el Alfa de Cronbach, la cual indica que es un instrumento confiable para ser aplicado, para ello se hizo de valores politómicos de Escala de Likert.

Tabla 1

Estadística de fiabilidad de la variable independiente Juegos Cooperativos

Alfa de Cronbach	N de elementos
,809	16

La prueba de fiabilidad analiza que el coeficiente de alfa de Cronbach obtiene el 0.809 de fiabilidad, se analiza como alta.

Tabla 2

Estadística de fiabilidad de la variable dependiente habilidades sociales

Alfa de Cronbach	N de elementos
,864	17

3.5 Procedimientos

Para el desarrollo de la presente, se necesitó del aval de fuentes recientes de investigación, tanto a nivel internacional y nacional, con la intención de estructurar los objetivos de la investigación, seguidamente se determinó las dimensiones respectivas de cada de las variables, para la aplicación de la encuesta se presentó un permiso a las autoridades de la institución educativa del nivel inicial donde se

hizo uso de la prueba a 40 niños de los 50 en la muestra, para ello se acudió a la institución donde se llevó a cabo de manera presencial usando los protocolos de bioseguridad correspondiente. Asimismo, la información tomada se procesó en el programa spss y Microsoft Excel, posteriormente se analizó los datos recopilados.

3.6 Método de análisis de datos

Peersman (2014) “señala que es el proceso que el investigador ejecuta para incorporar datos con el propósito de lograr los objetivos propuestos. Para el proceso de datos se realizó un análisis descriptivo inferencial de ambas variables tanto para juegos cooperativos, habilidades sociales”. Este proceso se realizó a través del programa Excel, seguidamente se presentan los datos de tabla de frecuencia y figuras gráficas, para ello se hizo uso del programa SPSS, que permitió identificar la hipótesis tanto general como específicas teniendo presente las dimensiones. para obtener los resultados de las variables en estudio se aplicó la prueba estadística de normalidad de Kolmogorov – Smirnov y Shapiro _ Wilk arrojan una unidad de análisis de (0.001) es menor del nivel de significancia ($\alpha=0.05$) entonces rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1 , es decir que los datos no tienen una distribución normal, por tanto, se aplicó una prueba no paramétrica.

3.7 Aspectos éticos

Salazar et al. (2018) menciona que los aspectos éticos en una investigación es una rama de la filosofía considerada como una herramienta para fundamentar un estudio, dando un principio moral a las bases teóricas. Para la ejecución de la investigación se necesitó del permiso y consentimiento de autoridades de la institución educativa enfatizando que los resultados fueron recopilados sin alteración alguna, asimismo se recopilaron los datos con responsabilidad según Apa séptima edición 2020. Cabe mencionar que se respetó todos los parámetros estipulados por la universidad Cesar Vallejo de acuerdo a la ley (29733, 2013), que, respecto a los parámetros de la universidad, al finalizar el informe se hace mención de los resultados de la investigación de la institución educativa.

IV Resultados

4.1 Resultados Descriptivos

4.1.1 Análisis descriptivo para el objetivo general

Tabla 3

Distribución de frecuencia variable Juegos Cooperativos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	19	47,5	47,5	47,5
Válido A Veces	18	45,0	45,0	92,5
Siempre	3	7,5	7,5	100,0
Total	40	100,0	100,0	

Nota. La tabla citada muestra resultados de los juegos Cooperativos.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 3 de la variable juegos cooperativos, evidenciaron que el 48% de los estudiantes nunca participan de los juegos cooperativos en una institución educativa del nivel inicial del distrito Los Olivos, un 45% de los niños a veces participan de los juegos cooperativos con sus compañeros, finalmente el 8% de los niños siempre participan en los juegos cooperativos.

Tabla 4*Distribución de frecuencia Dimensión Cooperación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	27	67,5	67,5	67,5
Válido				
A Veces	13	32,5	32,5	100,0
Total	40	100,0	100,0	

Nota. La tabla citada muestra resultados de las Habilidades Sociales.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 4 se evidencian resultados de la dimensión cooperación, donde se observa que el 68% de los estudiantes nunca participan de forma cooperativa en una institución educativa del nivel inicial del distrito Los Olivos, y el 33% de los estudiantes a veces juegan de manera cooperativa con sus compañeros.

Tabla 5*Distribución de Frecuencia Dimensión Afirmación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	27	67,5	67,5
	A Veces	12	30,0	97,5
	Siempre	1	2,5	100,0
Total	40	100,0	100,0	

Nota. La tabla citada muestra resultados de la dimensión afirmación.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 5 se evidenciaron resultados de la dimensión Afirmación, donde se observa que el 68% de los estudiantes del nivel inicial nunca participan de forma afirmativa con sus compañeros al momento de jugar, asimismo el 30% de los estudiantes a veces juegan de manera afirmativa con sus compañeros, finalmente un 3% de los niños siempre participan de manera Afirmativa con sus compañeros en una institución educativa del nivel inicial del distrito Los Olivos.

Tabla 6*Distribución de frecuencia Dimensión Comunicación.*

	Frecuencia		Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	17	42,5	42,5	42,5
	A Veces	20	50,0	50,0	92,5
	Siempre	3	7,5	7,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. La tabla citada muestra resultados de la dimensión comunicación.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 6 se evidenciaron resultados de la dimensión Comunicación, donde se observa que un 50% de los estudiantes a veces se comunican con sus compañeros al momento del juego en una institución educativa del nivel inicial del distrito Los Olivos, por otro lado, se evidencia que el 43% de los estudiantes nunca participan de forma comunicativa, finalmente un 8% de los niños siempre participan de manera comunicativa con sus compañeros.

Tabla 7*Estadística descriptiva variable dependiente.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	16	40,0	40,0	40,0
	A Veces	20	50,0	50,0	90,0
	Siempre	4	10,0	10,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. La tabla citada muestra resultados de las Habilidades Sociales.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 7 se observa resultados de la variable Habilidades Sociales, donde se evidenciaron que el 50% de los estudiantes a veces demuestran habilidades sociales con sus compañeros en una institución educativa del nivel inicial del distrito Los Olivos, asimismo un 40% de los estudiantes nunca demuestran habilidad social con sus compañeros, finalmente un 10% de los niños siempre muestran habilidad social con sus compañeros.

