



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Juego cooperativo y Habilidades sociales en escolares
del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito
de Pachacamac – Lima, 2022.**

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

AUTORA:

Marmolejo Santa María, Abigail (orcid.org/0000-0003-0804-9979)

ASESOR:

Dr. Luza Castillo, Alicia (orcid.org/0000-0003-1491-0251)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Niño y Adolescente

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 Tesis se la dedico a Dios, por darme la oportunidad de vivir y haberme permitido llegar a este punto para lograr mis objetivos.

A una persona muy especial en mi vida, mi padre Teobaldo, que, aunque ya no se encuentre físicamente conmigo, siempre lo tengo presente en mi corazón.

A mi amada madre, María Adelaida, a quien le debo todo en la vida, por creer en mí, por su paciencia, porque siempre estuvo a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una mejor persona.

A mis queridos hermanos y cuñados, Moisés, Carmen, César, Julia, Cindy, Ronny y Estrella por su amor, por la motivación constante y su compañía durante uno de los momentos más difíciles de mi vida.

A mis sobrinos, Lidia y Diego Moisés, para que vean en mí un ejemplo a seguir.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, deseo expresar mi más sincero agradecimiento a mi estimado asesor Freddy Felipe Luza Castillo, por su paciencia y haberme guiado de inicio a fin en este proceso de la elaboración de mi tesis.

Así mismo, agradecer a mis queridos profesores Raúl Chávez Silva, Lourdes Lovera y Guillermo Vela García, por haberme brindado su ayuda, por su profesionalismo, por sus consejos desde que inicie la carrera, por ser un ejemplo a seguir, y por la validación de mis instrumentos.

Índice de Contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenido	iv
Índice de Tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract.	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	9
3.1. Tipo y diseño de investigación	9
3.2. Variables y operacionalización	9
3.3. Población, muestra y muestreo	9
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	11
3.5. Procedimientos	12
3.6. Métodos de análisis de datos	14
3.7. Aspectos éticos	14
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	38
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA	
ANEXO 2	
ANEXO 3: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN	
ANEXO 4: INSTRUMENTOS	

Índice de Tablas

<i>Tabla 1: Ficha técnica de Guía de Observación de Juego cooperativo.</i>	13
<i>Tabla 2: Ficha técnica de Guía de Observación de Habilidades sociales.</i>	13
<i>Tabla 3: Alfa de Cronbach del instrumento Juego Cooperativo.</i>	13
<i>Tabla 4: Alfa de Cronbach del instrumento Habilidades sociales.</i>	14
<i>Tabla 5: Evaluación de juicio de expertos para las variables: Juego cooperativo y Habilidades sociales.</i>	14
<i>Tabla 6: Escala valorativa de la variable Juego cooperativo.</i>	16
<i>Tabla 7: Escala valorativa de la variable Habilidades sociales.</i>	17
<i>Tabla 8: Niveles de distribución de las dimensiones del Juego cooperativo.</i>	17
<i>Tabla 9: Niveles de distribución del Juego cooperativo.</i>	18
<i>Tabla 10: Niveles de distribución de las dimensiones de las Habilidades sociales</i>	19
<i>Tabla 11: Niveles de distribución de las Habilidades sociales.</i>	21
<i>Tabla 12: Prueba de normalidad.</i>	22
<i>Tabla 13: Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades sociales.</i>	23
<i>Tabla 14: Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades básicas.</i>	24
<i>Tabla 15: Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades avanzadas.</i>	25
<i>Tabla 16: Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades relacionadas a los sentimientos.</i>	26
<i>Tabla 17: Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades alternativas a la agresión.</i>	27

Índice de Gráficos y Figuras

<i>Figura 1: Niveles de distribución de las dimensiones del Juego cooperativo.</i>	18
<i>Figura 2: Variable Juego cooperativo.</i>	19
<i>Figura 3: Niveles de distribución de las dimensiones de las Habilidades sociales</i>	20
<i>Figura 4: Variable Habilidades sociales.</i>	21

RESUMEN

En esta investigación el objetivo fue conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. La muestra fue de tipo censal, estuvo conformada por 95 niños de ambos sexos, cuyas variables les fueron medidas mediante la técnica de la observación y con el instrumento de una ficha de observación. La Investigación asumió el enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, de nivel correlacional y de tipo aplicada. A nivel de resultados inferenciales mediante el análisis estadístico a través del programa computarizado SPSS versión 26 en español, se logró determinar una relación positiva entre las variables, con un coeficiente $r_s = ,277^{**}$ de Rho de Speerman y una significancia de $p = ,007$ siendo esta menor a la significancia teórica $\alpha = 0,05$; por lo que se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula, lo cual nos permitió afirmar que existen evidencias empíricas suficientes que demuestran una relación positiva entre el juego cooperativo con las habilidades sociales, en todas sus dimensiones en los estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac, Lima - 2022.

Palabras Clave: Juego Cooperativo, habilidades sociales, participación.

ABSTRACT

The objective of this research was to find out the relationship between cooperative play and social skills in schoolchildren in the second cycle of kindergarten at the Mi Perú school in the district of Pachacamac - Lima, 2022. The sample was of a census type and was made up of 95 children of both sexes, whose variables were measured using observation techniques and an observation form. The research assumed a quantitative approach, with a non-experimental, correlational and applied design. At the level of inferential results, by means of statistical analysis using the computerised programme SPSS version 26 in Spanish, it was possible to determine a positive relationship between the variables, with a coefficient $r_s = ,277^{**}$ of Spearman's Rho and a significance of $p = ,007$, this being less than the theoretical significance $\alpha = 0.05$; Therefore, the alternative hypothesis was accepted and the null hypothesis was rejected, which allowed us to affirm that there is sufficient empirical evidence that demonstrates a positive relationship between cooperative play and social skills, in all its dimensions in the students of the second cycle of the initial level of the Mi Perú school in the district of Pachacamac, Lima - 2022.

Keywords: Cooperative play, social skills, participation.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, es preocupante el aumento de los problemas de habilidades sociales que comienzan a aparecer a edades tempranas. La destreza social es una base fundamental y decisiva en la vida de los individuos, más que nada en la de los infantes; convirtiéndose en el soporte primordial para el desenvolvimiento y habituación armónica en los múltiples entornos donde interactúa el infante; como por ejemplo el ambiente familiar, estudiantil y social, los cuales afectarán en el buen desarrollo de su autoestima y comportamiento.

Wheeler et. al (2012), dicen que su artículo científico ayudó a dar un procedimiento para las capacidades socioemocionales en los alumnos con comportamientos inadecuados, su análisis poseía como fin establecer cómo estas conductas permanecen involucradas con los buenos resultados académicos. Han realizado una averiguación empírica con resultados significativos. Engels y Freud (2020), en su programa de intervención, señalaron que en el desarrollo una actividad física el juego es un componente fundamental para el disfrute y la socialización de los alumnos. Llevaron a cabo una averiguación cuasi - experimental en Alemania con 2 equipos de enseñanza física. Encontraron que los juegos cooperativos influyeron en las clases de ejercicio físico, ya que esta es una promotora al goce y disfrute de los estudiantes, promoviendo la relación social durante el juego. Por su lado, a nivel nacional en Trujillo, Yáñez (2019), en su tesis, concluyó que la aplicación de juegos cooperativos potenció el desarrollo las capacidades sociales, lo que ha sido bastante importante en su taller programado ya que pusieron en práctica los juegos en cada una de las actividades, donde se demostró que los escolares interactúan con sus pares, a lo que no existía en su población.

Ante la problemática expuesta se evidencia la necesidad de formular la pregunta del problema general: ¿De qué manera el juego cooperativo se relaciona con las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022? Hoy en día, hay múltiples razones e indicadores que demuestran la necesidad de investigar el nexo que existe entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en escolares del nivel inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. Seguidamente, el estudio se justifica en diferentes aspectos: Justificación teórica, el estudio tiene importancia

social, puesto que, aportará conocimientos teóricos sobre el juego cooperativo y las habilidades sociales en infantes, asimismo, comprobará el nexo que existe entre ambos temas de estudio. Como justificación práctica, el presente trabajo de investigación es positiva porque permitirá exteriorizar la participación de los estudiantes del nivel inicial durante el juego cooperativo y las habilidades sociales, lo cual permitirá que la docente tenga en cuenta una revisión reflexiva y coherente sobre su práctica pedagógica con respecto a esta actividad y a las habilidades sociales que puedan desarrollar. Para la justificación social, esta investigación intima a generar nuevas estrategias didácticas para incrementar el desarrollo de las diversas habilidades sociales, poniendo énfasis en el juego cooperativo, durante las actividades de psicomotricidad; como también a formular nuevos proyectos que puedan potencializar las fortalezas de los estudiantes en las áreas cognitivas, afectivas, socioemocionales. Con un entorno rico experiencias interpersonales, logrando la formación integral del infante, y el fortalecimiento de sus habilidades sociales. Con justificación metodológica hago conocer que esta investigación se desarrolló con un diseño no experimental, de un enfoque cuantitativo, utilizando métodos y técnicas para procesar los datos que nos ayudará a identificar el nexo entre el juego cooperativo y las habilidades sociales. El instrumento que se utilizará es una lista de cotejo que se aplicará a la muestra estudiada de 95 infantes, este será validado por un juicio de expertos conocedores del tema, dando su aprobación para su aplicación. La metodología a utilizar es consistente con el conjunto de modelos de la Universidad Cesar Vallejo. La técnica y la metodología a utilizar servirán posteriormente como antecedentes a otros estudios, contribuyendo así a la investigación.

Por consiguiente, la autora se plantea el objetivo general, conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.; y como objetivos específicos planteados son: Conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades básicas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. Conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en escolares del segundo ciclo del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. Conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades relacionada a los sentimientos, en escolares del

segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. Conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en escolares del segundo ciclo del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. Finalmente, la autora se plantea como hipótesis general: El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. De manera específica se hipotetizó: El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades básicas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades avanzadas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades relacionadas a los sentimientos en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022. El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades alternativas a la agresión en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En el presente apartado se tomó en consideración como antecedentes a nivel internacional, la investigación desarrollada por Tello (2020), en Ecuador, trazó como objetivo en su tesis el impacto del juego cooperativo en el proceso de las relaciones sociales. El estudio es de enfoque cuantitativo con nivel correlacional, la población estuvo conformada por 25 infantes de 4 años pertenecientes al nivel inicial, utilizando como instrumento una encuesta creada con 12 ítems. Los resultados que obtuvo en su tesis afirman la relación entre ambas variables con una significancia en el nivel 0,01 bilateral, lo que demuestra que existe una relación de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en menores de cuatro años de Carmen García de Toro.

Por su parte en Colombia, Sarmiento (2019), tiene como objeto comprobar si el trabajo colaborativo tiene efecto en las habilidades sociales, haciendo uso de un enfoque cuantitativo y tuvo como muestra a 27 estudiantes. Tuvo como instrumento la encuesta utilizando la escala de MEESSY. Por último, el investigador llegó a la conclusión que el trabajo colaborativo es efectivo para el desarrollo de habilidades interpersonales, logrando cumplir con el objetivo trazado.

Ylarragorry (2018) en Argentina, la investigación tuvo como objetivo establecer el nexo entre el juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales, fue un estudio de tipo cuantitativo, descriptivo, comparativo, con una muestra encuestada compuesta por 14 niños. Los resultados evidenciaron la relación de ambas variables, concluyendo que los juegos cooperativos tienen como propósito trabajar en conjunto para llegar a la meta.

