



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades
sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023.**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Baca Vasallo, Yesica Janeth (orcid.org/0000-0003-1287-4314)

Quispe Paredes, Anghela Mirella (orcid.org/0000-0003-2163-2472)

ASESORA:

Dra. Carranza Acuña, Lidia Elena (orcid.org/0000-0002-3131-629X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO — PERÚ

2023

Dedicatoria

A Dios por darnos la vida y la fortaleza para alcanzar nuestras metas, a nuestras familias por brindarnos su apoyo incondicional y habernos acompañado en todo este proceso de formación académica, dándonos fortaleza para afrontar las adversidades que se presentaron en el camino.

Agradecimiento

En primera instancia a nuestra asesora Dra. Lidia Elena Carranza Acuña, por las asesorías constantes para concluir con éxito la presente tesis, a los docentes que a lo largo de este camino han contribuido en nuestra formación académica, haciendo más enriquecedor a nuestro aprendizaje, y finalmente agradecemos infinitamente a nuestros padres por darnos fortaleza para poder crecer profesionalmente.

Baca Vasallo, Yesica Janeth y Quispe Paredes, Anghela Mirella



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CARRANZA ACUÑA LIDIA ELENA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023.", cuyos autores son QUISPE PAREDES ANGHELA MIRELLA, BACA VASALLO YESICA JANETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

TRUJILLO, 24 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARRANZA ACUÑA LIDIA ELENA DNI: 18085354 ORCID: 0000-0002-3131-629X	Firmado electrónicamente por: LIDIACARRANZA el 25-07-2023 16:32:09

Código documento Trilce: TRI - 0614996



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, BACA VASALLO YESICA JANETH, QUISPE PAREDES ANGHELA MIRELLA estudiantes de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023.", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
QUISPE PAREDES ANGHELA MIRELLA DNI: 77674943 ORCID: 0000-0003-2163-2472	Firmado electrónicamente por: AMQUISPEP el 25-11-2023 14:29:25
BACA VASALLO YESICA JANETH DNI: 46453078 ORCID: 0000-0003-1287-4314	Firmado electrónicamente por: BACAVY el 25-11-2023 11:41:39

Código documento Triloe: INV - 1362789

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad de los Autores.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÒRICO	3
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación:	12
3.2. Variable y Operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de Análisis.....	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS	

Índice de tablas

<i>Tabla 1 Distribución de población de 3,4 y 5 años.....</i>	<i>15</i>
<i>Tabla 2 Niños del nivel Inicial de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea.....</i>	<i>16</i>
<i>Tabla 3 Resultado de la variable habilidades sociales.....</i>	<i>20</i>
<i>Tabla 4 Resultado de la dimensión 1: Habilidades empáticas y solidarias.....</i>	<i>21</i>
<i>Tabla 5 Resultado de la dimensión 2: Habilidades conversacionales.....</i>	<i>22</i>
<i>Tabla 6 Resultado de la dimensión 3: Habilidades de autoafirmación.....</i>	<i>22</i>
<i>Tabla 7 Resultado de la dimensión 4: Habilidades de colaboración.....</i>	<i>23</i>
<i>Tabla 8 Resultado de la dimensión 5: Habilidades para compartir.....</i>	<i>24</i>
<i>Tabla 9 Resultado de la dimensión 6: Habilidades de resolución de conflictos.....</i>	<i>25</i>

Resumen

El presente estudio investigativo titulado “Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023.”, tuvo como objetivo principal, Determinar en qué medida la aplicación del juego cooperativo como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

La investigación fue de tipo cuantitativa con un diseño pre experimental, la muestra fue de 19 estudiantes, la técnica fue la observación y el instrumento una lista de cotejo que obtuvo una confiabilidad de 0,984 y una validez por el juicio de tres expertos. Se aplicaron 15 sesiones de aprendizaje las que fueron evaluadas a través de la guía de observación, los resultados respecto a la variable habilidades sociales evidenciaron en las dimensiones habilidades empáticas y solidarias, habilidades conversacionales, habilidades de autoafirmación, habilidades de colaboración, habilidades para compartir y habilidades de resolución de conflictos que los estudiantes alcanzaron el nivel de logrado respecto al aprendizaje esperado. Al terminar la investigación concluyo demostrando que el 100% de estudiantes se encuentran en el nivel de logrado, lo que indica que el juego cooperativo como estrategia contribuye el mejoramiento de las habilidades sociales.

Palabras clave: Estrategia, juego cooperativo, habilidades sociales.

Abstract

The present research study entitled "Cooperative game as a strategy to develop social skills in 5-year-old children, Trujillo 2023.", had as its main objective, to determine to what extent the application of cooperative game as a strategy develops social skills in children. of 5 years of the Educational Institution 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

The research was quantitative with a pre-experimental design, the sample was 19 students, the technique was observation and the instrument was a checklist that obtained a reliability of 0.984 and a validity through the judgment of three experts. 15 learning sessions were applied, which were evaluated through the observation guide, the results regarding the social skills variable showed in the dimensions empathic and supportive skills, conversational skills, self-affirmation skills, collaboration skills, sharing skills and conflict resolution skills that students reached the level of achievement with respect to expected learning. At the end of the investigation, I conclude by demonstrating that 100% of the students are at the achieved level, which indicates that the cooperative game as a strategy contributes to the improvement of social skills.

Keywords: Strategy, cooperative game, social skills.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo globalizado de hoy, la sociedad necesita tener habilidades de toma de decisiones positivas, empáticas y autónomas en la vida cotidiana, conciencia específica de las actividades cotidianas, liderazgo efectivo, talentoso y persistente. Necesitamos una presencia nacional capaz, innovadora, creativa y talentosa. Puede ser útil para la sociedad. Pero en el mundo globalizado, enfrentamos situaciones de violencia e indiferencia a los valores nacionales, que dificultan la preparación para este escenario ideal. Las habilidades sociales son fundamentales para enseñarnos valores, mejorar nuestra convivencia con los demás y contribuir a nuestro bienestar general como grupo social.

La educación infantil de alta calidad es una de las mejores inversiones para garantizar el éxito futuro de los niños acarreando enormes beneficios no sólo a los infantes sino a sus familias, el sistema pedagógico y la sociedad en su conjunto (UNICEF, 2019). En este nivel educativo donde la adaptación a nuevos entornos ocupa un lugar preponderante por lo que es fundamental para el logro de este fin el trabajo mancomunado de la familia y la escuela.

A nivel mundial de acuerdo con Ortega (2017), los niños se vuelven más naturales mientras juegan, aprenden sobre el mundo que los rodea, interactúan con quienes los rodean, construyen su autoimagen y fortalecen sus habilidades de comunicación. (págs. 7, 8). Así, el juego te permite desarrollar las habilidades sociales, emocionales, cognitivas y lingüísticas necesarias para un desarrollo exitoso.

Un estudio realizado en Perú por la UNESCO (2019) confirma que las habilidades sociales son cualidades que nos permiten realizar diversas actividades que son suficientes para hacer frente a diversos problemas de la vida diaria, fortaleciendo así el desarrollo social, personal y emocional. Actuar con fuerza y determinación para sacar adelante a la sociedad y enfrentar los desafíos que aparece en el camino es importante para que un niño siga desarrollando sus habilidades sociales. Esto depende en parte de su capacidad para interactuar con el medio ambiente y ser parte activa de la sociedad.