Tabla 8*Distribución de frecuencia, dimensiones de las Habilidades Sociales.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	26	65,0	65,0
	A Veces	11	27,5	92,5
	Siempre	3	7,5	100,0
Total	40	100,0	100,0	

Nota. La tabla citada muestra resultados de la dimensión clase cognitiva.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 8 se observa que la dimensión Clases Cognitivas, un 65 % de los estudiantes nunca demuestran hacer uso de las clases cognitivas al momento de participar en el juego, el 33% de los estudiantes nunca hacen uso de las Clases cognitivas finalmente, un 10% de los niños siempre hacen uso de las clases cognitivas cuando juegan con sus compañeros.

Tabla 9*Distribución de Frecuencias Clase Emocional.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	15	37,5	37,5
	A Veces	21	52,5	90,0
	Siempre	4	10,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0

Nota. La tabla citada muestra resultados de la dimensión clase emocional.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 9 se observa porcentajes de la Clase Emocional, donde se evidenciaron que el 53% de los estudiantes a veces demuestran aspectos emocionales hacia sus compañeros en una institución educativa del nivel inicial del distrito de Los Olivos, asimismo el 38% de los estudiantes nunca demuestran aspectos emocionales hacia sus compañeros, finalmente un 10% de los niños siempre demuestran aspectos emocionales con sus compañeros.

Tabla 10*Distribución de Frecuencias Clase Instrumental.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	24	60,0	60,0	60,0
Válido	A Veces	16	40,0	40,0	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Nota. La tabla citada muestra resultados de la dimensión clase instrumental.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 10 se observa resultados de la Clase Instrumental, donde se evidenciaron que el 60% de los estudiantes nunca demuestran aspectos de las clases cognitivas al momento de jugar con sus compañeros en una institución educativa del nivel inicial de Los Olivos, asimismo el 40% de los estudiantes a veces demuestran aspectos de las clases cognitivas al momento de jugar con sus compañeros.

4.2 Contraste de Hipótesis

Hernández et al. (2014, pág. 104), en toda investigación y evidencian hipótesis las cuales son preguntas que buscan un tipo de respuesta de un estudio, de acuerdo a ello se concluirá si las hipótesis alterna o nula se aceptan o se rechazan respectivamente de acuerdo a la interpretación arrojada por Spearman.

Escala de interpretación del nivel de correlación de Spearman.

Tabla 11

Baremación Interpretación

-0.80 - 1.00	Correlación negativa muy alta
-0.60 -0.79	Correlación negativa alta
-0.40 -0.59	Correlación negativa moderada
-0.20 -0.39	Correlación negativa moderada baja
-0.01 -0.19	Correlación negativa muy baja
	No existe correlación alguna
-0.19	Correlacional positiva muy baja
0.20-0.39	Correlacional positiva moderada baja
0.40-0.59	Correlacional positiva moderada
0.60-0.79	Correlacional positiva alta
0.80- 1.00	Correlacional positiva muy alta.

Fuente: Elaborado en base a Hernández et. al (2014)

4.2.1 Hipótesis General

Tabla 12

Prueba de correlación de los Juegos cooperativos y las Habilidades Sociales

		Juegos Cooperativos	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,339*
	Juegos Cooperativos		
	Sig. (bilateral)	.	,032
	N	40	40
	Coeficiente de correlación	,339*	1,000
	Habilidades Sociales		
	Sig. (bilateral)	,032	.
	N	40	40

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26.

Con un nivel de significancia al 95%, se observa que el valor calculado es menor que el asumido ($0,032 > 0,05$), lo que indica rechazar a la hipótesis nula y aceptar a la hipótesis alterna. Por consiguiente, existe una relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales, Es decir, existe una correlación positiva moderada baja ($0,20 < 0,032 < 0,39$) entre los juegos cooperativos y habilidades sociales.

4.2.2 Contrastación de la primera hipótesis específica

Existe una relación positiva entre los juegos cooperativos y clase cognitiva

Tabla 13

Prueba de la correlación de los juegos Cooperativos y clase cognitiva.

			Juegos Cooperativos	Clase Cognitiva
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coefficiente de correlación	1,000	,197
		Sig. (bilateral)	.	,224
		N	40	40
	Clase Cognitiva	Coefficiente de correlación	,197	1,000
		Sig. (bilateral)	,224	.
		N	40	40

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26.

Su nivel de significancia alcanza el 95%, arroja que el valor es menor que el asumido ($0,224 > 0,05$), lo que indica aceptar a la hipótesis alterna y rechazar a la hipótesis nula. Entonces se asume que, existe una correlación positiva moderada baja entre juegos cooperativos y las clases cognitivas.

Tabla 14*Prueba de la correlación de los juegos Cooperativos y clase emocional.*

			Juegos Cooperativos	Clase Emocional
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coeficiente de correlación	1,000	,279
		Sig.(bilateral)	.	,081
		N	40	40
	Clase Emocional	Coeficiente de correlación	,279	1,000
		Sig.(bilateral)	,081	.
		N	40	40

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26.

Con un nivel de significancia al 95%, se observa que el valor calculado es mayor que el asumido ($0,279 > 0,05$), lo que indica aceptar a la hipótesis nula y rechazar a la hipótesis alterna. Por consiguiente, no existe una relación correlativa entre juegos cooperativos y las clases cognitivas, Es decir, existe una correlación positiva muy baja ($0,01 < 0,081 < 0,19$) entre los juegos cooperativos y las clases emocional

Tabla 15*Prueba de la correlación de los juegos Cooperativos y clase instrumental.*

			Juegos Cooperativos	Clase Instrumental
Rho de Spearman	Juegos	Coeficiente de correlación	1,000	,096
	Cooperativos	Sig. (bilateral)	.	,555
		N	40	40
	Clase	Coeficiente de correlación	,096	1,000
	Instrumental	Sig. (bilateral)	,555	.
		N	40	40

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26.

Se puede evidenciar el valor medido es mayor que el asumido ($0,555 > 0,05$), lo que indica aceptar a la hipótesis nula y rechazar a la hipótesis alterna. Por consiguiente, existe una relación positiva moderada entre juegos cooperativos y las clases instrumentales, Es decir, existe una correlación positiva muy baja ($0,01 < 0,096 < 0,19$) entre los juegos cooperativos y las clases instrumentales.

Tabla 16*Distribución de Frecuencia Habilidades Sociales.*

		Nunca	A Veces	Siempre	Total
Juegos Cooperativos	Juegos Cooperativos por mejorar	68,8%	35,0%	25,0%	47,5%
	Juegos Cooperativos Adecuados	25,0%	60,0%	50,0%	45,0%
	Juegos Cooperativos muy desarrollados	6,3%	5,0%	25,0%	7,5%
Total		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26.