En Colombia, Acevedo y Murcia (2018), en su estudio manifestaron que el objetivo de su estudio consistió en observar la relación entre la inteligencia emocional y el proceso de aprendizaje social. La metodología de estudio fue de tipo cuantitativo, con un nivel correlacional de diseño metodológico no experimental, asimismo se consideró como población a 168 estudiantes, aplicando un test y un cuestionario como instrumento, donde se realizaron 45 preguntas. Finalmente se obtuvo los resultados los cuales fueron positivos evidenciando que existe relación estadística alta entre ambas variables con un ($r_s = 0.715$) de índice de correlación de Spearman, a partir de estos hallazgos, las responsables del estudio concluyen que

cuanto más se acompaña y refuerza la inteligencia emocional en el entorno escolar, familiar y social, mejor es el desempeño del infante en su proceso de aprendizaje. Guerrero (2018), en su tesis en Ecuador, se planteó como determinar los juegos cooperativos como estrategia en el desarrollo del comportamiento prosocial en los estudiantes de primer año de básica, tuvo una población de 32 participantes conformados por 30 educandos y 2 educadores, la investigación fue de campo, con un enfoque cuali-cuantitativo. Los resultados que obtuvo en su investigación fueron exitosos demostrando que los juegos cooperativos sirven para ser utilizados como estrategia en el desarrollo del comportamiento prosocial.

En referencia a los antecedentes de grado nacional recientes se consideró el estudio de Ramos (2021), quien realizó una investigación en una Institución Educativa de Ayacucho, cumpliendo con el objetivo de su problema que está orientado a la interrelación de las variables investigadas. Siendo una tesis de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de nivel descriptivo correlacional con un muestreo de 26 infantes, que se les aplicó una lista de cotejo para la primera variable y un cuestionario, siendo instrumento para la segunda variable. Para probar la hipótesis se utilizó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman y al obtenerse un $r = 0,002$, y un grado de significancia de 0.000, lo que permite concluir que existe una relación significativa de las variables mencionadas. En La libertad, Gariza (2020), en su investigación analizó la conexión que existe entre la violencia intrafamiliar con las habilidades sociales en su grupo de estudio, siendo un estudio correlacional de diseño no experimental, y con una muestra encuestada de 38 escolares. Los hallazgos mostraron un índice de $\rho = 0.47$ y $p < 0.05$., siendo significativos sus resultados de correlación entre ambas variables. También se tiene como antecedentes la tesis de Hidalgo (2019), quien realizó una investigación en una institución educativa en el Callao. Teniendo como objetivo de su tesis la comprobación de la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales, utilizando una metodología cuantitativa, la población estuvo formada por 102 escolares, aplicando como instrumentos de investigación la guía de observación y la encuesta. Concluyendo que los juegos cooperativos tienen una influencia significativa y positivamente en el progreso de las habilidades sociales de los infantes de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri.

Por su lado, en la ciudad de Lima, Malca (2018) tuvo como finalidad en su investigación establecer una conexión entre la inteligencia emocional y las habilidades sociales. La metodología que utilizó fue tipo básica, de enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, correlacional. La muestra constó de 60 escolares, aplicando la encuesta con cuestionario como técnica para las dos variables de estudio. Los hallazgos permitieron evidenciar a través de la aplicación del coeficiente Rho de Spearman $\rho=0.790$. Concluyendo que ambas variables de estudio están asociadas.

Por último, tenemos el estudio de Castro (2018), el autor analizó en qué medida ambas variables están relacionadas. Para la metodología utilizó un enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo – correlacional, y con un diseño no experimental, para recoger datos de su trabajo utilizó la lista de cotejo como instrumento, aplicando a una muestra de 162 escolares, a fin de poder contrastar la hipótesis. Demostrando que existe una vinculación positiva y elevada entre los juegos y las destrezas sociales.

Referente a la primera variable juegos cooperativos se fundamenta la teoría de los juegos de Wallon 1941 citada por Pilz (2011) quien dice en su proyecto de tesina que el proceso de la psicología infantil tiene una interacción con su ámbito, clasificando al juego como una ocupación que promueve la interacción entre pares y es imprescindible en el desarrollo de cada persona en cada fase de su existencia.

Según Wallon citada por Pilz (2011) para la categorización de los juegos se debe tener presente las emociones, la socialización, el entorno, el movimiento y bajo consideración del proceso de desarrollo psicológico de cada persona en ella se menciona: los juegos funcionales ayudan a potenciar las capacidades psicomotoras por medio de varios movimientos, los juegos de simulación o también denominados juegos simbólico ayudan a la socialización por medio de distintas dinámicas creativas e imaginativas. Los juegos de adquisición ayudan emocionalmente al infante a entender todo lo cual les circunda y desarrolla la capacidad de comprender y entender a través de sus sentidos y la razón. En cuanto a los juegos de fabricación son de gran ayuda para elevar la creatividad del infante. La infancia es la fase más importante del desarrollo psicológico, del intelecto, área personal y socioemocional

del niño(a), porque determina y establece las fortalezas y debilidades futuras de una persona, cómo las asume, las acepta, supera y las desarrolla.

Para la variable de habilidades sociales, se fundamenta en la teoría de Albert Bandura (1977), llamada el aprendizaje social, estimando el refuerzo como un elemento provechoso que permite el aprendizaje en la persona, tomando en cuenta el modelado como un comportamiento llamativa y nueva para el proceso de aprendizaje en los estudiantes debido a que, la imitación y el incentivo, van a poder mejorar sus capacidades sociales y realizarse en diferentes puntos de su vida.

Por otra parte, la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), citado por Chaves (2001), indica que el aprendizaje sociocultural es el que se da por medio de la interacción donde las personas trabajan entre pares permitiéndoles desarrollar capacidades sociales por medio de la observación; éstas son reforzadas por una guía, en el colegio o en casa, que les va a servir para edificar su personalidad.

Los conceptos de la investigación son los próximos: Para el concepto de la primera variable Juego cooperativo, Smith 1981 citado por Ríos (2013), indica que el juego es una actividad lúdica, espontánea, que resulta un tanto difícil poder definirla. El lugar del juego se convierte en un hecho general que abarca distintas áreas cognitivas como el proceso de aprendizaje, las costumbres y hábitos, la adaptabilidad, la imaginación que posibilita impulsar el respeto y la tolerancia en el conjunto donde se realiza.

Referente a los conceptos de destreza social, Roca (2014) menciona que las capacidades son métodos que tienen la posibilidad de contemplar, como la manera de pensar y sentir, que nos ayudan a alcanzar superiores interacciones con los compañeros y tener la probabilidad de que los demás conozcan nuestras propias ideas y aprecien nuestra forma de actuar.

Según lo anterior, estas capacidades se definen como un grupo de comportamientos que tienen la posibilidad de mirar como pensamientos, estados de ánimo y como un pensamiento, un estado de ánimo que nos ayuda a impulsar las interrelaciones interpersonales, conocer nuestros propios derechos y saber cómo actuar. interrelaciones interpersonales, conocer nuestros propios derechos y lograr las metas propuestas. Estas capacidades nos ayudan a entablar

interacciones con nuestros propios compañeros, evitando conflictos, manteniendo un diálogo asertivo que beneficie a las dos piezas y no únicamente intentando encontrar y no solamente intentando encontrar intereses particulares. En este sentido, Rocca (2014) menciona que estas capacidades son elementales en cada instante de nuestra vida, debido a que estar relacionados con otras personas es propicio para el desarrollo de la autoestima.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La expuesta investigación fue diseñada con enfoque cuantitativo, por esa razón la recopilación de este informe se empleó para responder a los objetivos e hipótesis con una medición numérica y la información fue procesada de manera estadística, revelando de esta manera los aportes teóricos, Hernández y Mendoza (2018). El estudio es de tipo aplicada, dado que el colegio Mi Perú queda en un determinado ámbito de la realidad. Como mencionan Hernández y Mendoza (2018), la investigación de tipo aplicada se podrá realizar en un preciso sector del espacio. También, Hernández y Mendoza (2018), dicen que, en la investigación con diseño no experimental, las variables estudiadas no pueden ser alteradas. Con respecto a lo mencionado, el estudio es de tipo no experimental.

Con un nivel correlacional, porque se centra en determinar el nexo que existe entre las variables de estudio o el grado de relación entre dos fenómenos que están siendo observados, según Sánchez y Reyes, (2002). La finalidad es conocer el nexo que existe entre las variables juego cooperativo y habilidades sociales, en infantes pertenecientes al nivel inicial del colegio Mi Perú. Por ello, Hernández, S. Fernández, C y Baptista, P. (2014), indicaron que este nivel de investigación intenta evidenciar cómo se interrelacionan ambas variables, y esto se verá plasmado en la aplicación de la muestra.

3.2. Variables y operacionalización:

Para la expuesta investigación se estudiaron dos variables: juego cooperativo y habilidades sociales, la primera fue de tipo cuantitativa y fue medida con una escala nominal; la segunda variable, habilidades sociales, también fue de tipo cuantitativa y nominal.

Juego Cooperativo

- **Definición conceptual:** Los juegos cooperativos son actividades lúdicas cooperativas y liberadoras que requieren que los jugadores actúen de manera grupal, en la que cada integrante trabaje junto a su equipo para lograr un objetivo en común, que no apunta a erradicar la agresividad, sino a generar alternativas que beneficien el encuentro con el otro desde la cooperación y la diversión mas no dese la competitivo.

Así mismo, el autor valora cuatro características puntuales de los juegos cooperativos. Estas características son: cooperación, aceptación, participación, diversión. (Orlick, 1996)

- **Definición Operacional:** El nivel operacional ofrece a los infantes del nivel inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac, desarrollar sus interacciones sociales participando en diferentes juegos no competitivos, y se podrá medir la variable, las dimensiones e indicadores dándoles algunos niveles u orden mediante una guía de observación que consta de 26 ítems.
- **Indicadores:** Los indicadores de Juego cooperativo se elaboraron a partir del concepto de sus dimensiones, en esta variable se considerará diez indicadores, para la dimensión cooperativa se encuentra, la resolución de problemas, la mejora de habilidades motrices básicas, los conocimientos y actitudes para trabajar en conjunto y la búsqueda del bien común. Para los indicadores de la dimensión de participación se tomará en cuenta, promueve la inclusión, promueve la participación, trabaja para solucionar problemas y trabaja para lograr el objetivo de su equipo. Por último, para la dimensión de diversión se encontrarán los aspectos pedagógicos del juego y el aspecto social del juego.
- **Escala de medición:** Se utilizó para el estudio la escala nominal: Alto (3), Medio (2) y bajo (1).

La validación de los instrumentos fue validado por 3 expertos todos ellos profesionales en investigación con maestría en la docencia de educación inicial

Habilidades sociales

- **Definición conceptual:** Son una serie de capacidades y comportamientos las cuales permiten interactuar y tener contacto con los demás, y la situación de desenvolvimiento de índole interpersonal, y socioemocional. Las habilidades se emplean en actividades básicas, hasta destrezas avanzadas. (Goldstein, 1989)

- **Definición operacional:** para esta variable se empleó una guía de observación que servirá para medir a las Habilidades Sociales, de acuerdo a la necesidad del estudio conformado por 40 ítems, que permitió reconocer estas habilidades sociales, conformado por cuatro dimensiones: habilidades básicas, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas a los sentimientos y habilidades alternativas a la agresión.
- **Indicadores:** Los indicadores se elaboraron a partir del concepto de las dimensiones, para la dimensión de habilidades básicas se consideraron cuatro indicadores, iniciación a una conversación, escucha, formulación de preguntas y de dar las gracias. Para la dimensión de habilidades avanzadas se considerará también cuatro indicadores, la participación, el seguimiento de instrucciones, disculparse y pedir ayuda. Para la tercera dimensión de habilidades relacionadas a los sentimientos se va considerar cinco indicadores, apoya, comprende los sentimientos de los demás, expresa los sentimientos, conoce sus propios sentimientos y resolver el miedo. En la dimensión de habilidades alternativas a la agresión se va considerar cuatro indicadores, pide permiso, comparte, ayuda y tiene autocontrol.
- **Escala de medición:** Se utilizó para el estudio la escala nominal: Bajo (1), Medio (2) y Alto (3).