A nivel local la pandemia ha perjudicado a los estudiantes preescolares, especialmente en el área social, evidenciándose en las dificultades que presentan los niños de II ciclo, tanto para hacer amigos como quedarse en el jardín, jugar con otros, compartir y solicitar los juguetes, dejando ver que en algunas instituciones no se abordaron estos desempeños, otorgando prioridad al desarrollo de otras áreas como comunicación y matemáticas. En la institución educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea, en el aula de 5 años se evidenció que los infantes no han fortalecido sus habilidades sociales, les cuesta compartir, empatizar con sus pares, lidiar con la frustración ante una negativa y en diversos momentos la mayoría de niños necesita que mencionen quien es el ganador, por ello surge la obligación de emplear el juego cooperativo como estrategia para reforzar las habilidades sociales en los infantes del nivel preescolar.

En vista de la realidad problemática existente, se plantea el siguiente problema de investigación ¿En qué medida el juego cooperativo como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea?

La presente investigación se justificó debido a la necesidad de emplear como estrategia el juego cooperativo, para fortalecer las habilidades sociales en infantes de II ciclo, que propicie el progreso integral y enseñanza significativa en los infantes de nivel inicial, para Estrada (2019) las habilidades sociales, son las diversas conductas que manifiesta una persona cuando se relaciona con otras al expresarse de manera asertiva (p.300) en el caso de los infantes del nivel preescolar, estas habilidades se están adquiriendo y fortaleciendo, por ello es valioso emplear la estrategia del juego cooperativo, debido a que, permite que los pequeños interactúen y busquen soluciones en conjunto. Por otro lado, el Ministerio de Educación (2019), respecto al juego, indica que es una acción innata, una forma de expresión de los niños, donde pueden revelarse con seguridad, la cual permite que los infantes se incorporen a un espacio donde sus sueños, deseos más profundos, miedos o inquietudes salen a flote y pueden expresarse de manera creativa, personal o colectiva. (p. 62) en el mundo infantil de hoy, el juego es una forma de vida. El juego es por lo tanto una necesidad vital, tan importante y necesaria como el movimiento o la respiración.

Así también, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación del juego cooperativo como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea y los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de habilidades sociales en el que se encuentran los niños de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea. Aplicar el juego cooperativo como estrategia en cada una de las sesiones en los niños de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea. Identificar el nivel de habilidades sociales en cada una de las dimensiones los niños de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

Se consideró como hipótesis general: La aplicación del juego cooperativo como estrategia, desarrolla significativamente las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

II. MARCO TEÒRICO

Investigaciones previas han demostrado la importancia del juego cooperativo y las habilidades sociales; a nivel internacional en el país de Colombia los autores Benavides y Contreras realizaron un trabajo de investigación en el que plasmaron como objetivo general diseñar estrategias de

juego cooperativo, para incrementar las habilidades sociales, tuvieron una muestra de 55 niños, el instrumento fue un cuestionario, el tipo de investigación fue pre-experimental, al procesar su información obtuvieron como conclusión que el juego cooperativo favorece el mejoramiento de las habilidades sociales.

Por otro lado, Cárdenas, Soto y Becerra, desarrollaron una investigación cuyo objetivo fue obtener datos sobre la descripción de los juegos cooperativos en el ambiente escolar, la investigación tuvo un enfoque cuantitativo pre experimental, la muestra fue de 30 niños, y como instrumento tuvieron al cuestionario, con base en los resultados alcanzados concluyeron afirmando que los juegos cooperativos desarrollan competencias en las que se evidencian habilidades sociales.

Del mismo modo el autor Cabrera (2020), realizó una investigación cuyo objetivo fue desarrollar un compendio de juegos cooperativos que permitan la promoción de conductas positivas para la convivencia, la muestra fue de 15 estudiantes, el instrumento un cuestionario, la investigación fue cuantitativa correlacional, posterior a la investigación el autor afirmó que los juegos cooperativos permiten la promoción de conductas pro sociales.

A nivel nacional encontramos diversos estudios relevantes sobre las variables abordadas en esta investigación, como es el caso del autor Rashta (2018) cuya investigación tuvo como objetivo definir el control de los juegos cooperativos sobre las habilidades sociales, la muestra fue de 28 infantes, el instrumento un cuestionario, se aplicó una metodología explicativa al diseño pre-experimental, el autor concluye afirmando que los juegos cooperativos tienen efectos positivos en las habilidades sociales.

Por otro lado, Duran (2020) realizó una investigación que tuvo el fin de detallar el margen de parentesco del juego cooperativo en las habilidades sociales de los infantes, el estudio fue cuantitativo pre-experimental, la muestra incluyó 20 infantes, al finalizar la investigación el autor concluye afirmando que el juego cooperativo contribuye positivamente en el progreso de habilidades sociales.

Así mismo, Hidalgo (2019), tuvo como propósito definir cuáles son las consecuencias que ocasiona la práctica del planteamiento de juegos

cooperativos en las habilidades sociales de los infantes. La muestra estuvo conformada por 52 infantes. La metodología fue aplicada, se empleó el diseño pre experimental. Según los resultados se pudo determinar que el juego cooperativo mejora el progreso de las habilidades sociales de los infantes, pues se ha comprobado que el valor medio obtenido en el post test es superior al obtenido en el pre-test.

A nivel local encontramos diversos estudios relevantes sobre el juego cooperativo y las habilidades sociales, como el de Cruz y Leyva (2019) quienes indagaron sobre la relación entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en estudiantes, la investigación fue no experimental con un diseño descriptivo correlacional, la muestra seleccionada fue de 19 infantes. En base al producto logrado, se establece que existe un vínculo entre el juego cooperativo y las habilidades sociales. Finalmente, argumentan que las habilidades sociales están vinculadas con todas las dimensiones del juego cooperativo.

Por otro lado, la investigación realizada por Castro (2018), tuvo como objetivo detallar los resultados de los juegos cooperativos en las habilidades sociales, la metodología fue descriptiva pre-experimental, la muestra estuvo constituida por 52 estudiantes, el instrumento fue un cuestionario, después de la investigación realizada el autor concluye mencionado que los juegos cooperativos mejoraron significativamente el progreso de habilidades sociales en los infantes de nivel preescolar.

A continuación, presentamos los siguientes teóricos que hablan sobre las habilidades sociales según Sixto y Márquez (2017) son parte de la personalidad, las cuales se evidencian ante la actividad que el individuo realiza (p. 439), para la Real Academia de la Lengua Española (RAE), son una serie de destrezas las cuales permiten que el individuo negocie y consiga algo.

Por su parte Vygotsky (1987) en su teoría sociocultural menciona que las habilidades que adquiere un sujeto tienen origen en el contexto social, así mismo hace referencia a diferentes zonas de desarrollo próximo, que son espacios entre habilidades con las que cuenta y debe adquirir un niño; consideró la zona de desarrollo real en la cual se sitúan las habilidades que posee el estudiante, así también considero la zona de desarrollo próximo, en la cual el aprendizaje está

en proceso, siendo guiado y socialmente compartido; por último considera la zona de desarrollo potencial el cual se va a adquirir con el apoyo de otro (p. 130)

Así mismo, respecto al desarrollo social Gardner (1995) en su teoría sobre las inteligencias múltiples menciona a la inteligencia interpersonal en la cual se detalla que es la habilidad para identificar, analizar y entender los conflictos de los demás (p. 54) en base a las teorías mencionadas se puede decir que las habilidades sociales están influenciadas por el entorno.