Interpretación: En la tabla 16 se presenta que, entre los estudiantes con que presentan juegos cooperativos por mejorar, un 68.8% siempre lo hacen, un 35% a veces lo hacen y un 25% siempre juegan de manera cooperativa. Entre los estudiantes que presentan juegos cooperativos adecuados, un 60% a veces lo realizan, un 50% siempre lo realizan y un 25% nunca lo realizan. Entre los que presentan juegos cooperativos muy desarrollados, un 25 % siempre lo realizan, un 6.3% nunca lo realizan, y un 5% a veces juegan de manera cooperativa.

Tabla 17*Distribución de Frecuencia Clase Cognitiva*

		Nunca	A Veces	Siempre	Total
	Juegos Cooperativos por mejorar	53,8%	36,4%	33,3%	47,5%
Juegos Cooperativos	Juegos Cooperativos Adecuados	42,3%	45,5%	66,7%	45,0%
	Juegos Cooperativos muy desarrollados	3,8%	18,2%		7,5%
Total		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26.

Interpretación: En la tabla 17 se presenta que, entre los estudiantes con que presentan juegos cooperativos adecuados, un 66.7% siempre lo hacen, un 45.5% a veces lo hacen y un 42.3% nunca juegan de manera cooperativa. Entre los estudiantes que presentan juegos cooperativos por mejorar, un 53.8% nunca lo realizan, un 36.4% a veces lo realizan y un 33.3% siempre lo realizan. Entre los que presentan juegos cooperativos muy desarrollados, un 18.2 % a veces lo realizan, un 3.8% nunca lo realizan.

Tabla 18*Distribución de frecuencia Clase Emocional*

		Nunca	A Veces	Siempre	Total
Juegos Cooperativos	Juegos Cooperativos por mejorar	59,1%	37,5%		47,5%
	Juegos Cooperativos Adecuados	36,4%	50,0%	10,0%	45,0%
	Juegos Cooperativos muy desarrollados	4,5%	12,5%		7,5%
Total		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26.

Interpretación: En la tabla 18 se presenta que, entre los estudiantes con que presentan juegos cooperativos por mejorar, un 59.1% nunca lo hacen, un 37.5% a veces juegan de manera cooperativa. Entre los estudiantes que presentan juegos cooperativos adecuados, un 50% a veces lo realizan, un 36.4% nunca lo realizan y un 10% siempre lo realizan. Entre los que presentan juegos cooperativos muy desarrollados, un 12.5 % a veces lo realizan, y un 4.5% nunca juegan de manera cooperativa.

Tabla 19*Distribución de Frecuencias Clase Instrumental*

		Nunca	A Veces	Total
Juegos Cooperativos	Juegos Cooperativos por mejorar	50,0%	43,8%	47,5%
	Juegos Cooperativos Adecuados	45,8%	43,8%	45,0%
	Juegos Cooperativos muy desarrollados	4,2%	12,5%	7,5%
Total		100,0%	100,0%	100,0%

Nota. Datos procesados en SPSS versión 26.

Interpretación: En la tabla 19 se presenta que, entre los estudiantes con que presentan juegos cooperativos por mejorar, un 50% nunca lo hacen, un 43.8% a veces juegan de manera cooperativa. Entre los estudiantes que presentan juegos cooperativos adecuados, un 45.8% nunca lo realizan, un 43.8% a veces lo realiza. Entre los que presentan juegos cooperativos muy desarrollados, un 12.5 % siempre lo realizan, un 4.2% nunca lo realizan, y un 16.7% nunca juegan de manera cooperativa.

IV. DISCUSIÓN

Dentro de esta investigación se efectuó estudios para determinar los niveles de cada una de las actividades con relación a las variables principales, la cual contribuyó a la descripción en cuanto a la relación de cada una de ellas. Para iniciar se menciona la hipótesis general, donde se halló el valor de ($P < 0.05$) donde arrojó un valor de ($0.032 > 0.05$), indicando que el valor calculado es menor que el asumido lo que indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, con ello se puede deducir que existe una relación entre ambas variables, por otro lado, se observa que existe una correlación positiva moderada baja de ($0,20 < 0,032 < 0,39$) en los juegos cooperativos y habilidades sociales de una institución educativa del nivel inicial del distrito de los Olivos. Con respecto a la confiabilidad, según el Alfa de Cronbach en la primera variable se refleja un grado de confianza de 0.933 la cual nos indica que es un instrumento confiable para ser aplicado a la muestra, para la segunda variable habilidades sociales se obtuvo el 0.899 de grado de confianza para que el instrumento proceda a ser empleado, todo ello valorizado según la escala de Likert.

Estos resultados obtenidos guardan relación con Unesco (2020) una de las causas de la pandemia COVID 19 es que los niños del mundo entero han dejado de lado experimentar los diferentes tipos de juego, actividad que les ayuda a relacionarse con otros niños y compartir experiencias que favorezcan a sus habilidades, además de incrementar el desarrollo cognitivo en el ámbito escolar, uno de ellos es el juego cooperativo, el cual permite al niño a ser parte de un trabajo en equipo.

De igual manera Cerdas (2013) enfatiza la importancia de jugar cooperativamente favorece al aprendizaje vivencial, participativo del alumno, puesto que propiciará que el niño tenga un acercamiento social con los demás.

Omeñaca (2019) menciona al placer y a la satisfacción como entes importantes de poder jugar cooperativamente puesto que se manifiestan comportamiento de colaboración dejando de lado la competencia que es un factor indispensable en la mayoría de juegos.

Con respecto a la primera hipótesis específica la cual fue determinar si existe relación entre los juegos cooperativos y las clases cognitivas de las habilidades

sociales, los resultados evidencian una relación entre la variable principal y la primera dimensión de la segunda variable, dado el valor de significancia se refiere al 0.224, la cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, mencionando que existe una relación positiva moderada baja, estos resultados tiene relación con los estudios de Bances (2021) donde propone un programa de juegos cooperativos para el buen desarrollo de las habilidades sociales arrojando un 96% significancia en ambas variables.

La segunda hipótesis específica del presente estudio fue determinar la relación de los juegos cooperativos con la segunda dimensión de la segunda variables la cual es clases emocionales, donde se obtuvo un valor de significancia de 0.279 respecto a ello se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, es decir que existe una correlación positiva moderada positiva muy baja entre ambas variables, este resultados se relaciona con el trabajo presentado por Carrera (2018) quien estudio el colegio Santísima Trinidad, su muestra conformada fue 10 alumnos el grado de relación que obtuvo fue de $Rho = 0.560$ aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, considerando una correlación moderada positiva.