3.3. Población, muestra y muestreo Población:

Población: Estuvo compuesta por 95 estudiantes de 3 a 5 años, residentes del distrito de Pachacamac, por lo que se tomó en cuenta la contribución de todos los escolares del ciclo dos del nivel inicial. Según Hernández y Mendoza (2018), denominaron que la población es el total de miembros que participaran en el estudio de investigación.

Escolares de 3 años	30
Escolares de 4 años	33
Escolares de 5 años	32
Total	95

- **Criterios de inclusión:** Se tomó en cuenta solo a escolares del nivel inicial de ambos sexos del colegio Mi Perú, que se encuentran en perfecto estado de salud para participar, y la autorización de los tutores, padres o madres de familia para la ejecución del instrumento.
- **Criterios de exclusión:** Estudiantes que no puedan consumir con lo programado.

Muestra: La muestra de estudio es no probabilístico, corresponde a la denominada muestra censal, pues se consideró la misma cantidad de la población, dado que el tamaño de estudio es pequeño, quedando conformada por 95 estudiantes del nivel inicial ubicado en el distrito de Pachacamac. Según Sánchez y Reyes (2015), señalan que la muestra censal considera que todas las unidades de la investigación se toman en cuenta como la muestra, obteniendo datos de todos los integrantes de una población.

Unidad de análisis: lo conformaron 95 escolares de inicial de un centro de estudios ubicado en Pachacamac que cursen el año lectivo 2022.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Bernal (2006) mencionó que las técnicas consisten en la obtención de información primaria o secundaria, la recopilación de información importante en una investigación.

Blanco (2000) señaló que los instrumentos de medición están compuestos por un conjunto de interrogantes debidamente organizada y apoyadas en la teoría, con sus respectivas magnitudes y los indicadores que medirán la variable.

Instrumento y técnicas que mide a la variable juegos cooperativos

- **Técnica:** Se utilizó la observación como técnica de ambas variables, ya que simplemente se observó el comportamiento de los infantes, según Bernal (2006), menciona que una observación se genera una vez que se practica el acto de observar cuidadosamente y minuciosamente algo que deseamos analizar para interpretar y dar conclusiones.
- **Instrumento:** Para medir mi estudio se empleó una guía de observación para ambas variables tal como menciona Bernal (2006), que una guía de observación está diseñada con criterios determinados que posibilita medir la existencia o ausencia de las actividades que ejecuta el individuo por medio del monitoreo.

Tabla 1

Ficha técnica de Guía de Observación de Juego cooperativo

Nombre del Instrumento: *Juego cooperativo*

Autora: *Abigail Marmolejo Santa Maria*

Lugar: *Corporación Educativa Mi Perú, Pachacamac – Lima.*

Fecha de aplicación:

Administrado a: *Estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial.*

Tiempo: *20 min.*

Margen de error: *5%*

Observaciones: *Ninguna.*

Tabla 2

Ficha técnica de Guía de Observación de Habilidades Sociales

Nombre del Instrumento: *Habilidades Sociales*

Autora: *Abigail Marmolejo Santa Maria*

Lugar: *Corporación Educativa Mi Perú, Pachacamac – Lima.*

Fecha de aplicación:

Administrado a: *Estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial.*

Tiempo: *30 min.*

Margen de error: *5%*

Observaciones: *Ninguna.*

Tabla 3

Alfa de Cronbach del instrumento Juego Cooperativo.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,817	26

Tabla 4

Alfa de Cronbach del instrumento Habilidades sociales.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,824	40

Tabla 5

Evaluación de juicio de expertos para las variables de estudio: Juego cooperativo y Habilidades sociales.

N°	Validador	DNI	Grado	Resultado de aplicabilidad
1	Lovera Bernaola, Lourdes.	09444148	Magister	Aplicable
2	Chaves Silva, Raúl Jorge.	06597061	Magister	Aplicable
3	Vela García, Guillermo	10523847	Magister	Aplicable

3.5. Procedimientos:

Para la ejecución del expuesto trabajo de investigación, en primer lugar, se procedió en solicitar la autorización de la directora Giovanna Pérez Ríos a cargo de la corporación educativa Mi Perú para efectuar el estudio en su plantel, se le explicó la finalidad de la investigación, comprometiéndome a informar los resultados. Después de obtener su consentimiento, se procederá a coordinar para la aplicación de los instrumentos, explicando a la plana docente y a los padres de familia la intención de la investigación y la esencial participación de su hijo, certificando el anonimato de cada de los estudiantes para así lograr una colaboración voluntaria. Posteriormente se procederá con el procesamiento de datos e información como matriz para la obtención de resultados.

3.6. Método de análisis de datos:

Se recopiló datos mediante el instrumento de una guía de observación.

- La guía se aplicó a 95 estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial del colegio Mi Perú.

- Luego, se ejecutó la recopilación de datos.
- Seguidamente, se procedió los datos de manera que los resultados sean confiables, visibles, en gráficos y tablas estadísticas.
- Finalmente, se demostró los resultados con el apoyo de la investigación bibliográfica.

3.7. Aspectos éticos:

Conforme a las características de esta investigación, se respetó los preceptos que demanda la ética y la formalidad ya que se trabajó con menores en una institución privada, por tal motivo el sometimiento de la investigación consta con la correspondiente autorización de la directora del colegio Mi Perú, así como la de los padres o apoderados de lo(a)s niño(a)s del nivel inicial, lo que explicó la aplicación del consentimiento informado, aceptando participar en la investigación. Asimismo, se respetó la confidencialidad y el anonimato, manteniendo en reserva la identidad de los escolares participantes, la objetividad por la imparcialidad examinado en todo momento los instrumentos referentes a los resultados con minucia, manteniendo en reserva los datos que se lograron obtener y así evitar una utilización inadecuada que tuviera que perjudicar a los observados y a la comunidad educativa. A su vez se realizó la debida citación tomando en consideración el manual de normas APA en su 7ma edición. Con la presente investigación se pretendió beneficiar a la institución educativa del distrito de Pachacamac con información reciente que le permita tomar medidas con relación a la socio educación.

IV. RESULTADOS

Una vez culminado el procesamiento de la información, los datos consignados fueron analizados e interpretados en el Software estadístico SPSS versión 26 y se pudo obtener los próximos resultados descriptivos:

El análisis descriptivo de las variables de estudio: juego cooperativo y habilidades sociales, cada una con sus respectivas dimensiones; se realizó mediante escalas valorativas, las cuales se muestran en las siguientes tablas con los niveles de medición respectivas.

En la siguiente tabla se detallan los niveles, rangos y los puntajes teóricos de la variable Juego Cooperativo, la cual alcanza 130 puntos, en el caso de las dimensiones, los puntajes teóricos se encuentran entre 4 y 70 puntos.

Tabla 6

Escala valorativa de la variable juego cooperativo

Variable y dimensiones	Puntajes		Niveles		
	Mínimo	Máximo	Bajo	Medio	Alto
Juego cooperativo	26	130	26 -60	61-95	96-130
Cooperación	14	70	14-32	33-51	52-70
Participación	8	40	8-18	19-30	31-40
Diversión	4	20	4-9	10-15	16-20

A continuación, se muestran los puntajes teóricos, niveles y rangos de la variable Habilidades Sociales, la cual alcanza 200 puntos, en el caso de las dimensiones, los puntajes teóricos se encuentran entre 7 y 60 puntos.

Tabla 7*Escala valorativa de la variable habilidades sociales*

Variable y dimensiones	Puntajes		Niveles		
	Mínimo	Máximo	Baja	Media	Alta
Habilidades sociales	40	200	40-93	94-147	148-200
Habilidades básicas	12	60	12-27	28-43	44-60
Habilidades avanzadas	10	50	10-23	24-37	38-50
Habilidades relacionadas a los sentimientos	11	55	11-25	26-40	41-55
Habilidades alternativas a la agresión	7	35	7-16	17-26	27-35

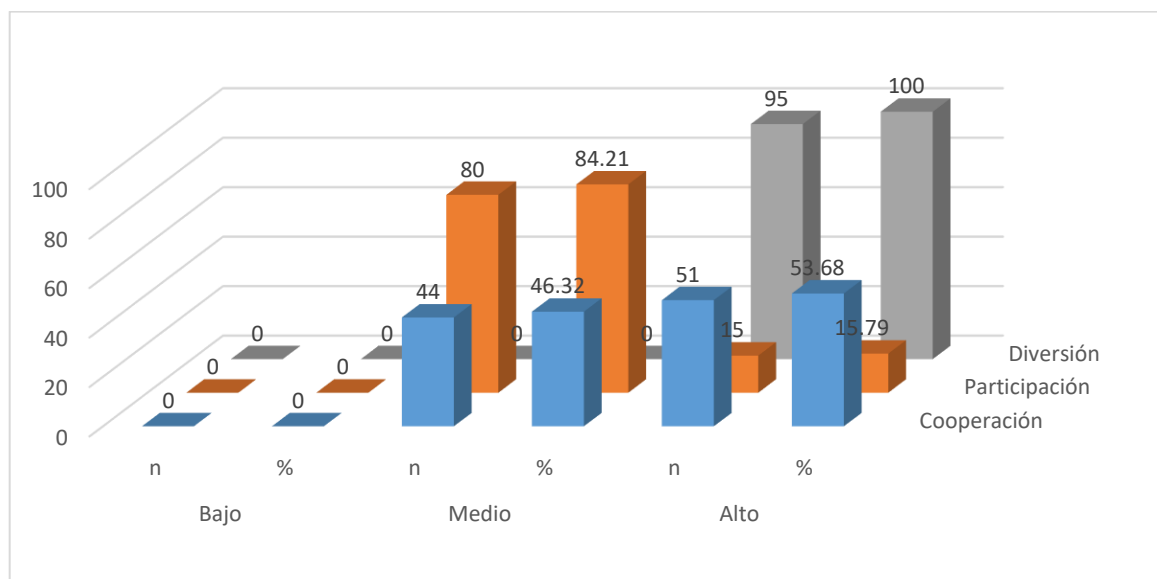
Análisis descriptivo de los resultados de la variable juego cooperativo y sus dimensiones

Tabla 8*Niveles de distribución de las dimensiones del juego cooperativo.*

	Bajo		Medio		Alto		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Cooperación	0	0	44	46.32	51	53.68	95	100
Participación	0	0	80	84.21	15	15.79	95	100
Diversión	0	0	0	0	95	100	95	100

Figura 1.

Niveles de distribución de las dimensiones del juego cooperativo.



A partir de los datos expuestos, en la tabla 8 y figura 1, se observa que, del total de 95 sujetos observados de una institución de Pachacamac, Lima - 2022; 44 de ellos que representan el 46,32% tienen un nivel medio en cuanto a la dimensión cooperación del juego cooperativo; 51 sujetos encuestados que representan el 53,68% tienen un nivel alto.

En cuanto a la segunda dimensión correspondiente a la participación del juego cooperativo, 80 encuestados que representan el 84,21% tienen un nivel bajo; 15 sujetos encuestados que representan el 15,79% tienen un nivel alto.

En lo referente a la tercera dimensión correspondiente a la diversión del juego cooperativo, 95 encuestados que representan el 100% tienen un nivel alto.