En el caso (Lacunza, A. B. 2011), define las habilidades sociales como un grupo de comportamientos que posibilitan a un individuo desenvolverse en un entorno personal o interpersonal para expresar sentimientos, emociones, deseos, creencias o sus derechos. Siempre que las personas respeten el comportamiento de los demás, pueden resolver problemas inmediatos y ayudar a prevenir problemas potenciales en el futuro.

Según Fernández (2007), las habilidades sociales son un grupo de normas de comportamiento, mentales y emocionales que nos ayudan a fortalecer nuestros vínculos con los demás. Además de ser social, también nos hace sentir bien con nosotros mismos. Con el tiempo, tiene muchos efectos positivos y pocos inconvenientes.

Las habilidades sociales se pueden definir como comportamientos, sentimientos y pensamientos adquiridos (Basantes et al., 2021, p. 14) las cuales se manifiestan en diferentes situaciones.

Las habilidades sociales se refieren a la capacidad del niño para actuar de acuerdo con las expectativas sociales, es decir, para mostrar cuidado y empatía por los demás, gestionar los conflictos con éxito e interactuar bajo las normas y valores sociales en general (Cajas et al., 2020, p. 79).

Por su parte, los autores Muchiut et al. (2019) refiere que las habilidades sociales posibilitan a los niños incrementar relaciones positivas con los maestros y compañeros, lo cual contribuye a su éxito en la escuela.

Para desarrollar las habilidades sociales se debe involucrar un grupo complejo de comportamiento, que permitirán al sujeto desenvolverse efectivamente en su entorno como agente activo de la sociedad. Además, como

argumenta Toppe (2019), las habilidades sociales son comportamientos aprendidos.

Las dimensiones de las habilidades social, para Tapia y Cubo (2017) son, habilidades empáticas y solidarias, conversacionales, de autoafirmación, de colaboración, que impliquen compartir y la resolución de problemas (p. 143), según los autores dichas dimensiones son las más relevantes debido a que están presentes en múltiples interacciones.

De esta manera Koyjez y Ozbay (2019) la raíz de los problemas que presentan los individuos en la etapa escolar está relacionada con la falta de habilidades sociales, se deriva del entorno del hogar y se asocia con comportamientos sociales negativos exhibidos por adultos significativos en los niños. Al interactuar con él y quienes lo rodeaban durante su infancia. Son estas experiencias las que determinan entre el individuo y la sociedad. En este sentido, se puede argumentar que la educación en habilidades sociales se aprende exclusivamente por imitación.

La educación en el siglo XXI reconoce que el aprendizaje requiere de combinaciones de diferentes habilidades, que incluyen: Habilidades sociales que faciliten la colaboración eficaz y efectiva de los estudiantes en el desarrollo del aprendizaje y contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico. Por lo tanto, es importante incluir el desarrollo de habilidades blandas en el currículo escolar. Considerándolos como la base del proceso educativo, los estudiantes se convertirán en ciudadanos del futuro, preparados para los desafíos de la sociedad moderna. (Chandra et al, 2020).

Las habilidades sociales según Turkur (2019) se consideran la base del desarrollo social de un individuo. Esta premisa se basa en las conexiones positivas que se exhiben en la comunicación. Los estudiantes que son competentes a nivel social son capaces de iniciar, mantener y completar con éxito conversaciones con quienes les rodean, contribuyendo así a la aceptación del individuo en la sociedad. Sin embargo, para lograr estos resultados, los padres deben interactuar con sus hijos desde una edad temprana y las escuelas deben apoyar el desarrollo de habilidades sociales de sus hijos. Para ello, es imperativo que el juego sea ideal y se considere ideal. Un instrumento importante

para promover el comportamiento social. Está científicamente comprobado que el progreso cognitivo, social y psicomotor de los infantes se puede lograr a través de actividades lúdicas.

Como se menciona Resnik y Belmore (2019) anteriormente, la falta de habilidades sociales conduce a comportamientos disfuncionales como el aislamiento social en el futuro. Sin embargo, hay muchos infantes con habilidades sociales positivas durante sus días escolares. Se vuelven negativos y se reflejan en un comportamiento pasivo o agresivo. Por lo tanto, la intervención oportuna del docente es fundamental para crear un ambiente cálido en el aula basado en la participación de todo el grupo.

A su vez Córdova, E., Lara, F.& García, A (2017) además de mejorar las habilidades y el liderazgo, el juego también puede ser utilizado como una estrategia para promover la interacción, mejora la autonomía del alumno y es un medio para facilitar de manera global al infante el cual ofrece la oportunidad de ganar seguridad en sí mismo y la posibilidad de tomar riesgos en un entorno completamente seguro. Diversos juegos contribuyen al aprendizaje por medio de las relaciones sociales y lo más importante a la formación de otras habilidades socioemocionales como la empatía, ya que los infantes aprenden a cuidar de los demás y no lastimar a nadie mientras juega.

El juego es una labor primordial para el progreso de la persona, debido a que, favorece la comunicación, exploración, el desarrollo de capacidades y habilidades sociales (Ruiz, 2017, p.10)

Entre las teorías más relevantes sobre el juego, encontramos a Piaget (1959) quien indica que el juego se desarrolla en la relación con la escena en la que se encuentra el niño, que el juego es funcional en la sensoria motora, está relacionado a un ejercicio, en la pre operacional es simbólico y se desarrolla lo abstracto y ficticio, en la operacional concreto y formal es reglado por ello puede llevarse a cabo de manera colectiva.

En la pedagogía, emplear el juego cooperativo es importante, debido a que, propicia que brindan aprendizajes significativos, para Landero y Landero (2021) es una manera novedosa de brindar aprendizajes y fomentar el trabajo

en equipo (p. 47), para los autores su efectividad necesita de la voluntad de los estudiantes para trabajar juntos.

Mencionando a la segunda variable de estudio Garay et. al, (2020) indica que el juego es cooperativo, cuando todos los jugadores tienen un objetivo común y deben ayudarse unos a otros a conseguirlo, por lo que todos los integrantes son valorados en sus actividades (p. 23) de esta forma, el juego cooperativo ofrece una alta satisfacción personal a los participantes, ya que cada uno de ellos tiene un rol interesante en la práctica de la actividad.

El juego cooperativo brinda muchos efectos positivos en la actitud hacia el trabajo individual y grupal, así como, el fortalecimiento de diversas conductas adecuadas en la solución de los problemas de las instituciones educativas; estos efectos claramente pueden ser explotados en el campo de la educación, porque las decisiones que los docentes eligen, dependen del potencial de los estudiantes para integrarse en grupos y mejorar sus propias relaciones.

Por su parte Muñoz (2018) respecto a el juego menciona que fortalece las habilidades sociales y que es necesario brindar los insumos necesarios a los estudiantes, para que puedan lograr el objetivo común (p. 12) de esta manera se generan aprendizajes para la vida.

Los docentes al elegir un juego para Meneces y Monge (2001) deben tener en cuenta que las actividades que conformen el juego deben ser llamativas y fáciles de entender (p. 115) para que todos los sujetos del grupo puedan participar.