Seguidamente se considera la tercera hipótesis específica, la cual es determinar la relación de los juegos cooperativos con la tercera dimensión clases instrumentales, la cual se evidenciaron el nivel de relación obtenida de 0.555 por lo que se puede indicar que se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. También se visualiza un nivel de correlación positiva muy baja en ambos. Evaluando el resultado podemos decir que no se evidencia ningún antecedente que coincida con estos resultados obtenidos.

En relación a los resultados que se ha podido visualizar en las tablas y figuras, de acuerdo a cada una de las evaluaciones que se le ha realizado a cada estudiante de 5 años, se manifiesta los siguientes puntos en la presente investigación se ejecutó un análisis descriptivo y así precisar el análisis de la primera variable que es juegos cooperativos, donde a través del estudio se pudo observar que el 48 % de los niños de 5 años preescolar, nunca participan de los juegos cooperativos, por otro lado, el 45% de los pequeños a veces desean participar de los juegos cooperativos, por último el 8% de los pequeños siempre se incorporan en los juegos cooperativos, cuando van a jugar con sus compañeros.

Asimismo, cabe resaltar los resultados evidenciados en la segunda variable las cuales son habilidades sociales donde se precisó que el 50% de los encuestados a veces reflejan un comportamiento social ante la presencia de sus compañeros al momento de jugar, socializando solo en oportunidades, del mismo modo, un 40% de los estudiantes nunca socializan con sus compañeros y un 10% de pequeños siempre socializan con los amigos al momento de jugar.

Del mismo modo los resultados se contrastan con antecedentes internacionales y nacionales los cuales ayudaron al esclarecimiento de los resultados obtenidos de acuerdo a las evaluaciones dadas.

Concorde con las tesis internacionales Torres et al. (2020) nos comparte resultados de su trabajo de investigación con respecto a habilidad social y rendimiento académico donde tomo de muestra a estudiantes obteniendo que el resultado mayor fue de 43.94 % ubicado en el nivel medio, mientras que un 17.58% alcanza un nivel alto con respecto a las habilidades sociales, asimismo analizo el rendimiento académico el 61.54 nivel medio y el 3.29 nivel bajo concluyendo que las habilidades sociales tienen un alto relación con el rendimiento académico, por lo tanto menciona que sus variables se relacionan entre sí.

De igual forma Esteves et al. (2020) menciona que las habilidades sociales también se pueden relacionar con cómo se conlleva la influencia con respecto a la disfunción familiar y en qué medidas puede influenciar en los estudiantes de tal modo que se alcanzaron los siguientes porcentajes en un El 27.9 % nivel alto de 29.9% la influencia de la interacción negativa entre sus miembros, El 27.9 % un nivel promedio un 18.7% nivel leve y 15.9% un nivel bajo todo ello relacionado a la disfunción familiar.

Asimismo, Ilumiguano (2019) hace referencia a la similitud que tienen sus variables de estudio juegos cooperativos y como se conecta con el desarrollo de la personalidad social del estudiante Con respecto a los resultados un 56.25% de los niños se ubican en un nivel medio, un 35.25% en un nivel alto, finalmente un 6.25% en un estado alerta, su grado de significancia alcanzó una puntuación mayor al 95% evidenciando que existe una influencia positiva en la variable 1 y 2 respectivamente.

El promover los juegos cooperativos es una buena opción como estrategia para el beneficio de interacción social por ello Mega (2017) da conocer los resultados que obtuvo de su trabajo de investigación obteniendo un 52.7% que en su muestra los niños eran más activos realizando los juegos de cooperación, ante un 5.3% y un 83.3% que mostraban estar menos aislados al momento de interactuar finalmente Mega concluye que jugar cooperativamente ha beneficiado a mejorar la autoestima y valoración propia del alumno.

Por otra parte, Quiñonez (2018) manifiesta que la participación de los maestros es importante para generar interés por los juegos cooperativos en los estudiantes y poder aplicar esas estrategias en su ámbito escolar a través de diversas actividades, los resultados arrojados en su investigación descriptiva que el 87% de los niños que han participado de estas actividades de juego han practicado las habilidades sociales y se ha visto una mejoría notable, por lo tanto se puede decir que si se entrelazan ambas variables positivamente.

A nivel nacional diversos tesis también evidencian el tipo de correlación que existen entre las variables de estudio uno de ellos es Cruz (2020) donde estudio a 27 niños de 5 años, para la variable juegos cooperativos se alcanzó un nivel de logro al 56%, seguido de un 44% que se encuentran en un nivel de proceso, así mismo mencionar que ningún niño tiene problemas al jugar cooperativamente puesto que el porcentaje es 0%. Para las habilidades sociales el 5 % de los estudiantes se ubicaron en el nivel de proceso, el 41% de pequeños en un nivel de logro y el 0% en el nivel de inicio, llegando a conclusión de que ambas variables se relacionan de manera satisfactoria.

Estrada et al. (2020) tras evaluar a su muestra de estudio indican que el 63.9% de niños muestran un desarrollo respecto a las habilidades sociales, del mismo modo el 64.5% se encuentra en un proceso medio respecto a las practicas sociales. El grado de significancia obtenido es de 0.436 por lo que se puede decir que se tiene una correlación moderada de ambas variables, la variable con más predominancia son las habilidades sociales, la cual su práctica será más oportuna respecto al clima escolar.

En el presente trabajo de investigación se ha podido recopilar mucha información importante con respecto a las variables de estudio y a la población evaluada respectivamente, donde se ha podido encontrar fortalezas y debilidades a lo largo de todo este estudio. En cuanto a las fortalezas podemos mencionar que se ha logrado encontrar los aspectos teóricos que respaldan cada una de las variables y dimensiones de acuerdo a ello se ha informado de manera más detallada y fundamentada las definiciones, también cabe mencionar los aspectos metodológicos las cuales fueron más fáciles de obtener gracias al programa SPSS la cual arrojaron resultados de manera exacta. Otra de las fortalezas es la disponibilidad que se tuvo para realizar la encuesta a los alumnos de la institución educativa, ya que la tesista del proyecto labora en dicha institución.

Por otro lado, se menciona las debilidades que se ha podido evidenciar con respecto a la elaboración del trabajo, una de ellas es el poco tiempo para la elaboración del proyecto, puesto que semana a semana se tenía que entregar un avance la cual se requería un tiempo prudente para poder ejecutarlo. Seguidamente se toma como debilidad a la falta de dominio para manipular el programa de SPSS, puesto que no se contó con una información previa o talleres explicativos para un mejor manejo. Del mismo modo para la aplicación de los instrumentos se brindó permisos respectivos a los padres de familia, pero demoraron en la entrega de ellas lo cual dilató el tiempo para la realización de la encuesta a cada estudiante.