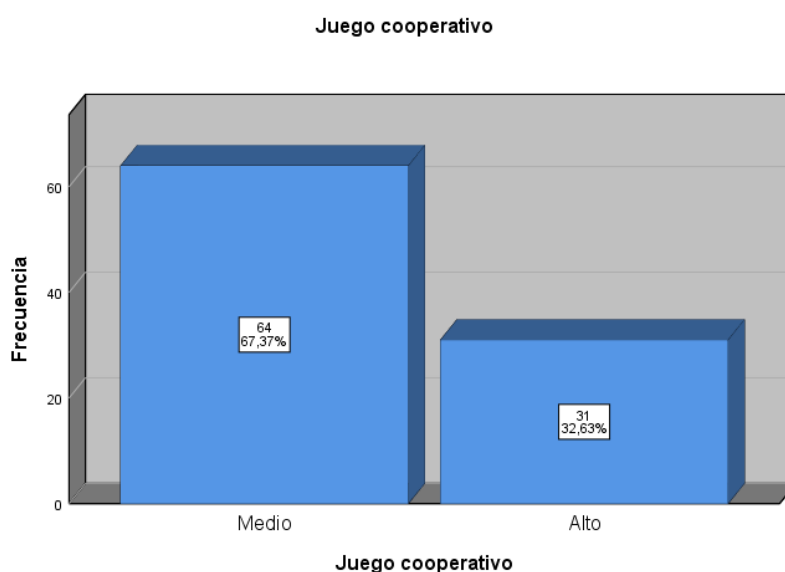
Tabla 9:

Niveles de distribución del juego cooperativo.

Juego cooperativo			
		Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Medio	64	67,4
	Alto	31	32,6
Total		95	100,0

Figura 2: Variable Juego cooperativo.

Niveles de distribución de los factores asociados.



En la tabla 9 y figura 2, se evidencia del total de 95 sujetos observados de una institución de Pachacamac, Lima - 2022, 64 de ellos que representan el 67,4% tienen un nivel medio en cuanto al juego cooperativo; mientras que 31 sujetos encuestados que representan el 32,6% tienen un nivel alto.

Análisis descriptivo de los resultados de las habilidades sociales y sus dimensiones

Tabla 10

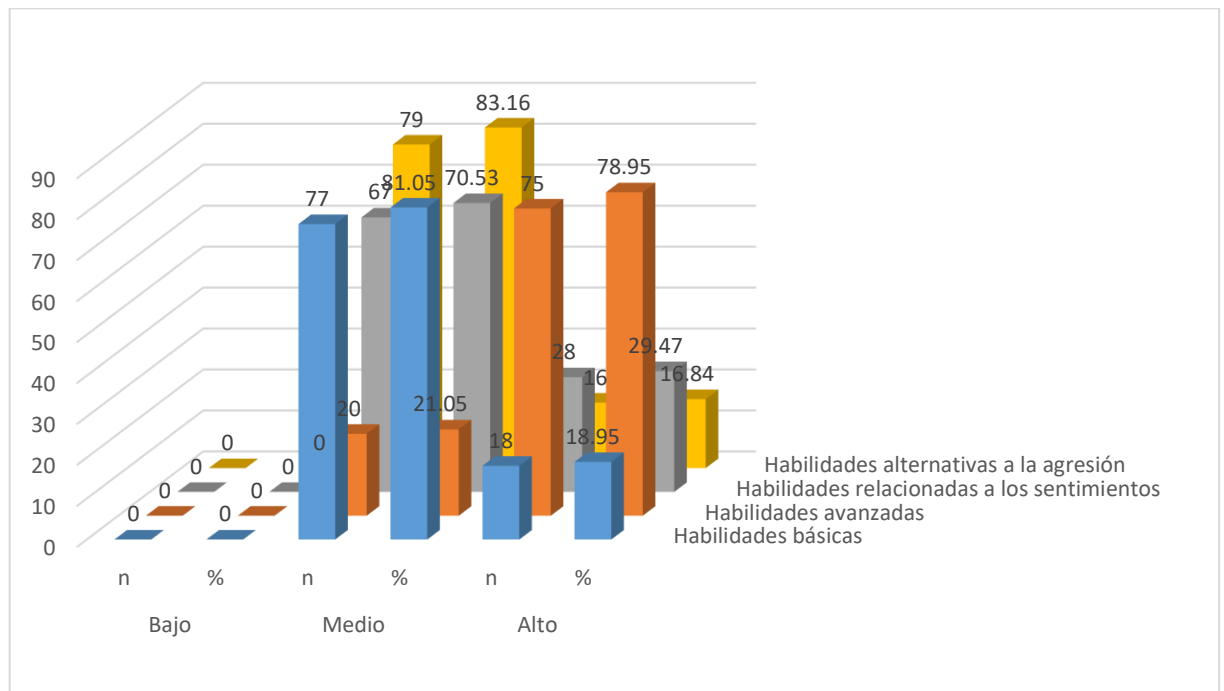
Niveles de distribución de las dimensiones de las habilidades sociales

	Bajo		Medio		Alto		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Habilidades básicas	0	0	7	81.0	1	18.9	9	10
			7	5	8	5	5	0
Habilidades avanzadas	0	0	2	21.0	7	78.9	9	10
			0	5	5	5	5	0

Habilidades relacionadas a los sentimientos	0	0	6	70.5	2	29.4	9	10
Habilidades alternativas a la agresión	0	0	7	83.1	1	16.8	9	10

Figura 3

Niveles de distribución de las dimensiones de las habilidades sociales



En la tabla 10 y figura 3, se evidencia que los resultados se distribuyeron de la siguiente manera, del total de 95 sujetos encuestados de una institución de Pachacamac, Lima - 2022, 77 de ellos que representan el 81,05% tienen un nivel medio de habilidades básicas y 18 sujetos encuestados que representan el 18,95% tienen un nivel alto.

En cuanto a la segunda dimensión correspondiente a las habilidades avanzadas, 20 de los encuestados que representan el 21,05% tienen un nivel medio; mientras que 75 estudiantes que representan un 78,95% tienen alto nivel.

En cuanto a la tercera dimensión correspondiente a las habilidades relacionadas a los sentimientos, 67 de los encuestados que representan el 70,53% tienen un

nivel medio; mientras que 28 estudiantes que representan un 29,47% tienen alto nivel.

Respecto de la tercera dimensión correspondiente a las habilidades alternativas a la agresión, 79 de los encuestados que representan el 83,16% tienen un nivel medio; mientras que 16 estudiantes que representan un 16,84% tienen alto nivel.

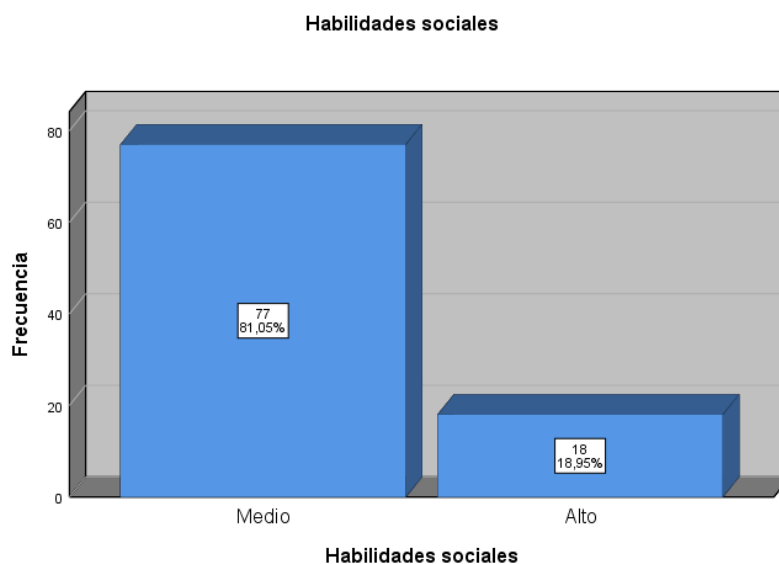
Tabla 11:

Niveles de distribución de las habilidades sociales

Habilidades sociales			
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Medio	77	81,1
	Alto	18	18,9
	Total	95	100,0

Figura 4: Variable Habilidades sociales

Niveles de distribución de las habilidades sociales



En la tabla 11 y figura 4, se observa que, del total de 95 sujetos observados de una institución de Pachacamac, Lima - 2022, 77 de ellos que representan el

81,05% tienen un nivel medio de habilidades sociales y 18 sujetos encuestados que representan el 18,95% tienen un nivel elevado.

Análisis Inferencial

Tabla 12:

Prueba de normalidad:

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	Gl	Sig.
Juego cooperativo	,214	95	,000
Cooperación	,204	95	,000
Participación	,326	95	,000
Diversión	,311	95	,000
Habilidades sociales	,279	95	,000
Habilidades básicas	,278	95	,000
Habilidades avanzadas	,130	95	,000
Habilidades relacionadas a los sentimientos	,302	95	,000
Habilidades alternativas a la agresión	,177	95	,000

H₁: El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

H₀: El juego cooperativo no se relaciona significativamente con las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

Fuente: Los instrumentos utilizados, Ficha de observación de la variable juegos cooperativos y habilidades sociales en una Institución Educativa de Pachacamac – Lima, 2022.

En la tabla 12, se puede evidenciar los resultados obtenidos de la prueba de normalidad, donde el puntaje de la variable juego cooperativo resulta menor a 0,05; por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Por lo cual, según el resultante de los datos no provienen de una distribución normal. Por consiguiente, es No paramétrico y se utilizó el Rho de Spearman para entablar una correlación.

Tabla13:

Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades sociales.

Correlaciones					
				Juego cooperativo	Habilidades sociales
Rho Spearman	de Juego cooperativo	Coeficiente de correlación	de	1,000	,277**
		Sig. (bilateral)		.	,007
		N		95	95
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	de	,277**	1,000
		Sig. (bilateral)		,007	.
		N		95	95

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

H₁: El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

H₀: El juego cooperativo no se relaciona significativamente con las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

En la tabla 13, se observó la existencia de una relación $r_s = ,277^{**}$ entre las variables Juego cooperativo y Habilidades sociales, existiendo una relación positiva, con un nivel de correlación baja.

Con el valor de significancia observado es $p = ,007$ es menor a la significancia teórica $\alpha = 0,05$; que permite señalar una conexión entre las variables, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en niños del segundo ciclo del nivel inicial del colegio Mi Perú, Pachacamac – Lima, 2022.

Tabla 14:

Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades básicas.

Prueba de hipótesis específica 1

Correlaciones					
				Juego cooperativo	Habilidades básicas
Rho Spearman	de Juego cooperativo	Coeficiente de correlación	de	1,000	,219*
		Sig. (bilateral)		.	,033
		N		95	95
	Habilidades básicas	Coeficiente de correlación	de	,219*	1,000
		Sig. (bilateral)		,033	.
		N		95	95

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

H₁: El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades básicas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

H₀: El juego cooperativo no se relaciona significativamente con las habilidades básicas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

En la tabla 14, se observó una relación $r_s = ,219^*$ entre la variable Juego cooperativo y la dimensión Habilidades básicas, señalando que si hay una relación positiva, con un nivel bajo de correlación.

Como el valor de la significancia observado es $p = ,033$ es menor a la significancia teórica $\alpha = 0,05$; nos permite señalar que hay relación, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre la variable Juego cooperativo y la dimensión Habilidades básicas sociales en niños del segundo ciclo del nivel inicial del colegio Mi Perú, Pachacamac – Lima, 2022.

Tabla 15:

*Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades avanzadas.
Prueba de hipótesis específica 2*

				Correlaciones	
				Juego cooperativo	Habilidades avanzadas
Rho Spearman	de Juego cooperativo	Coeficiente de correlación	de	1,000	,452**
		Sig. (bilateral)		.	,000
		N		95	95
	Habilidades avanzadas	Coeficiente de correlación	de	,452**	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	.
		N		95	95

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

H₁: El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades avanzadas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

H₀: El juego cooperativo no se relaciona significativamente con las habilidades avanzadas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

En la tabla 15, se observó una relación $r_s = ,452^{**}$ entre la variable Juego cooperativo y la dimensión Habilidades avanzadas, señalando que existe una relación positiva, con un nivel de correlación moderada.