A diferencia de los juegos competitivos, los juegos cooperativos no se basan en objetivos, sino en procesos, es importante que los integrantes se diviertan y aprendan a través de la participación; el juego cooperativo tiene las dimensiones de cooperación, interacción, inclusión y respeto (Itusaca, 2019, p. 23-24).

Para Delgado (2011) menciona que la cooperación fomenta la participación, con el objetivo de que todos se involucren en el grupo, cooperando y ayudándose unos a otros para lograr los objetivos marcados, permitiendo que cada uno cumpla el rol que le corresponde.

Para fomentar una cultura de tolerancia, respeto, honestidad y valores sin fin que fomenten la coexistencia pacífica dentro del grupo y mejore las relaciones con otros miembros de la institución educativa, la interacción en el aula debe ir más allá del simple intercambio de información. La Interacción Social: Espacios Públicos, (2011).

La metodología de la inclusión según Cedeño Ángel (citado en Acosta, 2013) propicia espacios en los que se desarrolle una mentalidad que incluye hacer preguntas, entablar un diálogo, participar, cooperar, aceptar las diferencias y abrazar sus necesidades.

Por su parte Brown (1990) el respeto tiene la máxima prioridad como valor institucional y se define como el fundamento de las relaciones humanas. Además, ayuda a fomentar la amistad entre los estudiantes, lo que fortalece los lazos de la clase.

La investigación sobre los juegos cooperativos, en fundamento a la teoría del aprendizaje cognitivo sustentada por Piaget (1980) quien detalla el juego como un modo de comprender la fase preo operacional dominada por el pensamiento desde una edad temprana y utiliza el juego como un medio para interactuar en la actividad. También aprecian al símbolo que aplica la inteligencia y las habilidades en su conducta utilizando diferentes objetos. Considero el conocimiento y la emoción como la capacidad del pensamiento lógicamente, así como el curso de las relaciones, la experiencia en la que emerge el pensamiento y la enseñanza constructivista.

Para Groos (1902) el juego es un aspecto importante en el avance del estudio, de la actividad, de las habilidades, así mismo menciona que el juego posibilita que el niño sea preparado desde temprana edad en la forma inicial y para las enseñanzas, la existencia y para su futuro. La educación preescolar es la base sobre el cual el infante incrementa una variedad de habilidades cognitivas, afectivas y socio emocionales que le permite ganar autodeterminación en diferentes áreas, dependiendo de su edad.

Ante todo, Orlick (2002) menciona que el juego tiene diferentes formas que promueven la satisfacción, la felicidad y el entretenimiento. Que el niño coopere, centrándose en la participación y no en la exclusión de los demás. Por

tanto, aprenden a compartir y comunicarse, logrando habilidades tanto dentro como fuera del aula. Esto se debe a que, con la ayuda de diferentes estrategias, el niño aprende y adquiere nuevos conocimientos, experiencias únicas que serán importantes en el futuro. Su vida, su ámbito contribuye a este desarrollo, además de la interacción con los compañeros, el juego y la participación en él da espacio a todos con diferentes sentimientos para formar y sentirse parte de la comunidad escolar y fuera de ella es óptimo. resultados y sobre todo su visibilidad, por lo que es necesario considerar qué necesita un determinado conjunto de infantes, así como sus intereses, gustos, adquisición de habilidades, etc. De esta manera podemos considerar a todos según el horario para diferentes ocasiones y actividades.

De manera similar, Crévier y Berubé (1987) indican que los juegos cooperativos, es un rol que asume cada miembro de un equipo en específico y suma sus propias habilidades para ayudarlos a cumplir los objetivos marcados, para que todos se sientan realizados contribuyendo a la sociedad como parte de sí mismos. De igual manera, porque este tipo de juego deja de lado la necesidad de que cada integrante sea mejor que los demás jugadores y comienza a percibirse como parte del todo, fomentando el sentido de dominio y motivación para apoyar a sus amigos, evitando la competencia en muchos aspectos. Los juegos cooperativos son, por tanto, imprescindibles. Porque los juegos cooperativos se pueden usar para ayudar a los niños a lograr una variedad de habilidades, aprender a buscar ayuda cuando sea necesario y desarrollar empatía por los demás. Por el contrario, la competencia solo provoca rechazo y emociones negativas entre los participantes, favoreciendo condiciones desfavorables a la hora de trabajar juntos para crear un ambiente cálido y armonioso.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación:

El enfoque fue cuantitativo, según Hernández y Mendoza (2018) mediante este enfoque se puede dar solución a problemas a través de una medición numérica (p.28) lo que permite detallar de forma precisa el comportamiento de la población.

3.1.1 Tipo de investigación:

La investigación fue aplicada que según el glosario de términos de la ley 30806 indica que es un tipo de investigación que tiene como objetivo resolver problemas específicos o proporcionar soluciones innovadoras que benefician a individuos, grupos o sociedades. Se le conoce comúnmente como el método científico o investigación por contrato porque implica la aplicación práctica del método científico a los problemas cotidianos.

En la investigación aplicada, los investigadores prestan especial atención a la identificación de problemas, el desarrollo de hipótesis de investigación y la prueba experimental de hipótesis. Llamada a veces investigación no sistemática porque se enfoca directamente en la resolución de problemas. Este suele ser un plan de investigación de seguimiento que analiza los resultados de la investigación básica o fundamental para probarlos y aplicarlos para crear soluciones innovadoras.

3.1.2 Diseño de investigación

La presente investigación, tuvo en cuenta al diseño experimental, y se empleó el pre experimental el cual se considera si se tiene dos o más variables y una sola muestra (Ramos, 2021, p.15) el trabajo de investigación cuenta con lo mencionado por el autor.

A continuación, se muestra el esquema:

G O1 x O2

Dónde:

G: Niños de 5 años de la IE.

O1: Medición del pre test

X: Aplicación de estrategias del juego cooperativo en los niños.

O2: Medición del post test

3.2. Variable y Operacionalización

Se consideraron para el presente trabajo de investigación dos variables, la independiente fue juegos cooperativos y la dependiente habilidades sociales.

Variable 1: Juegos cooperativos

Definición conceptual:

Según Torres (2018), el juego es cooperativo cuando los participantes apoyan en el logro de un objetivo en común, estableciendo vínculos con las personas de nuestro entorno trabajando en equipo, dejar de lado las diferencias para laborar en equipo, participar, jugar y practicar. Además, el juego es una herramienta de gran interacción entre infantes que permite el proceso innato y eficiente.

Se consideración 4 dimensiones y 16 ítems para el caso de la variable de los juegos cooperativos.

Este estudio se empleó una escala nominal a través de una lista de cotejo.

Variable 2: Habilidades sociales

Definición conceptual:

Las habilidades sociales se pueden definir como comportamientos, sentimientos y pensamientos adquiridos que le permiten responder con decisión a comportamientos que promuevan las relaciones interpersonales con el fin de resolver y prevenir problemas futuros. (Basantes et al. 2021)

Definición operacional:

Para medir dicha variable, se empleará una ficha de observación en distintas áreas para niños de 5 años, teniendo en cuenta la siguiente escala:

Nunca: 1

A veces: 2

Pocas veces: 3

Siempre: 4

Casi siempre: 5

Indicadores:

Para la variable de las habilidades sociales son 6 dimensiones y 14 ítems.