De acuerdo a todo lo antes mencionado se puede decir que la situación actual ha cambiado a raíz de la llegada del covid, donde muchos niños se han visto afectados en diferentes aspectos, la institución educativa no fue ajena a las consecuencias que contrajo esta pandemia, los niños no estuvieron preparados para enfrentar un mundo nuevo tan rápido, los métodos de enseñanza cambiaron y la socialización fue perdiendo protagonismo en los niños.

Los juegos cooperativos y las habilidades sociales son aspectos fundamentales que ayudaran a los niños a interactuar con su mundo exterior de una mejor manera. Dejando de lado a la mala competitividad que muchas veces conlleva a las agresiones tanto físicas como verbal.

V. Conclusiones

Primera: Existe una relación significativa entre las variables de estudio juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial de una institución educativa ubicado en el distrito de los Olivos. Dado el valor de significancia de 0.32 ($p < 0.05$) y Rho de Spearman = 0.339, lo que evidencia que hay una correlación positiva moderada baja entre ambas variables.

Segunda: Existe relación significativa entre el juego cooperativo y la dimensión clases cognitivas, evidenciando un valor de significancia de 0.22 ($p < 0.05$) y Rho de Spearman = 0.197, lo que evidencia que hay una correlación positiva moderada baja en ambas variables

Tercera: Existe una relación entre el juego cooperativos y la dimensión clases emocionales, mostrando un valor de significancia de 0.27 ($p < 0.05$) y Rho de Spearman = 0.081 la cual refleja que existe una correlación positiva muy baja

Cuarta: Existe una relación entre el juego cooperativo y la tercera dimensión clase instrumentales arrojando un valor de significancia de 0.55 ($p > 0.05$) y Rho de Spearman = 0.096 lo que arroja que si existe una correlación positiva muy baja.

VII. Recomendaciones

Primera: Se recomienda que la institución educativa implemente el desarrollo de los juegos cooperativos como parte de su programación de estudio promoviendo el trabajo en equipo y participación colectiva, para así poder fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes, reafirmando siempre la empatía y solidaridad como uno de los fines de este tipo de juego.

Segunda: Los docentes pueden implementar diversas estrategias para jugar de manera cooperativa como realizar actividades lúdicas y vivenciales donde todos los niños tengan la necesidad de sentir el apoyo de sus compañeros y fomentar la comunicación activa.

Tercera: Se sugiere que la institución educativa realice charlas informativas a los padres de familia acerca de la importancia de los juegos cooperativos para el buen desarrollo de las habilidades sociales en sus pequeños, del mismo modo brindar estrategias de cómo lo pueden implementar este tipo de juegos en casa con los miembros de la familia, para así seguir fortaleciendo la socialización de los estudiantes.

Cuarta: Se sugiere realizar un taller donde puedan participar los padres de familia junto a sus hijos de las actividades y juegos cooperativos con el fin de que los niños tengan como principal referencia y ejemplo la participación de sus padres, asimismo que tengan en cuenta que el juego es un mediador del aprendizaje y socialización

REFERENCIAS

- Arias, Gómez et al. (2016) El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>
- Bantulá J (2016) *Juegos motrices cooperativos*. Paidotribu
https://books.google.cl/books?id=3q1uVpuwyZAC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Bances, A. M. (2021). *Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades básicas de interacción social en niños de cinco años* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Archivo digital
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3240>
- Baena, P. G. M. E. (2017). *Metodología de la investigación* (3a. ed.) Grupo Editorial Patria.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Carrera P (2018), *El juego cooperativo y habilidades sociales* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Archivo digital.
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3240>
- Cerdas Agüero, E. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos en niños de educación infantil. *Revista De Paz y Conflictos*, 6,107-12378907
<https://www.redalyc.org/pdf/2050/205027536005.pdf>
- Chavieri S (2017) *Juegos cooperativos y Habilidades sociales en niños de II ciclo* [Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo] Archivo digital.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8627/Chavieri_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Corso O (2020) *Fortalecimiento de las Habilidades Sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica* [Tesis de posgrado, Universidad Autónoma de Bucaramanga] Revista Digital.

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12087/2020_Tesis_Yudy_Andrea_Corzo_Orozco.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Delgado L (2011) *El Juego infantil y su metodología*. Paraninfo

https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Espinoza Freire, Eudaldo Enrique. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. *Revista Conrado*, 15(69), 171-180.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442019000400171&lng=es&tlng=es.

Esteves et al. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comunicación: Revista De Investigación En Comunicación Y Desarrollo*, 11(1), 16–27.

<https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>

Estrada A & Mamani U (2020). Habilidades sociales y clima social escolar en estudiantes de educación básica. *Revista Conrado*, 16(746), 135-141.

https://www.researchgate.net/publication/348407000_Habilidades_sociales_y_clima_social_escolar_en_estudiantes_de_educacion_basica

Farkas (2016) Revisión de las Habilidades socio cognitivas en la infancia. *Summa Psicológica UST*, 3.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4808678>

feria et al (2020) La entrevista y la encuesta ¿métodos o técnicas de la indagación empírica? *Revista Didasc*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692391>

Gallego et al (2009) Diseño de un programa de entrenamiento en Habilidades sociales para estudiantes de psicología. *Revista Psicología Avances de la Disciplina*, 3(2), 55-80.

<https://www.redalyc.org/pdf/2972/297225531003.pdf>

Garaigordobil L, Fagoaga A (2006) El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos. *Revista Centro de investigaciones y Documentación Educativa*, 651-06-206-2.

<https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/el-juego-cooperativo-para-prevenir-la-violencia-en-los-centros-escolares.pdf>

Gómez, M. (2006). Introducción a la metodología de la investigación científica.

<https://blogs.ead.unlp.edu.ar/seminariofm2/files/2017/04/Gomez-Cap3-4.pdf>

Hernández, S (2014) *Metodología de la investigación* 6° edición Mcgraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. De C.V.

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Jaleh, M, et al. (2011). La conceptualización psicoanalítica del juego en la obra de algunos autores argentinos. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 8(2),77-85.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483549017012>

Llumiguano G (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 del Cantón Guaranda en el periodo lectivo 2019-2020*. [Tesis posgrado, Universidad Estatal de Bolívar].