Como el valor de la significancia observado es $p = ,000$ es menor a la significancia teórica $\alpha = 0,05$; permite señalar que hay relación, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe vínculo entre la variable Juego cooperativo y la dimensión Habilidades avanzadas en niños del segundo ciclo del nivel inicial del colegio Mi Perú, Pachacamac – Lima, 2022.

Tabla 16:

Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades relacionadas a los sentimientos.

Prueba de hipótesis específica 3

Correlaciones

				Juego cooperativo	Habilidades relacionadas a los sentimientos
Rho Spearman	de Juego cooperativo	Coeficiente de correlación	de	1,000	,267**
		Sig. (bilateral)		.	,009
		N		95	95
	Habilidades relacionadas a los sentimientos	Coeficiente de correlación	de	,267**	1,000
		Sig. (bilateral)		,009	.
		N		95	95

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

H₁: El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades relacionadas a los sentimientos en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

H₀: El juego cooperativo no se relaciona significativamente con las habilidades relacionadas a los sentimientos en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

En la tabla 16, se observó una relación $r_s = ,267^{**}$ entre la variable Juego cooperativo y la dimensión Habilidades relacionadas a los sentimientos, indicándonos que existe una relación positiva, con bajo nivel de correlación.

Como el valor de la significancia observado es $p = ,009$ es menor a la significancia teórica $\alpha = 0,05$; permite resaltar que hay relación, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, que hay un nexo entre la variable Juego cooperativo y la dimensión Habilidades relacionadas a los sentimientos en niños del segundo ciclo del nivel inicial del colegio Mi Perú, Pachacamac – Lima, 2022.

Tabla 17:

Correlación entre Juego cooperativo y Habilidades alternativas a la agresión.

Prueba de hipótesis específica 4

Correlaciones

				Juego cooperativo	Habilidades alternativas a la agresión
Rho de Spearman	Juego cooperativo	Coeficiente de correlación	de	1,000	,283**
		Sig. (bilateral)		.	,005
		N		95	95
	Habilidades alternativas a la agresión	Coeficiente de correlación	de	,283**	1,000
		Sig. (bilateral)		,005	.
		N		95	95

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

H₁: El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades alternativas a la agresión en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

H₀: El juego cooperativo no se relaciona significativamente con las habilidades alternativas a la agresión en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

En la tabla 17, se observó una relación $rs = ,283^{**}$ entre la variable Juego cooperativo y la dimensión Habilidades relacionadas a los sentimientos, indicándonos que existe una relación positiva, con un nivel de correlación baja.

Como el valor de la significancia observado es $p = ,005$ es menor a la significancia teórica $\alpha = 0,05$; permite señalar que hay nexo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe nexo entre la variable Juego cooperativo y la dimensión Habilidades alternativas a la agresión en niños del segundo ciclo del nivel inicial del colegio Mi Perú, Pachacamac – Lima, 2022.

V. DISCUSIÓN

Al analizar los resultados establecidos de la investigación, y determinar la relación obtenida de la aplicación de instrumentos, entre el Juego cooperativo y las Habilidades sociales en estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial del distrito de Pachacamac, Lima – 2022.

Con respecto a la variable juego cooperativo, se midió con una escala de tres niveles: bajo, medio y alto, con un total de 95 escolares observados de una institución en Pachacamac, Lima; 64 de ellos que representan el 67,4% tienen un nivel medio en cuanto al juego cooperativo; mientras que 31 sujetos observados que representan el 32,6% tienen un nivel alto, quedando evidenciado que este conjunto de infantes realizan los juegos cooperativos participando de manera armoniosa, interactuando con el equipo, sobre todo practicando la cooperación con sus iguales en las actividades y dinámicas realizadas.

Por otra parte, la variable de estudio Habilidades sociales, se midió también con una escala de tres niveles: bajo, medio y alto, con un total de 95 estudiantes observados de una institución en Pachacamac, Lima; 77 de ellos que representan el 81,05% tienen un nivel medio de habilidades sociales y 18 sujetos observados que representan el 18,95% tienen un nivel alto, quedando demostrado que este conjunto de infantes usan sus habilidades sociales, como participar ante a un público mostrando confianza en sí mismo, siendo un logro significativo para este grupo de escolares que alcanzaron este grado.

Por otro lado, con los resultados recogidos en base a la correlación de las variables en estudio, se concluye que existe un nexo entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en infantes de 3 a 5 años de edad del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac, Lima, 2022, dando respuesta al problema de la investigación.

Al hacer una comparación de resultados con el análisis de Ramos (2021), referente a la variable juego cooperativo se puede observar que hay aproximación en ciertos resultados, especialmente en el nivel medio con un 46%,

y un 54% en el nivel alto, debido a que la mayor parte de su conjunto de alumnos permanecen en proceso de desarrollo para poder hacer con el fin planteado.

Al equiparar la información de resultados semejantes de la variable habilidades sociales del análisis de Ramos (2021), se observa que hay coincidencia en cuanto al grado elevado con un 31%, lo que declara con dichos resultados que hay un mínimo porcentual de alumnos que han logrado la finalidad postulada.

Otro análisis donde se hizo comparaciones semejantes ha sido de Castro (2018), quien demostró que los juegos cooperativos mejoran favorablemente una buena convivencia, quien concluyó existente interacción entre juegos cooperativos y habilidades sociales ($r = ,948$ y $p = ,000$) en escolares de una Institución Educativa ubicada en el distrito de Villa María del Triunfo en el año 2018.

No obstante, los resultados diferentes a mi investigación ha sido el análisis encontrado por Hidalgo (2019) en cuanto al variable habilidades sociales, quien obtiene resultados presentando un nivel de habilidades sociales medio con un 14.8% y 66 alumnos presentan un nivel de habilidades sociales alto con un 81.5%.

Después, se encontró otro estudio con resultados distintos, el de Gariza (2020), su resultado fue por niveles, en cuanto al estudio de su variable de las capacidades sociales, con un grado bastante bajo siendo de 2.6 % y en el nivel bajo el 81.6 %.

Al analizar los juegos cooperativos y la relación con las habilidades sociales en infantes del nivel inicial de un colegio ubicado en el distrito de Pachacamac, al margen de haber indagado y buscado información de las teorías que avalan la primera variable, según Wallon 1941 citado por Pilz (2011), mencionando en su informe que el desarrollo de la psicología del infante tiene nexo con el medio que les rodea, además califica el juego como una actividad que impulsa la interacción entre iguales y es esencial en el desarrollo de cada persona.

En cuanto a la segunda variable habilidades sociales, se ha llegado a deducir el respaldo que tiene la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura (1977),

quien dice que el refuerzo es un elemento positivo que permite un aprendizaje significativo en la persona, tomando en cuenta al modelado como un comportamiento llamativo y novedoso para el proceso de aprendizaje de los infantes debido a que, por medio de la imitación y los incentivos, lograrán mejorar sus capacidades sociales y desenvolverse en las diferentes áreas de su vida.

Del mismo modo la otra teoría de respaldo para la segunda variable, es la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien dice que el aprendizaje sociocultural se da por medio de la socialización, donde las personas trabajan entre iguales permitiéndoles desarrollar las destrezas sociales por medio de la observación; los cuales son reforzados por un guía así sea en el colegio o en casa que le va a servir para construir su identidad.

Las teorías en mención fueron de enorme soporte, debido a que han permitido contrastar la información de los hallazgos, de esta manera pude contestar a la problemática de mi investigación.

Toda la información recabada ha contribuido a que la investigación sea significativa, quedando demostrado una correlación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio mi Perú en el distrito de Pachacamac.

VI. CONCLUSIONES

Primera

Con el presente estudio se concluyó que existe relación entre juego cooperativo y habilidades sociales ($r = ,277$ y $p = ,007$) precisando que existe una correlación baja en ambas variables en infantes del segundo ciclo del nivel inicial de una institución ubicada en el distrito de Pachacamac 2022.

Segunda

En cuanto a la hipótesis específica de la primera dimensión de la presente investigación, se determinó que existe un nexo entre el juego cooperativo y las habilidades básicas con un ($r = ,219$ y $p = ,033$) en infantes del segundo ciclo del nivel inicial, Pachacamac 2022.

Tercera

En cuanto a la segunda hipótesis específica de la presente investigación, se determinó que existe relación entre juego cooperativo y habilidades avanzadas ($r = ,452$ y $p = ,000$) en escolares del segundo ciclo del nivel inicial, Pachacamac 2022.

Cuarta

En cuanto a la tercera hipótesis específica de la presente investigación, se determinó que existe relación entre juego cooperativo y habilidades relacionadas a los sentimientos ($r = ,267$ y $p = ,009$) en estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial, Pachacamac 2022.

Quinta

En cuanto a la cuarta hipótesis específica de la presente investigación, se determinó que existe relación entre juego cooperativo y habilidades alternativas a la agresión ($r = ,283$ y $p = ,005$) en estudiantes del segundo ciclo del nivel inicial, Pachacamac 2022.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Con los resultados establecidos de la investigación, se sugiere a la directora del colegio Mi Perú, fomentar en sus docentes la importante relación de las variables juego cooperativo y las habilidades sociales en escolares del nivel inicial, y que también maximicen conocimientos referentes a las variables estudiadas pues son claves en el desarrollo del infante y su convivencia con los otros, asignando más juegos cooperativos que juegos personales.

Segunda

Se recomienda la inclusión de juegos cooperativos en el aula para que los escolares de educación inicial desarrollen sus habilidades sociales básicas, aprendan una adecuada interacción, participación y autoconfianza.

Tercera

Se sugiere también fomentar los juegos cooperativos en distintos momentos para que los estudiantes desarrollen habilidades sociales avanzadas, aprendan a tener una buena relación con los demás.

Cuarta

Se recomienda enriquecer el ámbito estudiantil por medio de juegos conversacionales individuales y grupales, reforzar las habilidades emocionales que van a permitir manifestar, de forma oportuna, las emociones, sentimientos y opiniones.

Quinta

Finalmente, se recomienda una vez más la inclusión de juego cooperativo y habilidades sociales para promover los valores y por lo tanto producir interacciones empáticas y respetuosas entre estudiante-estudiante y estudiante-profesor.

REFERENCIAS

- Acevedo, A. y Murcia, A. (2017). La inteligencia emocional y el proceso de aprendizaje social en estudiantes de primaria en una Institución Educativa Departamental Nacionalizada. Tesis Doctoral, Universidad Nacional de la Plata. Repositorio Institucional UNPL. 53
<http://www.scielo.org.co/pdf/agor/v17n2/1657-8031-agor-17-02-00545.pdf>
- Bandura, A. (1987). Teoría de Aprendizaje Social. Madrid, Editorial: ESPASA S.A
- Bernal, C. (2006). Metodología de la Investigación. México, D.F., Pearson educación. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/Elproyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.p>
- Blanco, N. (2000). Instrumentos de Recolección de Datos Primarios. Maracaibo, Dirección de Cultura de la Universidad del Zulia. Revista de Ciencias Sociales (Ve), vol. XI, núm. 3, septiembre-diciembre, 2005, pp. 537-544. <https://www.redalyc.org/pdf/280/28011311.pdf>
- Castro, N.C. (2018). Los Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de primaria, Lima 2018. [Tesis Maestría, Universidad de Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19781/Castr%20o_NCR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chaves. A. (2001). Teoría sociocultural de Vygotsky Educación, vol. 25, Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>
- Engels, E. S., & Freund, P. A. (2020). Effects of cooperative games on enjoyment in physical education-How to increase positive experiences in students PLoS ONE, 15(12), 1–14.
- Gariza, C. S. (2020). Violencia intrafamiliar y habilidades sociales en estudiantes del nivel secundario de la Provincia de Bolívar – La Libertad 2020. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/49222/Gari%20za_CSM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guerrero, A (2017) Los juegos cooperativos en el desarrollo de la conducta prosocial en niños y niñas de primer año de básica de la unidad educativa “génesis” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua. Universidad técnica de Ambato facultad de ciencias humanas y de la educación.