Las dimensiones que se emplearon para la variable habilidades sociales fueron, habilidades empáticas y solidarias la cual tuvo como indicadores, ayuda a sus compañeros en diversas situaciones, fomenta el apoyo emocional entre sus compañeros, reconoce y comprende las emociones de los demás; la siguiente dimensión fue habilidades conversacionales cuyos indicadores fueron, se expresa de manera verbal con sus compañeros y profesores, escucha a sus compañeros y profesores, intercambia mensajes de información con sus compañeros y profesores, por otro lado se consideró la dimensión habilidades de autoafirmación la cual tuvo como indicadores, reconoce y comprende sus emociones, muestra sus emociones hacia los demás, se muestra sociable en compañía de otros niños, del mismo modo se consideró la dimensión habilidades de colaboración que tuvo como indicadores respeta y realiza las indicaciones propuestas por la docente, muestra colaboración cuando se integra en las actividades, colabora con el equipo para conseguir un objetivo común, así mismo se consideró la dimensión habilidades para compartir la cual tuvo como indicadores comparte sus juguetes con sus compañeros, comparte sus materiales, se expresa de manera cordial al momento de compartir y por último se consideró la dimensión habilidades de resolución de conflictos tuvo como indicadores, identifica y menciona el problema o conflicto en diversas situaciones, plantea soluciones durante las actividades, evalúa la implementación de la solución propuesta.

Escala de medición:

Esta investigación empleó una escala nominal a través de una ficha de observación.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población:

Condori y Porfirio (2020), es una agrupación finita o infinita de elementos que tienen propiedades usuales, por lo que las conclusiones del estudio son amplias. Esto está limitado por el problema y el propósito del estudio.

Los hallazgos del estudio son generales porque es una colección finita o infinita de elementos con propiedades relacionadas. El tema y los objetivos del estudio tienen un límite en esto.

La investigación tuvo una población de 61 niños de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

Tabla 1

Distribución de población de 3,4 y 5 años

Grupos	N° de niñas	N° de niños	Total
3 años	12	8	20
4 años	10	12	22
5 años	8	11	19
Total	30	31	61

Criterios de inclusión

Se consideró a los estudiantes de 5 años de la institución educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

Criterios de exclusión

En la investigación realizada se excluyó a los niños que cursaban en las aulas de 3 y 4 años, debido a que estos estudiantes no pertenecían a la edad seleccionada en la muestra.

3.3.2 Muestra:

En cuanto a la muestra se delimitó a los estudiantes que pertenecen al aula de 5 años de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

Tabla 2

Grupos	N° Niñas	N° Niños	Total
5 años	8	11	19

Muestra de niños del nivel Inicial de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea

Nota: Elaboración propia.

3.3.3 Muestreo:

Para Muñoz (2018) la elección del tipo de muestreo se realiza de acuerdo a las características de la investigación (p.8) el muestreo del presente trabajo de investigación fue no probabilístico por conveniencia.

3.3.4 Unidad de Análisis

La unidad de análisis para esta investigación, estuvo conformada por los infantes del aula de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

La técnica empleada en el actual estudio de investigación fue la observación y el análisis documental.

Para Castro et al. (2012) la técnica de la observación es un procedimiento que permite al investigador presenciar el fenómeno que estudia (p. 50) por otro lado según Peña y Pirela (2007) el análisis documental es la recopilación de datos en fuentes confiables (p.58) la cual sin duda alguna favorece el desarrollo de la investigación.

Respecto a la recolección de datos Hernández y Duana (2020) mencionan que mide y recopila datos de la variable investigada (p.51), la presente investigación consideró una ficha de observación.

Se realizó una prueba piloto y se decidió la validez del instrumento mediante la comparación de los resultados con el criterio de validez total de ítems de PEARSON, que arrojó un resultado superior a 0,21. Adicionalmente, los datos de la prueba piloto fueron exportados al programa estadístico SPSS 26 versión

2016, donde se determinó que eran confiables por el alfa de Cronbach, y luego el instrumento fue validado por las opiniones de tres expertos.

3.5. Procedimientos

Para iniciar la presente investigación se formuló un problema, se desarrollaron los objetivos e hipótesis, se justificó el problema y se realizó una laboriosa búsqueda en fuentes acreditadas para recabar antecedentes y marco teórico. A partir de las variables de estudio se desarrolló luego la metodología, en la cual se especificó la población, muestra, técnica e instrumento de recolección de datos, discusión y resultados. Los resultados del instrumento se presentarán después de eso.

3.6. Método de Análisis

Se ejecutó una prueba piloto para evaluar la confiabilidad del instrumento propuesto antes de procesarlo en la base de datos del programa Excel 2020 y exportarlo al programa estadístico SPSS 26 versión 2016. La confiabilidad se evaluó mediante el alfa de Cronbach y la validez del criterio de ítem total de PEARSON.

Adicionalmente, el instrumento fue validado por tres expertos, otorgando la aprobación necesaria para su uso, permitiendo la estimación y el conocimiento de los datos más precisos posibles.

Luego de la validación del instrumento, la muestra fue sometida al pre-test, que consistió en recolectar los datos de la ficha de observación para transferirlos a una base de datos Excel y producir los resultados.

3.7. Aspectos éticos

Para los aspectos éticos de la presente investigación, se utilizaron los principios de la caridad, lo que implica aportar a la sociedad sin fines de lucro (Martin, 2013, p. 29), lo que se desarrolle con el uso del instrumento será ventajoso para los niños que participan en la investigación.

Adicionalmente, el principio de no maleficencia, que establece que nadie debe sufrir daño al realizar una investigación (Riquelme et al., 2016, p. 28) en la investigación se cumplió con este principio, pues los estudiantes que

conformaron la muestra no sufrieron ningún daño, ni fueron expuestos a ningún peligro.

Para determinar cómo asignar riesgos y recompensas durante la indagación, se tuvo en cuenta el principio de justicia, que según Arguedas (2010) está conectado con la equidad (p. 77), lo cual fue sustentado en la investigación al evaluar a los estudiantes con justicia.

Se desarrolló el principio de autonomía, según Moscoso y Díaz (2018), se demuestra al momento que los estudiantes están en libertad para desarrollar diferentes actividades de acuerdo con sus preferencias (p.60) este principio fue demostrado durante el uso del instrumento porque los estudiantes completaron las tareas de forma independiente.

IV. RESULTADOS

En este capítulo se observan los resultados logrados durante el pre-test y post-test a los infantes de 5 años del establecimiento educativo 207 Alfredo Pinillos Goicochea. Se elaboraron tablas de frecuencias y porcentajes de acuerdo con las dimensiones referentes a las variables el juego cooperativo y las habilidades sociales en respuesta a los objetivos planteados.

El resultado que se obtuvo en la tabla 3 es de acuerdo con el objetivo general.

Tabla 3

Resultado de la variable habilidades sociales

Rango	Calificación	VD: Habilidades sociales			
		Pre-test		Post-test	
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>
0-48	INICIO	16	84%	0	0%
48-74	PROCESO	3	16%	0	0%
74-100	LOGRADO	0	0%	19	100%
Total		19	100%	19	100%

Nota: Aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

En la tabla N° 3, se realizó la comparación de resultados obtenidos del pre-test y post-test, al aplicar el pre-test se logró como resultado que el 84% (16) de infantes se encuentra en un nivel de inicio, en un nivel de proceso se hallaron el 3% (3) de infantes y ninguno está en un nivel de inicio; los resultados del post test señalan que el 100% (19) de infantes se hallan en nivel de logrado, de esta manera se refleja que los juegos cooperativos fortalecen positivamente las habilidades sociales.