<http://www.dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3355/1/Tesis%20de%20Maestria.pdf>

Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000100038

Mega Avellaneda, A. M., & Liesa Orús, M. (2017). El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 3(2), 649–654.
<https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.795>

Núñez K, & Villalobos, C. (2011). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad. *Revista Pueblos y fronteras digital*, 6(12), 105-132.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S187041152011000200004&script=s_abstract

Omecaña R, Ruiz J (2019) Juegos cooperativos y educación física. *Paidotribo*, 3 ed.

https://books.google.com.ec/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Pacheco J, (2021) *Pandemia, educación y habilidades socioemocionales*. [Tesis pregrado, Universidad Católica San Pablo].

<https://ucsp.edu.pe/pandemia-educacion-habilidadesocioemocionales/>

Peñafiel E, Serrano C (2010) *Habilidades Sociales*. *Editex*

https://books.google.com.pe/books?id=zpU4DhVHTJIC&dq=habilidades+sociales+definicion&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Peersman, G. (2014). Sinopsis: Métodos de recolección y análisis de datos en la evaluación de Impacto, Síntesis metodológica n.º10, *Unicef*.

https://www.unicefirc.org/publications/pdf/brief_10_data_collection_analysis_spa.pdf

Quiñonez (2018), *El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de educación inicial subnivel I paralelo de la unidad educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato*. [Tesis pregrado, Universidad Técnica de Ambato].

<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/28119>

Ramon, et al. (2020) Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años. *Revista Eduser* 2412-2769

[file:///C:/Users/user/Downloads/a02v7n1%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/a02v7n1%20(1).pdf)

Rojas P (2009) juegos cooperativos para el Kin-Ball. *Wanceulen Deportiva*.

https://books.google.com.pe/books/about/Juegos_cooperativos_para_el_Kin_Ball.html?id=HglOCwAAQBAJ&redir_esc=y

Sabaj M, Omar, Landea B, (2012) Descripción de las formas de justificación de los objetivos en artículos de investigación en español de seis áreas científicas. *Onomázein* ISSN: 0717-1285.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134524361015>

Salazar M et al. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(1), 305-311.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100305&lng=es&tlng=es.

Sánchez et al (2021) Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Científica Uisrael* 2631 – 2786.

<https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/400>

Soto F (2009) Desarrollo de las habilidades sociales en el aula. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*.

<https://www.redalyc.org/journal/5746/574660908013/html/>

Torres S et al. (2020). Habilidades sociales y rendimiento académico en adolescentes de secundaria. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(15), 267-276.

Unesco (2020) Educación en tiempos de la pandemia Covid 19. *Unesdoc Biblioteca Digital*.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075>

Veneranda B (2012) Teorías del Juego Piaget, Vygotsky, Groos (2012, 17 de noviembre). *Actividades Lúdicas*.

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/#respond>

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales													
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores										
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1/Independiente: Juegos Cooperativos										
¿Cuál es la relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos - 2022?	Establecer la relación entre los juegos Cooperativos y las habilidades Sociales en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos - 2022	Los juegos Cooperativos se relacionan en las habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos – 2022	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos						
			Cooperación	Compañerismo	1,2,3,4	Ordinal	Likert						
				Unión	5,6								
			Afirmación	Integración	7,8,9								
				Participación	10,11,12								
			Comunicación	Adecuada	13,14,15								
				Activa	16								
			Variable 2/Dependiente: Habilidades Sociales					Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos	

¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las clases emocionales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?	¿Qué relación existe entre el juego cooperativo y las clases emocionales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?	¿Existe una relación entre el juego cooperativo y las clases emocionales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?	Clase cognitiva	Reflexión	1,2	Ordinal	Likert 1= nunca 2= a veces 3=siempre
				Cooperación	3,4		
				Socialización	5,6		
			Clase emocional	Emociones	7,8,9		
Sentimientos	10,11						
¿Cuál es la relación entre el juego cooperativo y las clases instrumentales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?	¿Qué relación existe entre el juego cooperativo y las clases instrumentales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?	¿Existe una relación entre el juego cooperativo y las clases instrumentales en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito Los Olivos, 2022?	Clase instrumental	Conducta verbal	12,13, 14,15, 16		
				Conducta no verbal	17,18		

Diseño de investigación:	Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:	Método de análisis de datos:
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básico Método: Hipotético deductivo Diseño: Correlacional – No experimental	Población: 50 Muestra:40	Técnicas: Encuesta Instrumentos: adaptado	Descriptiva: Inferencial:

Anexo 2. Tabla de operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	VALORACIÓN
Juegos cooperativos	Delgado (2011) Señala que los juego cooperativos se clasifican en: De cooperación: cuyo objetivo es incentivar a la participación de todos los miembros del equipo de manera activa y equitativa, prevaleciendo la ayuda mutua; De afirmación: aquí prevalece la aceptación de cada uno de los miembros, además ayuda a desarrollar la seguridad en el niño y en los demás integrantes del grupo, incentiva y fortalece la autoaceptación, valora las habilidades, destrezas y limitaciones de cada participante, en este tipo de juego se fomenta la integración y aceptación; De comunicación: fomenta la incorporación e interacción favorable entre los participantes, promueve la socialización, comunicación de todo el equipo.	La variable es medida a través de una lista de cotejo conformada por 16 Ítems. Los juegos cooperativos se clasifican en juegos de cooperación, de afirmación, de comunicación.	COOPERACIÓN	-Compañerismo -Unión	Ordinal	Likert 1= nunca 2= a veces 3=siempre
			AFIRMACIÓN	- Integración - Participación		
			COMUNICACIÓN	- Adecuada -Activa		

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	VALORACIÓN
Habilidades Sociales	Peñafiel E, Serrano C (2010) Mencionan las clases de las habilidades sociales las cuales son: la primera es de clase cognitiva, el cual intervienen todos los aspectos psicológicos, relacionada con el pensar e identificar necesidades, preferencias, gustos y deseos de uno mismo. Las de clase emocionales, las cuales están implicadas con la expresión y manifestación de sus emociones. Por ultimo las instrumentales.	La variable es medida a través de una lista de cotejo conformada por 18 ítems. Las clases de las habilidades sociales las cuales son: cognitiva, emocionales, ultimo las instrumentales	clase cognitiva	Piensa y reflexiona Coopera socializa	Ordinal	Likert 1= nunca 2= a veces 3=siempre
			clase emocionales	emociones Sentimientos		
			Clase instrumentales	Conductas verbales Conductas no verbales		

Anexo 3. Instrumento/s de recolección Variable Independiente

Juegos Cooperativos

Este es un inventario que mide los juegos cooperativos a través de sus tres componentes: cooperación, afirmación y comunicación respectivamente. A continuación, encontrará para cada componente un número de preguntas y/o indicaciones, lo que usted tiene que hacer es marcar con un “ASPA” (X) en uno de los niveles graduados de la escala que se indica, de acuerdo con el desempeño mostrado por el alumno(a).