Goldstein, A. (1989). Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. En Un programa de enseñanza (págs. 66-68, 74-126). Barcelona: Martínez Roca.

Hernández. R, y Mendoza, C. (2018). Metodología de la Investigación DERECHOS RESERVADOS © 2018 México, respecto a la primera edición por: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V. 26-roberto-hernandez-sampieri-christian-p.-mendoza-metodologia-dela-investigacion-las-rutas-cuantitativa-cuali-spanish-edition-2018.pd

Hidalgo, S. P. (2019). Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes de educación primaria del Callao. [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Callao]. Repositorio Institucional UNAC <http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12952/4365/HIDA%20LGO%20S%c3%81NCHEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Malca, C. M. E. (2018). Inteligencia emocional y habilidades sociales en estudiantes de Lima. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36649/Malc%20a_CME.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Orlick, T. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.

Orlick, T. (1997). Juegos y Deportes Cooperativos. Madrid: Popular.

Orlick, T. (2001). Libres para cooperar, libres para crear. España: Paidotribo.

Orlick, T. (2002). Libres para cooperar, libres para crear. (Nuevos juegos y deportes cooperativos). Barcelona: Paidotribo.

Ospina, M. D. (2018). Juegos cooperativos como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en las estudiantes del grado quinto del colegiotécnico Menorah IED [Tesis de Maestría, Universidad Libre de Colombia]. Obtenido de

<https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/11624/RAE%20Y%20%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pilz, A.P. (2011). Tres miradas al juego simbólico en el aula en Colombia, [Tesis 55 de maestría, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UPNC.

<http://200.23.113.51/pdf/28261.pdf>

Sarmiento, R. (2020). El efecto del trabajo colaborativo en las habilidades sociales de los estudiantes de 10° grado de una institución educativa distrital. Tesis para optar el grado de magister. Universidad de La Costa Cuc. Colombia.

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7061/EI%20efecto%20del%20trabajo%20colaborativo%20en%20las%20habilidades%20sociales%20de%20los%20estudiantes%20de%2010%C2%B0%20grado%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20distrital.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramos, L. A. (2021). Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69064/Ramos_LAM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ríos, Q.M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la Educación Infantil. [Tesis de maestría, Universidad Rioja de Madrid].

Repositorio Institucional UNIR.

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=

Tello, C.M (2020). Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial “Carmen García de Toro “Guayaquil – Ecuador. Repositorio Institucional UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51594/Tello_CMDP%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Wheeler, J. J., Mayton, M. R., Ton, J., & Reese, J. E. (2014). Evaluating treatment integrity across interventions aimed at social and emotional skill development in learners with emotional and behaviour disorders. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 14(3), 164–169.

<https://sci-hub.se/https://doi.org/10.1111/j.1471-3802.2011.01229.x>

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con habilidades sociales. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica de Argentina]. Repositorio Institucional UCA.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

Yañez, D.E. (2019). Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Trujillo. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38245/ya%c3%b1ez_de.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

Título: Juego cooperativo y habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.

Autor: Abigail Marmolejo Santa Maria.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>PROBLEMA GENERAL:</p> <p>¿De qué manera el juego cooperativo se relaciona con las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿De qué manera el juego cooperativo se relaciona con las habilidades</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p> <p>El juego cooperativo se relaciona significativamente</p>	<p>VARIABLE 1:</p> <p>Juego cooperativo</p>	<p>Los juegos cooperativos son actividades lúdicas cooperativas y liberadoras que requieren que los jugadores actúen de manera grupal, en la que cada integrante trabaja junto a su equipo para lograr un objetivo en común, que no apunta a erradicar la agresividad, sino a generar alternativas que beneficien el encuentro con el otro desde la cooperación y la diversión mas no dese la competitivo.</p> <p>Así mismo, el autor valora cuatro</p>	Cooperación	Resolución de problemas
						Mejora de habilidades motrices
Conocimientos y actitudes para trabajar en conjunto.						
Búsqueda del bien común						
					Participación	Promueve la inclusión

<p>básicas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022?</p> <p>¿De qué manera el juego cooperativo se relaciona con las habilidades avanzadas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022?</p> <p>¿De qué manera el juego cooperativo se relaciona con las habilidades relacionadas a los sentimientos en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio</p>	<p>básicas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p> <p>Conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades avanzadas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p> <p>Conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas a los sentimientos, en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi</p>	<p>con las habilidades básicas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p> <p>El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades avanzadas en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p> <p>El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades relacionadas a los sentimientos en escolares del segundo ciclo de</p>	<p>VARIABLE 2: Habilidades sociales</p>	<p>características puntuales de los juegos cooperativos. Estas características son: cooperación, aceptación, participación, diversión. (Orlick, 1996)</p> <p>Son una serie de capacidades y comportamientos las cuales permiten interactuar y tener contacto con los demás, y la situación de desenvolvimiento de índole interpersonal, y socioemocional. Las habilidades se emplean en</p>	<p>Promueve la participación</p> <p>Trabaja para solucionar problemas.</p> <p>Trabaja para lograr el objetivo de su equipo</p>	<p>Diversión</p>	<p>Aspecto pedagógico del juego</p>					
							<p>Aspecto social del juego</p>					
						<p>Inicia una conversación.</p>						
												<p>Escucha.</p>
												<p>Formula preguntas.</p>
												<p>Da las gracias.</p>
												<p>Participa.</p>
												<p>Sigue instrucciones.</p>
							<p>Pide disculpas.</p>					
							<p>Pide ayuda.</p>					

<p>Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022?</p> <p>¿De qué manera el juego cooperativo se relaciona con las habilidades alternativas a la agresión en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022?</p>	<p>Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p> <p>Conocer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades alternativas a la agresión en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p>	<p>inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p> <p>El juego cooperativo se relaciona significativamente con las habilidades alternativas a la agresión en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.</p>	<p>actividades básicas, hasta destrezas avanzadas. (Goldstein, 1989)</p>	<p>Habilidades relacionadas a los sentimientos.</p>	<p>Apoya.</p>
					<p>Comprende los sentimientos de los demás.</p>
					<p>Expresa los sentimientos</p>
					<p>Conocer los propios sentimientos</p>
				<p>Habilidades alternativas a la agresión.</p>	<p>Resolver el miedo.</p>
					<p>Pedir permiso.</p>
					<p>Comparte.</p>
					<p>Ayuda</p>
<p>Autocontrol</p>					

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 2.

ENFOQUE Y TIPO	NIVEL Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p>Enfoque: La actual investigación será de un enfoque cuantitativo, por esa razón la recopilación de este informe se empleará para responder a los objetivos e hipótesis con una medición numérica y la información será procesada de forma estadística, revelando de esta manera los aportes teóricos, Hernández y Mendoza (2018).</p> <p>Tipo: El estudio será de tipo aplicada, dado que el colegio Mi Perú queda en un específico lugar de la realidad. Como mencionan Hernández y Mendoza (2018), la investigación de tipo aplicada se podrá realizar en un preciso sector del espacio.</p>	<p>Nivel: De nivel correlacional, porque se centra en determinar el nexo que existe entre las variables de estudio o el grado de relación entre dos fenómenos que están siendo observados, según Sánchez y Reyes, (2002). La finalidad será conocer el nexo que existe entre las variables juego cooperativo y habilidades sociales, en infantes pertenecientes al nivel inicial de la Institución Educativa Ricardo Palma. En este sentido, Hernández, S. Fernández, C y Baptista, P. (2014), indicaron que este nivel de investigación busca evidenciar cómo se interrelacionan ambas variables, y esto se verá reflejado en la aplicación de la muestra.</p> <p>Diseño: También, Hernández y Mendoza (2018), dicen que, en la investigación con diseño no</p>	<p>Población: Estará constituida por 80 estudiantes de 3 a 5 años, residentes del distrito de Pachacamac, por lo que se tomará en cuenta la contribución de todos los escolares del ciclo dos del nivel inicial. Según Hernández y Mendoza (2018), denominaron que la población es el total de miembros que participaran en el estudio.</p> <p>Muestra: La muestra de estudio será no probabilístico, corresponde a la denominada muestra censal, pues se considerará la misma cantidad de la población, dado que el tamaño de estudio es pequeño, quedando conformada por 80 estudiantes del nivel inicial ubicado en el distrito de Pachacamac. Según Sánchez y Reyes (2015), señalan que la muestra censal considera que toda la población de la</p>	<p>Variables: Juego Cooperativo y Habilidades sociales</p> <p>Técnica: como técnica de ambas variables se utilizará la observación sistemática.</p> <p>Instrumento: Para medir ambas variables de mi estudio se empleará una lista de cotejo</p>	<p>Se empleará para ambas variables el Software estadístico SPSS V25.</p>

	<p>experimental, las variables estudiadas no pueden ser alteradas. Con respecto a lo mencionado, el estudio será de tipo no experimental.</p>	<p>investigación se toma en cuenta como la muestra, obteniendo datos de todos los integrantes de una población.</p> <p>Muestreo: No probabilístico a conveniencia de la autora.</p> <p>Unidad de análisis: lo conformaran 80 escolares de inicial de un centro de estudios ubicado en Pachacamac que cursen el año lectivo 2021.</p>		
--	---	--	--	--

ANEXO 3. Matriz de operacionalización

Título: Juego cooperativo y habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2021.

Autor: Abigail Marmolejo Santa Maria.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA
V₁: JUEGO COOPERATIVO	Los juegos cooperativos son actividades lúdicas cooperativas y liberadoras que requieren que los jugadores actúen de manera grupal, en la que cada integrante trabaja junto a su equipo para lograr un objetivo en común, que no apunta a erradicar la agresividad, sino a generar alternativas que beneficien el encuentro con el otro desde la cooperación y la diversión mas no dese la competitivo. Así mismo, el autor valora cuatro características puntuales de los	Cooperación (Orlick, 1996) Da relevancia a la resolución de problemas haciendo uso de sus acciones motrices básicas, y el conocimiento y actitudes para trabajar en equipo en busca de un propósito en conjunto.	Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> Propone soluciones para resolver las dificultades que se presentan durante el juego. Anima a sus compañero(a)s a solucionar el problema que aparece durante el juego. Utiliza sus habilidades motrices para ayudar a solucionar las dificultades que se presentan en el juego. 	Ficha de observación. Lista de Cotejo.	Nominal Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3
			Mejora de habilidades motrices básicas.	<ul style="list-style-type: none"> Coordina los movimientos de brazos y piernas. Mantiene el equilibrio en posiciones estáticas. 		