De acuerdo a los objetivos específicos, se constataron los resultados expresados en las siguientes tablas.

Tabla 4

Resultado de la dimensión 1: Habilidades empáticas y solidarias.

Rango	Calificación	D1: Habilidades empáticas y solidarias.			
		Pre-test		Post-test	
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>
0-48	INICIO	13	68%	0	0%
48-74	PROCESO	6	32%	0	0%
74-100	LOGRADO	0	0%	19	100%
Total		19	100%	19	100%

Nota: Aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

De acuerdo con tabla 4, se evidencio que, en la dimensión habilidades empáticas y solidarias, correspondiente al pre-test, el 68% (13) se encontraron en un nivel de inicio, el 32% (6) se encontraron en nivel de proceso y ningún infante se encontró en un nivel de logrado 0% (0), por otro lado, luego de trabajar las estrategias planteadas, como resultado del post-test, se reflejó que todos los infantes de 5 años se hallan en el nivel de logrado, con un 100% (19), ósea los infantes manifestaron desenvolvimiento ayudando a sus compañeros en diversas situaciones, fomentando el apoyo emocional entre sus compañeros, el 0% (0) se hallaron en un nivel de proceso y en el nivel de inicio no se encuentran ningún infante, en relación a la dimensión habilidades empáticas y solidarias, lo que permitió identificar que las estrategias de los juegos cooperativos en infantes de 5 años en relación a la dimensión habilidades empáticas y solidarias.

Tabla 5

Resultado de la dimensión 2: Habilidades conversacionales

Rango	Calificación	D2: Habilidades conversacionales			
		Pre-test		Post-test	
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>
0-48	INICIO	16	84%	0	0%
48-74	PROCESO	3	16%	0	0%
74-100	LOGRADO	0	0%	19	100%
Total		19	100%	19	100%

Nota: Aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

De acuerdo a los datos analizados en la tabla 5, se evidencio que en la dimensión habilidades conversacionales, durante el pre-test se logró el resultado que el 84% (16) estuvieron en un nivel de inicio, 3 (16%) infantes estuvieron en el nivel de proceso, en el nivel de inicio no se encontraron ningún infante, sin embargo después de la aplicación de las estrategias, como resultado del post-test se demostró que el 100% (19) de infantes se hallaron en un nivel de logrado, es decir que obtuvieron el aprendizaje deseado para expresarse de diferentes formas según sus posibilidades y en el nivel de proceso e inicio no se encuentran ningún infante, este rendimiento reafirma que la práctica de estrategias de juegos cooperativos si refuerza las habilidades sociales en la dimensión habilidades conversacionales.

Tabla 6

Resultado de la dimensión 3: Habilidades de autoafirmación

Rango	Calificación	D3: Habilidades de autoafirmación			
		Pre-test		Post-test	
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>
0-48	INICIO	16	84%	0	0%
48-74	PROCESO	3	16%	1	5%

74-100	LOGRADO	0	0%	18	95%
Total		19	100%	19	100%

Nota: Aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

los datos analizados según la tabla 6, se observó, en la dimensión de habilidades de autoformación, en relación al pre-test el cual se logró un tanteo del 84% (16) de infantes se hallaron en un nivel de inicio, el 16% (3) infantes se hallaron en un nivel de proceso y ningún 0%(0) infantes se halló en un nivel de logrado, por otro lado, luego de la práctica de las estrategias planteadas, el post test se demostró que, el 95% (18) de los infantes se hallaron en un nivel de logrado, es decir, que los infantes demostraron un aprendizaje deseado, el 5% (1) de infantes están en un nivel de proceso debido a que, se encuentra próximo a lograr el aprendizaje y ningún infante se halla en el nivel de inicio, confirma el impacto eficiente de la estrategia del juego cooperativo en el fortalecimiento de las habilidades sociales en específico de la dimensión habilidades de autoafirmación.

Tabla 7

Resultado de la dimensión 4: Habilidades de colaboración

Rango	Calificación	D4: Habilidades de colaboración			
		Pre-test		Post-test	
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>
0-48	INICIO	14	74%	0	0%
48-74	PROCESO	5	26%	5	26%
74-100	LOGRADO	0	0%	14	74%
Total		19	100%	19	100%

Nota: aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

Luego de analizar los datos en la tabla N°7, se observó en del pre-test y post-test que los resultados en la variable habilidades de colaboración, durante el pre-test el 74% (14) se hallaron en un nivel de inicio, el 26% (5) en un nivel de proceso y ningún infante se encuentra en el nivel de logrado, luego de la práctica de las estrategias de enseñanza, se logró como resultado del post-test que el 0% (0) de infantes se halla en nivel de inicio, lo que indica un progreso en relación a los infantes, el 26% (5) se hallaron en un nivel de proceso, lo que señala que los infantes se encuentran cerca de lograr las estrategias planteadas y el 74% (14) de infantes están en un nivel de logrado, ya que presentan destreza en la dimensión de habilidades de colaboración, señalando que la estrategia del juego cooperativo tienen resultados efectivos en el refuerzo de la habilidades sociales.

Tabla 8

Resultado de la dimensión 5: Habilidades para compartir

Rango	Calificación	D5: Habilidades para compartir			
		Pre-test		Post-test	
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>
0-48	INICIO	15	79%	0	0%
48-74	PROCESO	4	21%	0	0%
74-100	LOGRADO	0	0%	19	100%
Total		19	100%	19	100%

Nota: Aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

En la dimensión habilidades para compartir, analizamos los datos en la tabla 8, durante el pre-test se logró como resultado que el 79% (15) estuvieron en un nivel de inicio, el 21% (4) de infantes en un nivel de proceso y el 0% (0) de infantes estuvieron en un nivel de logrado, posteriormente se realizó las sesiones, en el resultado del post-test se demostró que el 100% (19) de infantes se hallan en un nivel de logrado, es decir que lograron todas las estrategias planteadas y poner en práctica al momento de compartir y expresarse, ningún infante se halla en el nivel de proceso e inicio, este resultado reafirma que la

práctica de estrategia del juego cooperativo tienen un resultado significativo en la dimensión habilidades para compartir.

Tabla 9

Resultado de la dimensión 6: Habilidades de resolución de conflictos.

Rango	Calificación	D6: Habilidades de resolución de conflictos.			
		Pre-test		Post-test	
		<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje %</i>
0-48	INICIO	16	84%	0	0%
48-74	PROCESO	3	16%	5	26%
74-100	LOGRADO	0	0%	14	74%
Total		19	100%	19	100%

Nota: Aplicación del pre-test y post-test.

Interpretación:

Se evidenció que en la tabla 9, la dimensión habilidades de resolución de conflictos, en relación al pre-test se logró como resultado que el 84% (16) se hallaron en un nivel de inicio, el 16% (3) de infantes estuvieron en un nivel de proceso y ningún infante está en el nivel de logrado el 0% (0), luego de realizar las estrategias planteadas, como post test se demostró que, el 74% (14) de infante se hallan en un nivel de logrado, es decir, que los infantes lograron sus expectativas, el 26% (5) están en un nivel de proceso debido a que, se hallan cerca de lograr el aprendizaje y el 0% (0) de infantes están en el nivel de inicio, confirmando que el resultado es efectivo en la estrategia del juego cooperativo en la dimensión de habilidades de resolución de conflictos.