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

Juegos Cooperativos				
N°	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
1	Brinda ayuda a sus compañeros para resolver una actividad en común			
2	Comparte con sus compañeros los materiales de juego			
3	Muestra solidaridad con sus compañeros de menos destrezas			
4	Muestra disposición para incorporarse a diversos equipos con facilidad			
5	Muestra preocupación por apoyar a un compañero para que alcance sus metas			
6	Trabaja en equipo para lograr un mismo objetivo			
7	Integra a nuevos amigos que participen del juego			
8	Invita a sus compañeros a socializar con los nuevos integrantes			
9	Participa activamente durante todo el juego en equipo			
10	Juega con sus amigos en un clima confortable			
11	Busca alternativa de soluciones junto a sus compañeros			
12	Cumple con los acuerdos asignados por el grupo			
13	Respeto las opiniones de sus compañeros al momento del juego			
14	Dialoga activamente durante el juego			
15	Toma en cuenta las opiniones de cada integrante			
16	Respeto su turno para proponer alguna alternativa de juego			

Anexo 4. Instrumento/s de recolección Variable Dependiente

Habilidades sociales

Este es un inventario que mide las habilidades sociales a través de sus tres componentes: clase cognitiva, clase emocional y clase instrumental respectivamente. A continuación, encontrará para cada componente un número de preguntas y/o indicaciones, lo que usted tiene que hacer es marcar con un “ASPA” (X) en uno de los niveles graduados de la escala que se indica, de acuerdo con el desempeño mostrado por el alumno(a).

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

Habilidades sociales				
N°	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
1	Manifiesta fácilmente sus necesidades a los miembros de su equipo			
2	Propone estrategias de juego			
3	Es colaborativo con sus compañeros			
4	Coopera para alcanzar los objetivos de juego			
5	Elije posibles soluciones ante un problema			
6	Se relaciona fácilmente con las demás personas			
7	Expresa sus emociones positivas como felicidad, sorpresa, amor.			
8	Controla sus emociones de tristeza, enojo, fastidio o incomodad			
9	Usa su imaginación al jugar			
10	Demuestra placer al jugar			
11	Demuestra satisfacción al terminar el juego			
12	Muestra disposición para ayudar y cooperar en su equipo			
13	Muestra amabilidad y cortesía usando las palabras, por favor, gracias.			
14	Se adapta en diferentes grupos sociales			
15	Inicia una conversación con otro compañero			
16	Participa de las conversaciones respetando su turno			
17	Saluda y se despide			

Anexo 5. Validación de los instrumentos de recolección de datos.



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	COOPERACIÓN							
1	Brinda ayuda a sus compañeros para resolver una actividad en común	X		X		X		
2	Comparte con sus compañeros los materiales de juego	X		X		X		
3	Muestra solidaridad con sus compañeros de menos destrezas	X		X		X		
4	Muestra disposición para incorporarse a diversos equipos con facilidad	X		X		X		
5	Muestra preocupación por apoyar a un compañero para que alcance sus metas	X		X		X		
6	Trabaja en equipo para lograr un mismo objetivo	X		X		X		
	AFIRMACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Integra a nuevos amigos que participen del juego	X		X		X		
8	Invita a sus compañeros a socializar con los nuevos integrantes	X		X		X		
9	Participa activamente durante todo el juego en equipo	X		X		X		
10	Juega con sus amigos en un clima confortable	X		X		X		
11	Busca alternativa de soluciones junto a sus compañeros	X		X		X		
12	Cumple con los acuerdos asignados por el grupo	X		X		X		
	COMUNICACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Respeto las opiniones de sus compañeros al momento del juego	X		X		X		
14	Dialoga activamente durante el juego	X		X		X		
15	Toma en cuenta las opiniones de cada integrante	X		X		X		
16	Respeto su turno para proponer alguna alternativa de juego	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

SI HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: LIZBETH ACUÑA PÉREZ DNI: 449.47903

Especialidad del validador: RETARDO MENTAL

Op. de... 25... del 2022

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

Lizbeth Acuña

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIALES

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
CLASE COGNITIVA								
1	Manifiesta fácilmente sus necesidades a los miembros de su equipo	X		X		X		
2	Piensa en estrategias de juego	X		X		X		
3	Es colaborativo con sus compañeros	X		X		X		
4	Coopera para alcanzar los objetivos de juego	X		X		X		
5	Elige posibles soluciones ante un problema	X		X		X		
7	Se relaciona fácilmente con las demás personas	X		X		X		
CLASE EMOCIONAL								
8	Expresa sus emociones positivas como felicidad, sorpresa, amor, gratitud	X		X		X		
9	Controla sus emociones de tristeza, enojo, fastidio o incomodidad	X		X		X		
10	Usa su imaginación al jugar	X		X		X		
11	Demuestra placer al jugar	X		X		X		
12	Demuestra satisfacción al terminar el juego	X		X		X		
CLASE CONDUCTUAL								
13	Muestra disposición para ayudar y cooperar en su equipo	X		X		X		
14	Muestra amabilidad y cortesía usando las palabras, por favor, gracias, disculpa	X		X		X		
15	Se adapta en diferentes grupos sociales	X		X		X		
16	Inicia una conversación con otro compañero	X		X		X		
17	Participa de las conversaciones respetando su turno	X		X		X		
18	Saluda y se despide	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: LIZBETH ACUÑA PÉREZ DNI: 44947103

Especialidad del validador: RETARDO MENTAL

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

01 de 05 del 2022

Lizbeth Acuña

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
COOPERACIÓN								
1	Brinda ayuda a sus compañeros para resolver una actividad en común	✓		✓		✓		
2	Comparte con sus compañeros los materiales de juego	✓		✓		✓		
3	Muestra solidaridad con sus compañeros de menos destrezas	✓		✓		✓		
4	Muestra disposición para incorporarse a diversos equipos con facilidad	✓		✓		✓		
5	Muestra preocupación por apoyar a un compañero para que alcance sus metas	✓		✓		✓		
6	Trabaja en equipo para lograr un mismo objetivo	✓		✓		✓		
AFIRMACIÓN								
7	Integra a nuevos amigos que participen del juego	✓	No	✓	No	✓	No	
8	Invita a sus compañeros a socializar con los nuevos integrantes	✓		✓		✓		
9	Participa activamente durante todo el juego en equipo	✓		✓		✓		
10	Juega con sus amigos en un clima confortable	✓		✓		✓		
11	Busca alternativa de soluciones junto a sus compañeros	✓		✓		✓		
12	Cumple con los acuerdos asignados por el grupo	✓		✓		✓		
COMUNICACIÓN								
13	Respeto las opiniones de sus compañeros al momento del juego	✓	No	✓	No	✓	No	
14	Dialoga activamente durante el juego	✓		✓		✓		
15	Toma en cuenta las opiniones de cada integrante	✓		✓		✓		
16	Respeto su turno para proponer alguna alternativa de juego	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

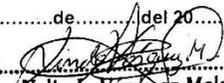
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: VÁSQUEZ MELO NELIA LINDA DNI: 41511436

Especialidad del validador: Mg. PSICOLOGÍA EDUCATIVA

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

.....de.....del 20.....