	juegos cooperativos. Estas características son: cooperación, aceptación, participación, diversión. (Orlick, 1996)			<ul style="list-style-type: none"> • Manipula objetos (lanzar y atrapar). • Se desplaza de un lugar a otro (caminando, corriendo, saltando, reptando y en cuadrupedia). 		
			Conocimientos y actitudes para trabajar en conjunto.	<ul style="list-style-type: none"> • Coopera con gusto en el trabajo que se le asigna a su equipo. • Da la gracias después de recibir apoyo de sus compañeros. • Recurre a sus compañeros pidiendo ayuda cuando se le presenta una dificultad en el juego. • Se solidariza con sus pares que necesitan soporte en el juego. • Anima a sus compañero(a)s utilizando frases o gestos para que no se rindan y terminen el juego. 		
			Búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con la función que se asignó como miembro del equipo. • Se esfuerza para lograr el interés 		

				general del equipo.		
		Participación (Orlick, 1996) Está implicado en promover la inclusión y participación de todos, trabajando en conjunto para solucionar un problema o alcanzar un objetivo del equipo.	Promueve la inclusión	<ul style="list-style-type: none"> • Propone nuevas reglas en el juego para que todo(a)s puedan incorporarse. • Sugiere nuevas normas de juego que facilite a sus pares que no cuentan con un buen estado físico u otra situación. 		
			Promueve la participación	<ul style="list-style-type: none"> • Propone juegos sencillos donde todos puedan participar. • Fomenta la participación de todo(a)s los compañero(a)s en el juego. 		
			Trabaja para solucionar problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja de manera colectiva para solucionar una dificultad. • Se esfuerza por resolver la dificultad que se presenta durante el juego. 		
			Trabaja para lograr el objetivo de su equipo	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja en conjunto para alcanzar la meta que se planteó junto a su equipo. • Se esfuerza por alcanzar el 		

				propósito que se trazó con su equipo.		
		Diversión (Orlick 1996) Es de suma importancia los aspectos pedagógicos y sociales durante el juego, dado que la práctica da ventajas en las relaciones socioafectivas de los jugadores.	Aspecto pedagógico del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Para lograr el objetivo que se plantea en el juego, utiliza sus conocimientos y destrezas. • Cuando juega utiliza un plan que permita alcanzar el objetivo propuesto. 		
			Aspecto social del juego	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando participa del juego siente entusiasmo. • Cuando participa del juego interacciona con sus pares. 		
V2: HABILIDADES SOCIALES	Son una serie de capacidades y comportamientos las cuales permiten interactuar y tener contacto con los demás, y la situación de desenvolvimiento de índole interpersonal, y socioemocional. Las habilidades se emplean en actividades básicas,	Habilidades básicas. (Goldstein, 1980) Son las primeras capacidades sociales y son aquellas que son elementales para lograr comenzar y mantener una conversación. Esta permite saber si el individuo es capaz de atender a otras personas una vez	Inicia una conversación.	<ul style="list-style-type: none"> • Saluda y se despide al ingresar y dejar el aula. • Inicia espontáneamente una conversación con los demás. • Muestra iniciativa para conversar con los niño(a)s de su edad. • Mantiene una conversación con sus pares y otros. 		

	<p>hasta destrezas avanzadas. (Goldstein, 1989)</p>	<p>que lo necesiten. Reflejan habilidades sociales básicas para interactuar con los demás tales como escuchar, iniciar y mantener una conversación, presentarse y presentar a otras personas.</p>	<p>Escucha.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha atentamente las normas del juego. • Presta atención al profesor o compañero(a)s cuando están hablando. • Respeta turnos para conversar. • Presenta una posición de escucha. 		
			<p>Formula preguntas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Levanta la mano para formular una pregunta. • Formula preguntas relacionadas con el tema. 		
			<p>Da las gracias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agradece los favores. • Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás. 		
	<p>Habilidades avanzadas (Goldstein, 1980) Son aquellas habilidades que ayudan al individuo a tener una mejor</p>	<p>Participa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en el juego. • Utiliza la mejor estrategia para participar en ciertas actividades. 			

		<p>relación con los otros, haciendo hincapié en contribuir hacia la otra persona y en la cortesía a diferencia de las primeras habilidades. Estas muestran un nivel avanzado de desenvolvimiento en el ámbito social, donde involucra la participación, dar instrucciones y acatarlas, en pedir disculpas y ayuda a otras personas.</p>	<p>Sigue instrucciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sigue las instrucciones de juegos. • Respeta las reglas del juego. • Asume las responsabilidades del grupo. 		
			<p>Disculpase</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe pedir disculpas cuando se equivoca. • Acepta las disculpas de sus compañeros. 		
			<p>Pide ayuda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pide ayuda a sus compañero(a)s usando la palabra por favor. • Para solicitar ayuda de su docente utiliza la palabra por favor. • Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás. 		
		<p>Habilidades relacionadas a los sentimientos.</p> <p>(Goldstein, 1980) Es la destreza de saber si el individuo conoce o no sus sentimientos y, si toma presente las emociones de las otras personas para de esta forma poder llegar a tener una</p>	<p>Apoya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apoya a sus compañero(a)s cuando presentan problemas. • Apoya a sus compañero(a)s cuando solicitan de su apoyo. 		
<p>Comprende los sentimientos de los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le interesa lo que le sucede a sus compañero(a)s. • Identifica como se sienten sus compañero(a)s. 					

	<p>mejor interacción social con los otros. Este tercer grupo de habilidades sociales son aquellas relacionadas con los sentimientos, se refiere al nivel de comprender sus propios sentimientos y saber expresarlos, comprender los sentimientos de los demás, apoyar a sus pares, expresar lo que siente y hacer frente al miedo.</p>	Expresa los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa como se siente ante los demás • Es capaz de expresar adecuadamente sus sentimientos. • Es capaz de expresar afecto a otros. 		
		Conocer los propios sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> • Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta. • Es consciente de sus emociones. 		
		Resolver el miedo.	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra seguridad al iniciar una actividad. • Supera los obstáculos para terminar alguna actividad. 		
	<p>Habilidades alternativas a la agresión.</p> <p>(Goldstein, 1980) Son las aptitudes que el ser humano debería tener ante situaciones las cuales tienen la posibilidad de concluir en una agresión, del mismo modo las capacidades para</p>	Pedir permiso.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el momento apropiado para pedir permiso para hacer algo. • Es capaz de pedir permiso. 		
		Comparte.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrece compartir el material con los demás. • Presta a los demás un material que es apreciado por todos. 		

		<p>evadir estas situaciones y cómo manejarlas una vez que sucedan; estas son designadas a las habilidades para emplear el autocontrol de impulsos y emociones, compartir con los demás, evitar problemas con los que le rodean y no llegar a un enfrentamiento.</p>	Ayuda	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a sus compañero(a)s a cuando está en dificultades. 		
			Autocontrol	<ul style="list-style-type: none"> • Controla su carácter. • Anticipa cuando se siente frustrado y necesita calmarse. 		

**GUÍA PARA OBSERVAR A LOS ESCOLARES DEL SEGUNDO CICLO DE INICIAL DEL COLEGIO
MI PERÚ, LIMA, 2022**

Instrumento de Medición

Estimado colega, reciba un cordial saludo, la presente lista de cotejo servirá para elaborar un estudio acerca del **“JUEGO COOPERATIVO Y HABILIDADES SOCIALES EN ESCOLARES DEL SEGUNDO CICLO DE INICIAL DEL COLEGIO MI PERÚ DEL DISTRITO DE PACHACAMAC – LIMA, 2022.”**

Quisiera solicitarle de manera muy especial su apoyo para que conteste las próximas preguntas; es preciso indicar que sus respuestas serán confidenciales, este instrumento se mantendrá en total discreción. La observación de los estudiantes serán el sustento de la tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. La variable Juego cooperativo consta de 26 ítems y la variable de habilidades sociales consta de 40 ítems.

Le solicito por favor que marque el casillero con la mayor sinceridad posible respecto al tema. Muchas gracias por su participación.

Fecha: _____

Sexo: (M) (F)

INSTRUCCIONES:

Marca con una “X” en la casilla que sea más acertada, según las actividades y actitudes que los niños realicen y demuestren.

1	2	3
Bajo	Medio	Alto

N°	VARIABLE: JUEGO COOPERATIVO	1	2	3
1	Propone soluciones para resolver las dificultades que se presentan durante el juego.			
2	Anima a sus compañero(a)s a solucionar el problema que aparece durante el juego.			
3	Utiliza sus habilidades motrices para ayudar a solucionar las dificultades que se presentan en el juego.			
4	Coordina los movimientos de brazos y piernas.			
5	Mantiene el equilibrio en posiciones estáticas.			
6	Manipula objetos (lanzar y atrapar)			
7	Se desplaza de un lugar a otro (caminando, corriendo, saltando, reptando y en cuadrupedia).			
8	Coopera con gusto en el trabajo que se le asigna a su equipo.			
9	Da la gracias después de recibir apoyo de sus compañeros.			
10	Recurre a sus compañeros pidiendo ayuda cuando se le presenta una dificultad en el juego.			
11	Se solidariza con sus pares que necesitan soporte en el juego.			
12	Anima a sus compañeros(a)s utilizando frases o gestos para que no se rindan y terminen el juego.			
13	Cumple con la función que se asignó como miembro del equipo.			
14	Se esfuerza para lograr el interés general del equipo			
15	Propone nuevas reglas en el juego para que todo(a)s puedan incorporarse.			

16	Sugiere nuevas normas de juego que facilite a sus pares que no cuentan con un buen estado físico u otra situación.			
17	Propone juegos sencillos donde todos puedan participar.			
18	Fomenta la participación de todo(a)s los compañero(a)s en el juego.			
19	Trabaja de manera colectiva para solucionar una dificultad.			
20	Se esfuerza por resolver la dificultad que se presenta durante el juego.			
21	Trabaja en conjunto para alcanzar la meta que se planteó junto a su equipo.			
22	Se esfuerza por alcanzar el propósito que se trazó con su equipo.			
23	Para lograr el objetivo que se plantea en el juego, utiliza sus conocimientos y destrezas.			
24	Cuando juega utiliza un plan que permita alcanzar el objetivo propuesto.			
25	Cuando participa del juego siente entusiasmo.			
26	Cuando participa del juego interacciona con sus pares.			

N°	VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES	1	2	3
1	Saluda y se despide al ingresar y dejar el aula.			
2	Inicia espontáneamente una conversación con los demás.			
3	Muestra iniciativa para conversar con los niño(a)s de su edad.			
4	Mantiene una conversación con sus pares y otros.			
5	Escucha atentamente las normas del juego.			
6	Presta atención al profesor o compañero(a)s cuando están hablando.			
7	Respeto turnos para conversar.			
8	Presenta una posición de escucha.			
9	Levanta la mano para formular una pregunta.			
10	Formula preguntas relacionadas con el tema.			
11	Agradece los favores.			
12	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.			
13	Participa activamente en el juego.			
14	Utiliza la mejor estrategia para participar en ciertas actividades.			
15	Sigue las instrucciones de juegos.			
16	Respeto las reglas del juego.			
17	Asume las responsabilidades del grupo.			
18	Sabe pedir disculpas cuando se equivoca.			
19	Acepta las disculpas de sus compañeros.			
20	Pide ayuda a sus compañero(a)s usando la palabra por favor.			
21	Para solicitar ayuda de su docente utiliza la palabra por favor.			
22	Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás.			
23	Apoya a sus compañero(a)s cuando presentan problemas.			
24	Apoya a sus compañero(a)s cuando solicitan de su apoyo.			
25	Le interesa lo que le sucede a sus compañero(a)s.			
26	Identifica como se sienten sus compañero(a)s.			
27	Expresa como se siente ante los demás			
28	Es capaz de expresar adecuadamente sus sentimientos.			
29	Es capaz de expresar afecto a otros.			
30	Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta.			
31	Es consciente de sus emociones.			
32	Muestra seguridad al iniciar una actividad.			

33	Supera los obstáculos para terminar alguna actividad.			
34	Reconoce el momento apropiado para pedir permiso para hacer algo.			
35	Es capaz de pedir permiso.			
36	Ofrece compartir el material con los demás.			
37	Presta a los demás un material que es apreciado por todos.			
38	Ayuda a sus compañero(a)s cuando está en dificultades.			
39	Controla su carácter.			
40	Anticipa cuando se siente frustrado y necesita calmarse.			

Agradezco el tiempo que invirtió en completar la presente lista de cotejo.



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el juego cooperativo y las habilidades sociales.