En los infantes de 5 años se demostró el desarrollo de las habilidades sociales, desde el principio de la ejecución de las estrategias planteadas, lo cual se evidencia con los resultados logrados.

En relación a la hipótesis planteada, frente a los resultados obtenidos se demuestra que la estrategia de los juegos cooperativos tiene resultados efectivos respecto a la variable habilidades sociales.

Con relación a las dimensiones se demostró un progreso, que se evidencia en el nivel de logro obtenido, confirmando que las estrategias del juego cooperativo tienen resultados eficientes en las habilidades empáticas y solidarias, habilidades conversacionales, habilidades de autoafirmación, habilidades de colaboración, habilidades para compartir y habilidades de resolución de conflictos.

V. DISCUSIÓN

El objetivo de la investigación fue determinar en qué medida la aplicación del juego cooperativo como estrategia, desarrolla las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea, los resultados obtenidos en el post test evidencian que el 100% de los infantes se hallan en un nivel de logrado, esto indica que la práctica del juego cooperativo como estrategia propicia el mejoramiento de las habilidades sociales. Estos resultados se igualan a la investigación desarrollada por Benavides y Contreras (2019), en el que plasmaron como objetivo general, diseñar un proyecto de juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales, obtuvieron como conclusión que el juego cooperativo es una estrategia que favorece el mejoramiento de las habilidades sociales; por otro lado en la dimensión habilidades empáticas y solidarias se logró como resultado que el 100% (19) de infantes se hallan en nivel de logrado, es decir que los estudiantes demostraron destreza ayudando a sus compañeros en diversas situaciones, fomentando el apoyo emocional entre sus compañeros, de esta manera se refleja que los juegos cooperativos fortalecen significativamente las habilidades sociales. Por su parte Vygotsky (1987) indica que la zona de desarrollo próximo, en la cual el aprendizaje está en proceso, es guiada y socialmente compartida; es decir se va adquirir gracias a la interacción con otros infantes, así mismo se va a desarrollar de una forma más efectiva a través de la estrategia del juego cooperativo.

En base al primer objetivo específico es identificar el nivel de habilidades sociales en el que se hallan los infantes de 5 años se obtuvo como resultado que 100 % de los infantes alcanzaron un nivel de logrado, dicho resultado coincide con la investigación realizado por, Duran (2020) en la cual se tuvo como objetivo determinar el nivel de influencia del juego cooperativo para la mejora de las habilidades sociales de los infantes, al finalizar la investigación el autor concluye afirmando que el juego cooperativo tiene una influencia positiva en el incremento de habilidades sociales, es decir que lograron el aprendizaje esperado para realizar actividades como expresarse de manera cordial al momento de compartir. por otro lado, en la dimensión habilidades conversacionales, se logró como resultado que el 100% (19) de infantes se

hallan en nivel de logrado, es decir que los estudiantes demostraron destreza al expresarse de diferentes formas según sus posibilidades. En lo cual, el juego cooperativo fortalece las habilidades sociales y que es necesario brindar los insumos necesarios a los estudiantes, para que puedan lograr el objetivo común de esta manera se generan aprendizajes para la vida. La educación en el siglo XXI reconoce que el aprendizaje requiere una combinación de diferentes habilidades, que incluyen: Habilidades sociales que faciliten la participación activa y efectiva en los desarrollos de enseñanza y aprendizaje de los infantes y contribuyan al desarrollo del pensamiento crítico. Por lo tanto, es importante incorporar habilidades blandas para el desarrollo de los preescolares. Verlos como la base del proceso educativo que ayudará a mejorar a los infantes para que se transformen en futuros pobladores competentes que puedan enfrentar los desafíos de la sociedad actual. (Chandra et al. 2020).

Por otro lado, el objetivo fue aplicar el juego cooperativo como estrategia en cada una de las sesiones ya que, esta investigación coincide con los resultados de Hidalgo (2019), tuvo como propósito definir cuáles son las consecuencias que ocasiona la práctica del planteamiento de juegos cooperativos en las habilidades sociales de los infantes, según los resultados se pudo determinar que la estrategia de juegos cooperativos aumento significativamente el desarrollo de las habilidades sociales de los infantes, pues se ha comprobado que en el post test se alcanzó un promedio mayor al obtenido en el pre-test; en la dimensión habilidades de autoafirmación del presente estudio de investigación, se logró como resultado que el 95% (18) de los infantes se hallan en un nivel de logrado, es decir, que los estudiantes reflejaron una enseñanza de calidad, el 5% (1) de infantes se hallan en un nivel de proceso, estuvieron cerca de lograr el aprendizaje, reafirmando que el efecto es positivo en la estrategia del juego cooperativo en la dimensión de habilidades de autoafirmación. Por consiguiente, Koyjez y Ozbay (2019) menciona que los problemas que presentan los infantes en la etapa pre escolar está relacionada con la falta de las habilidades sociales, esto se asocia con el comportamiento negativo y se deriva del entorno del hogar, por los adultos significativos en los infantes. Al interactuar con él y quienes lo rodeaban durante su infancia. Son estas experiencias las que determinan el vínculo entre el hombre y la población.

En este sentido, se puede argumentar que la educación en habilidades sociales se aprende exclusivamente por imitación.

Con respecto al objetivo fue identificar el nivel de habilidades sociales en cada una de las dimensiones, estos resultados coinciden con Cabrera (2020), realizó una investigación cuyo objetivo fue desarrollar una estrategia de juegos cooperativos que permiten la práctica de conductas buenas para la sociedad, el autor afirmó que los juegos cooperativos permiten el desarrollo de conductas adecuadas para la sociedad; en la dimensión habilidades de colaboración del actual estudio de investigación se logró como resultado que el 74% (14) de infantes estuvieron en un nivel de logrado, es decir que obtuvieron el aprendizaje deseado para mostrar colaboración cuando se integra en las actividades, 26%(5) de infantes está en un nivel de proceso y ningún infante se halla en el nivel de proceso e inicio, este resultado reafirma que la práctica de estrategias de juegos cooperativos si refuerzan las habilidades sociales en la dimensión habilidades de colaboración. De la misma forma, Turkur (2019) se consideran la base del desarrollo social de un individuo. Esta premisa se basa en las conexiones positivas que se exhiben en la comunicación. Los estudiantes que son competentes a nivel social son capaces de iniciar, mantener y completar con éxito conversaciones con quienes les rodean, contribuyendo así a la aceptación del individuo en la sociedad. Sin embargo, para lograr estos resultados, los padres deben interactuar con sus hijos desde una edad temprana y las escuelas deben apoyar el desarrollo de habilidades sociales de sus hijos. Para ello, es imperativo que el juego sea ideal y se considere ideal. Un instrumento importante para promover el comportamiento social. Está científicamente comprobado que el desarrollo cognitivo, social y psicomotor de los niños se puede lograr a través de actividades lúdicas.