Lic. Nella L. Vázquez Melo

EDUCACIÓN INICIAL

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
CLASE COGNITIVA								
1	Manifiesta fácilmente sus necesidades a los miembros de su equipo	✓		✓		✓		
2	Propone estrategias de juego	✓		✓		✓		
3	Es colaborativo con sus compañeros	✓		✓		✓		
4	Coopera para alcanzar los objetivos de juego	✓		✓		✓		
5	Elige posibles soluciones ante un problema	✓		✓		✓		
7	Se relaciona fácilmente con las demás personas	✓		✓		✓		
CLASE EMOCIONAL								
8	Expresa sus emociones positivas como felicidad, sorpresa, amor, gratitud	✓		✓		✓		
9	Controla sus emociones de tristeza, enojo, fastidio o incomodidad	✓		✓		✓		
10	Usa su imaginación al jugar	✓		✓		✓		
11	Demuestra placer al jugar	✓		✓		✓		
12	Demuestra satisfacción al terminar el juego	✓		✓		✓		
CLASE CONDUCTUAL								
13	Muestra disposición para ayudar y cooperar en su equipo	✓		✓		✓		
14	Muestra amabilidad y cortesía usando las palabras, por favor, gracias, disculpa	✓		✓		✓		
15	Se adapta en diferentes grupos sociales	✓		✓		✓		
16	Inicia una conversación con otro compañero	✓		✓		✓		
17	Participa de las conversaciones respetando su turno	✓		✓		✓		
18	Saluda y se despide	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

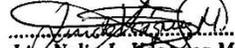
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: VÁSQUEZ MELO NELTA LINDA DNI: 41511436

Especialidad del validador: Mg. PSICOLOGÍA EDUCATIVA

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

..20..de..05..del 2022


 Lic. Nelta L. Vasquez Melo
 EDUCACIÓN INICIAL

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
COOPERACIÓN								
1	Brinda ayuda a sus compañeros para resolver una actividad en común	/		/		/		
2	Comparte con sus compañeros los materiales de juego	/		/		/		
3	Muestra solidaridad con sus compañeros de menos destrezas	/		/		/		
4	Muestra disposición para incorporarse a diversos equipos con facilidad	/		/		/		
5	Muestra preocupación por apoyar a un compañero para que alcance sus metas	/		/		/		
6	Trabaja en equipo para lograr un mismo objetivo	/		/		/		
AFIRMACIÓN								
7	Integra a nuevos amigos que participen del juego	/		/		/		
8	Invita a sus compañeros a socializar con los nuevos integrantes	/		/		/		
9	Participa activamente durante todo el juego en equipo	/		/		/		
10	Juega con sus amigos en un clima confortable	/		/		/		
11	Busca alternativa de soluciones junto a sus compañeros	/		/		/		
12	Cumple con los acuerdos asignados por el grupo	/		/		/		
COMUNICACIÓN								
13	Respeto las opiniones de sus compañeros al momento del juego	/		/		/		
14	Dialoga activamente durante el juego	/		/		/		
15	Toma en cuenta las opiniones de cada integrante	/		/		/		
16	Respeto su turno para proponer alguna alternativa de juego	/		/		/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento es aplicable

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Mg: Cacho Leyva Hona Patricia DNI: 43560138

Especialidad del validador: Dr. Educación Inicial

06 de Mayo del 2022

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.


 Mgtr. /Dr. Patricia Hona Cachó

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
COOPERACIÓN								
1	Brinda ayuda a sus compañeros para resolver una actividad en común	/	/	/	/	/	/	
2	Comparte con sus compañeros los materiales de juego	/	/	/	/	/	/	
3	Muestra solidaridad con sus compañeros de menos destrezas	/	/	/	/	/	/	
4	Muestra disposición para incorporarse a diversos equipos con facilidad	/	/	/	/	/	/	
5	Muestra preocupación por apoyar a un compañero para que alcance sus metas	/	/	/	/	/	/	
6	Trabaja en equipo para lograr un mismo objetivo	/	/	/	/	/	/	
AFIRMACIÓN								
7	Integra a nuevos amigos que participen del juego	/	/	/	/	/	/	
8	Invita a sus compañeros a socializar con los nuevos integrantes	/	/	/	/	/	/	
9	Participa activamente durante todo el juego en equipo	/	/	/	/	/	/	
10	Juega con sus amigos en un clima confortable	/	/	/	/	/	/	
11	Busca alternativa de soluciones junto a sus compañeros	/	/	/	/	/	/	
12	Cumple con los acuerdos asignados por el grupo	/	/	/	/	/	/	
COMUNICACIÓN								
13	Respeto las opiniones de sus compañeros al momento del juego	/	/	/	/	/	/	
14	Dialoga activamente durante el juego	/	/	/	/	/	/	
15	Toma en cuenta las opiniones de cada integrante	/	/	/	/	/	/	
16	Respeto su turno para proponer alguna alternativa de juego	/	/	/	/	/	/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento es aplicable

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Cacho Jeyra Mora Patricia DNI: 43560138

Especialidad del validador: Dr. Educación Inicial

06 de Mayo del 2022

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


 Mgtr. /Dr. Patricia Mora Cacho Jeyra



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, QUISPILAY JOYOS GLORIA ELVIRA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales en los estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa - Los Olivos, 2022", cuyo autor es CAHUANA REATEGUI MARIA DEL ROSARIO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, 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.

LIMA, 10 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
QUISPILAY JOYOS GLORIA ELVIRA DNI: 09634909 ORCID: 0000-0002-6453-893X	Firmado electrónicamente por: GEQUISPILAYQ el 19-08-2022 21:10:43

Código documento Trilce: TRI - 0408460