VARIABLE: JUEGO COOPERATIVO								Sugerencias
Nº	DIMENSION / ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: COOPERACION								
1	Propone soluciones para resolver las dificultades que se presentan durante el juego.	X		X		X		
2	Anima a sus compañero(a)s a solucionar el problema que aparece durante el juego.	X		X		X		
3	Utiliza sus habilidades motrices para ayudar a solucionar las dificultades que se presentan en el juego.	X		X		X		
4	Coordina los movimientos de brazos y piernas.	X		X		X		
5	Mantiene el equilibrio en posiciones estáticas.	X		X		X		
6	Manipula objetos (lanzar y atrapar)	X		X		X		
7	Se desplaza de un lugar a otro (caminando, corriendo, saltando, reptando y en cuadrupedia).	X		X		X		
8	Coopera con gusto en el trabajo que se le asigna a su equipo.	X		X		X		
9	Da la gracias después de recibir apoyo de sus compañeros.	X		X		X		
10	Recurre a sus compañeros pidiendo ayuda cuando se le presenta una dificultad en el juego.	X		X		X		
11	Se solidariza con sus pares que necesitan soporte en el juego.	X		X		X		
12	Anima a sus compañero(a)s utilizando frases o gestos para que no se rindan y terminen el juego.	X		X		X		
13	Cumple con la función que se asignó como miembro del equipo.	X		X		X		
14	Se esfuerza para lograr el interés general del equipo	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: PARTICIPACIÓN		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
15	Propone nuevas reglas en el juego para que todo(a)s puedan incorporarse.	X		X		X		
16	Sugiere nuevas normas de juego que facilite a sus pares que no cuentan con un buen estado físico u otra situación.	X		X		X		
17	Propone juegos sencillos donde todos puedan participar.	X		X		X		
18	Fomenta la participación de todo(a)s los compañero(a)s en el juego.	X		X		X		
19	Trabaja de manera colectiva para solucionar una dificultad.	X		X		X		
20	Se esfuerza por resolver la dificultad que se presenta durante el juego.	X		X		X		
21	Trabaja en conjunto para alcanzar la meta que se planteó junto a su equipo.	X		X		X		
22	Se esfuerza por alcanzar el propósito que se trazó con su equipo.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: DIVERSIÓN		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
23	Para lograr el objetivo que se plantea en el juego, utiliza sus conocimientos y destrezas.	X		X		X		
24	Cuando juega utiliza un plan que permita alcanzar el objetivo propuesto.	X		X		X		
25	Cuando participa del juego siente entusiasmo.	X		X		X		
26	Cuando participa del juego interacciona con sus pares.	X		X		X		



VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES							
N°	DIMENSIÓN / ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
DIMENSIÓN 1: HABILIDADES BÁSICAS							
1	Saluda y se despide al ingresar y dejar el aula.	X		X		X	
2	Inicia espontáneamente una conversación con los demás.	X		X		X	
3	Muestra iniciativa para conversar con los niño(a)s de su edad.	X		X		X	
4	Mantiene una conversación con sus pares y otros.	X		X		X	
5	Escucha atentamente las normas del juego.	X		X		X	
6	Presta atención al profesor o compañero(a)s cuando están hablando.	X		X		X	
7	Respeto turnos para conversar.	X		X		X	
8	Presenta una posición de escucha.	X		X		X	
9	Levanta la mano para formular una pregunta.	X		X		X	
10	Formula preguntas relacionadas con el tema.	X		X		X	
11	Agradece los favores.	X		X		X	
12	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.	X		X		X	
DIMENSIÓN 2: HABILIDADES AVANZADAS							
13	Participa activamente en el juego.	X		X		X	
14	Utiliza la mejor estrategia para participar en ciertas actividades.	X		X		X	
15	Sigue las instrucciones de juegos.	X		X		X	
16	Respeto las reglas del juego.	X		X		X	
17	Asume las responsabilidades del grupo.	X		X		X	
18	Sabe pedir disculpas cuando se equivoca.	X		X		X	
19	Acepta las disculpas de sus compañeros.	X		X		X	
20	Pide ayuda a sus compañero(a)s usando la palabra por favor.	X		X		X	
21	Para solicitar ayuda de su docente utiliza la palabra por favor.	X		X		X	
22	Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás.	X		X		X	
DIMENSIÓN 3: HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS							
23	Apoya a sus compañero(a)s cuando presentan problemas.	X		X		X	
24	Apoya a sus compañero(a)s cuando solicitan de su apoyo.	X		X		X	
25	Le interesa lo que le sucede a sus compañero(a)s.	X		X		X	
26	Identifica como se sienten sus compañero(a)s.	X		X		X	
27	Expresa como se siente ante los demás	X		X		X	
28	Es capaz de expresar adecuadamente sus sentimientos.	X		X		X	
29	Es capaz de expresar afecto a otros.	X		X		X	
30	Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta.	X		X		X	
31	Es consciente de sus emociones.	X		X		X	



32	Muestra seguridad al iniciar una actividad.						
33	Supera los obstáculos para terminar alguna actividad.						
DIMENSIÓN 4: HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN		SI	NO	SI	NO	SI	NO
34	Reconoce el momento apropiado para pedir permiso para hacer algo.	X		X		X	
35	Es capaz de pedir permiso.	X		X		X	
36	Ofrece compartir el material con los demás.	X		X		X	
37	Presta a los demás un material que es apreciado por todos.	X		X		X	
38	Ayuda a sus compañero(a)s cuando está en dificultades.	X		X		X	
39	Controla su carácter.	X		X		X	
40	Anticipa cuando se siente frustrado y necesita calmarse.	X		X		X	

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Lourdes Lovera Bernaola

DNI: 09444148

Especialidad del validador: Educación Inicial

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante.
Especialidad



Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el juego cooperativo y las habilidades sociales.

VARIABLE: JUEGO COOPERATIVO								Sugerencias
Nº	DIMENSIÓN / ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		
DIMENSIÓN 1: COOPERACIÓN		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	Propone soluciones para resolver las dificultades que se presentan durante el juego.	X		X		X		
2	Anima a sus compañero(a)s a solucionar el problema que aparece durante el juego.	X		X		X		
3	Utiliza sus habilidades motrices para ayudar a solucionar las dificultades que se presentan en el juego.	X		X		X		
4	Coordina los movimientos de brazos y piernas.	X		X		X		
5	Mantiene el equilibrio en posiciones estáticas.	X		X		X		
6	Manipula objetos (lanzar y atrapar)	X		X		X		
7	Se desplaza de un lugar a otro (caminando, corriendo, saltando, reptando y en cuadrupedia).	X		X		X		
8	Coopera con gusto en el trabajo que se le asigna a su equipo.	X		X		X		
9	Da la gracias después de recibir apoyo de sus compañeros.	X		X		X		
10	Recurre a sus compañeros pidiendo ayuda cuando se le presenta una dificultad en el juego.	X		X		X		
11	Se solidariza con sus pares que necesitan soporte en el juego.	X		X		X		
12	Anima a sus compañero(a)s utilizando frases o gestos para que no se rindan y terminen el juego.	X		X		X		
13	Cumple con la función que se asignó como miembro del equipo.	X		X		X		
14	Se esfuerza para lograr el interés general del equipo	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: PARTICIPACIÓN		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
15	Propone nuevas reglas en el juego para que todo(a)s puedan incorporarse.	X		X		X		
16	Sugiere nuevas normas de juego que facilite a sus pares que no cuentan con un buen estado físico u otra situación.	X		X		X		
17	Propone juegos sencillos donde todos puedan participar.	X		X		X		
18	Fomenta la participación de todo(a)s los compañero(a)s en el juego.	X		X		X		
19	Trabaja de manera colectiva para solucionar una dificultad.	X		X		X		
20	Se esfuerza por resolver la dificultad que se presenta durante el juego.	X		X		X		
21	Trabaja en conjunto para alcanzar la meta que se planteó junto a su equipo.	X		X		X		
22	Se esfuerza por alcanzar el propósito que se trazó con su equipo.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: DIVERSIÓN		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
23	Para lograr el objetivo que se plantea en el juego, utiliza sus conocimientos y destrezas.	X		X		X		
24	Cuando juega utiliza un plan que permita alcanzar el objetivo propuesto.	X		X		X		
25	Cuando participa del juego siente entusiasmo.	X		X		X		
26	Cuando participa del juego interactúa con sus pares.	X		X		X		



VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES							
N°	DIMENSIÓN / ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
DIMENSIÓN 1: HABILIDADES BÁSICAS							
1	Saluda y se despide al ingresar y dejar el aula.	X		X		X	
2	Inicia espontáneamente una conversación con los demás.	X		X		X	
3	Muestra iniciativa para conversar con los niño(a)s de su edad.	X		X		X	
4	Mantiene una conversación con sus pares y otros.	X		X		X	
5	Escucha atentamente las normas del juego.	X		X		X	
6	Presta atención al profesor o compañero(a)s cuando están hablando.	X		X		X	
7	Respeto turnos para conversar.	X		X		X	
8	Presenta una posición de escucha.	X		X		X	
9	Levanta la mano para formular una pregunta.	X		X		X	
10	Formula preguntas relacionadas con el tema.	X		X		X	
11	Agradece los favores.	X		X		X	
12	Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.	X		X		X	
DIMENSIÓN 2: HABILIDADES AVANZADAS							
13	Participa activamente en el juego.	X		X		X	
14	Utiliza la mejor estrategia para participar en ciertas actividades.	X		X		X	
15	Sigue las instrucciones de juegos.	X		X		X	
16	Respeto las reglas del juego.	X		X		X	
17	Asume las responsabilidades del grupo.	X		X		X	
18	Sabe pedir disculpas cuando se equivoca.	X		X		X	
19	Acepta las disculpas de sus compañeros.	X		X		X	
20	Pide ayuda a sus compañero(a)s usando la palabra por favor.	X		X		X	
21	Para solicitar ayuda de su docente utiliza la palabra por favor.	X		X		X	
22	Muestra seguridad al pedir ayuda a los demás.	X		X		X	
DIMENSIÓN 3: HABILIDADES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS							
23	Apoya a sus compañero(a)s cuando presentan problemas.	X		X		X	
24	Apoya a sus compañero(a)s cuando solicitan de su apoyo.	X		X		X	
25	Le interesa lo que le sucede a sus compañero(a)s.	X		X		X	
26	Identifica como se sienten sus compañero(a)s.	X		X		X	
27	Expresa como se siente ante los demás	X		X		X	
28	Es capaz de expresar adecuadamente sus sentimientos.	X		X		X	
29	Es capaz de expresar afecto a otros.	X		X		X	
30	Intenta comprender y reconocer las emociones que experimenta.	X		X		X	
31	Es consciente de sus emociones.	X		X		X	



32	Muestra seguridad al iniciar una actividad.	X		X		X		
33	Supera los obstáculos para terminar alguna actividad.	X		X		X		
DIMENSIÓN 4: HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
34	Reconoce el momento apropiado para pedir permiso para hacer algo.	X		X		X		
35	Es capaz de pedir permiso.	X		X		X		
36	Ofrece compartir el material con los demás.	X		X		X		
37	Presta a los demás un material que es apreciado por todos.	X		X		X		
38	Ayuda a sus compañero(a)s cuando está en dificultades.	X		X		X		
39	Controla su carácter.	X		X		X		
40	Anticipa cuando se siente frustrado y necesita calmarse.	X		X		X		

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. CHÁVES SILVA, RAÚL JORGE

DNI: 06597061

Especialidad del validador: MAGISTER EN EDUCACIÓN. DOCENTE DE METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Firma del Experto Informante.

Especialidad

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

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

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

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

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



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, FREDDY FELIPE LUZA CASTILLO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juego cooperativo y Habilidades sociales en escolares del segundo ciclo de inicial del colegio Mi Perú del distrito de Pachacamac – Lima, 2022.", cuyo autor es MARMOLEJO SANTA MARIA ABIGAIL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24.00%, 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, 01 de Junio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
FREDDY FELIPE LUZA CASTILLO DNI: 06798311 ORCID: 0000-0003-1491-0251	Firmado electrónicamente por: FLUZA el 01-06-2022 20:29:03

Código documento Trilce: TRI - 0304608