Así mismo, Cárdenas, Soto y Becerra, realizaron una investigación cuyo objetivo fue obtener datos sobre la aparición del juego cooperativo en la convivencia escolar, con base en los resultados obtenidos concluyeron afirmando que los juegos cooperativos desarrollan competencias en las que se evidencian habilidades sociales; en la dimensión habilidades para compartir del presente trabajo de investigación se logró como resultado que el 100% (19) de infantes estuvieron en un nivel de logrado, es decir que lograron el aprendizaje

deseado para expresarse de manera cordial al momento de compartir, este resultado confirma que la práctica de estrategias de juegos cooperativos si refuerzan las habilidades sociales en la dimensión habilidades para compartir. Como menciona Resnik y Belmore (2019) anteriormente, la falta de habilidades sociales conduce a comportamientos disfuncionales como el aislamiento social en el futuro. Sin embargo, hay muchos infantes con habilidades sociales positivas durante sus días escolares. Se vuelven negativos y se reflejan en un comportamiento pasivo o agresivo. Por lo tanto, la intervención oportuna del docente es fundamental para crear un ambiente cálido en el aula basado en la participación de todo el grupo.

El autor Cabrera (2020), realizó una investigación cuyo objetivo fue desarrollar una estrategia de juegos cooperativos que permiten la práctica de conductas buenas para la sociedad, el autor afirmó que los juegos cooperativos permiten el desarrollo de conductas adecuadas para la sociedad; en la dimensión habilidades de resolución de conflictos del actual estudio de investigación se logró como resultado que el 74% (14) de infantes estuvieron en un nivel de logrado, es decir que obtuvieron el aprendizaje deseado para plantear soluciones según sus posibilidades, el 26%(5) de infantes se hallan en un nivel de proceso y ningún infante está en el nivel de inicio, este resultado confirma que la aplicación de estrategias de juegos cooperativos si refuerzan las habilidades sociales en la dimensión habilidades de resolución de conflictos.

VI. CONCLUSIONES

1. La investigación realizada permitió verificar que en relación a la variable dependiente habilidades sociales el 100% de los estudiantes se hallan en un nivel de logrado, este resultado evidencia que el juego cooperativo como estrategia contribuye significativamente al mejoramiento de las habilidades sociales.
2. Se evidencio que el juego cooperativo como estrategia, propicia un ambiente en el cual se generan diferentes situaciones, las cuales permiten desarrollar las habilidades sociales.
3. La planificación y realización de sesiones de aprendizaje que utilice el juego cooperativo como estrategia puede ayudar a enriquecer las habilidades sociales de los infantes de 5 años.
4. La investigación obtuvo los siguientes resultados, en la dimensión habilidades empáticas y solidarias el 100% de los infantes se hallan en un nivel de logrado, por otro lado, en la dimensión habilidades conversacionales, el 100% de los infantes están en un nivel de logrado, en la dimensión habilidades de autoafirmación el 95% de los infantes se hallan en un nivel de logrado, lo que señala estadísticamente que el juego cooperativo como estrategia contribuye significativamente al progreso de la habilidades sociales, en la dimensión habilidades de colaboración el 74% de los infantes están en un nivel de logrado, lo que señala estadísticamente que el juego como estrategia contribuye al mejoramiento de las habilidades sociales, en la dimensión habilidades para compartir el 100% de los infantes están en un nivel de logrado, lo que evidencia que el juego cooperativo como estrategia permite que se mejoren las habilidades sociales y en la dimensión habilidades de resolución de conflictos. El 74% de los infantes están en un nivel de logrado, lo que refleja que los infantes de 5 años progresaron significativamente sus habilidades sociales gracias al juego cooperativo.

VII. RECOMENDACIONES

1. Los juegos constantemente son una pieza principal en el progreso del infante porque fomentan la amistad entre los niños y el desarrollo social, lo que ayuda a los niños a trabajar juntos en juegos cooperativos.
2. Los maestros encargados del aula que incluyan estrategias del juego cooperativo en las actividades para fomentar la participación, colaboración y actitudes positivas de los niños, creando así una buena convivencia en la escuela.
3. Para apoyar continuamente el desarrollo de los niños, los maestros deben recibir capacitación ya que, brindándoles una buena base de aprendizaje a los infantes, hará que ellos puedan desarrollar de forma apropiada y eficiente para que afronten las tareas encomendadas, mediante los juegos cooperativos.
4. A los padres que deben comprometer en el desarrollo de sus hijos y empoderarlos jugando juntos diferentes juegos cooperativos, en casa para que puedan fortalecer su socialización.

REFERENCIAS

- Alomoto Chancusig, I. M. y Ordóñez Morocho, K. M. (2021). *Teorías de las habilidades sociales en los adolescentes* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador] <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22968>
- Artega G. (2020). *Qué es el análisis de contenido*. <https://www.testsiteforme.com/que-es-el-analisis-de-contenido/>
- Bances Goicochea R. (2019). *Habilidades sociales: una revisión teórica del concepto*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Señor de Sipán] <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6098/Bances%20Goicochea%20Rosa.pdf?sequence=1>
- Beltrán, Olga & Martínez, Zabdy. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*. 17. 123. <http://dx.10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136>.
- Benavides, L. C. y Contreras Eugenio, B. (2018) *El juego cooperativo y la clase de educación física para el mejoramiento de las habilidades sociales*. *Revista Educación Física, Deporte y Salud*, 1(1) <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/REDFIDS/article/view/3144/390>
- 5
- Brown, G. (1990). *Qué tal si jugamos... otra vez... Nuevas experiencias de los Juegos Cooperativos en la Educación Popular*. Venezuela: Publicaciones Populares. [file:///C:/Users/user/Downloads/UVDI.FlorezCasta%3B1edaMariaCamila.2017%20\(1\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/UVDI.FlorezCasta%3B1edaMariaCamila.2017%20(1)%20(1).pdf)
- Cabrera Delgado, D. A. (2020) *propuesta de un programa de juegos cooperativos para la promoción de conductas pro sociales en los estudiantes del grado 7-1 de la institución educativa la juventud de Bucaramanga (2019-2020)* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga] [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12109/2020 tesis diego arm ando cabrera delgado.pdf?sequence=1](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12109/2020%20tesis%20diego%20armando%20cabrera%20delgado.pdf?sequence=1)

Cajas Bravo, V. Paredes Perez, M. A. Pasquel Loarte, L Y Pasquel Cajas, A (2020). *Habilidades sociales en Engagement y desempeño académico en estudiantes universitarios*. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S221971682020000100077&script=sci_abstract

Cárdenas Messa, G. A., Soto Arias C. y Becerra Collazos D. A. (2020) *Juegos cooperativos en la convivencia escolar, un estudio descriptivo*. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2). 303-312. <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>

Castro Rodríguez, C. M. (2019). *Programa de juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa, 2019* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51537/Cruz_CS-Leyva_CKJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castro, S., Falcón, M. Y Guillén, C. (2012). *Metodología para la aplicación de tecnologías de servidores virtualizados para entornos productivos*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Rafael Belloso Chacín] <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092769/intro.pdf>

Cindy Tatiana, C. E., Leidy Andrea, P. A., Evelyne Dahanna, T. S., & Zaily del Pilar García Gutiérrez. (2018). Intercultural education process in early childhood: educate your child program -Cuba- and community welfare homes program -HBC -Colombia. *Praxis Pedagógica*, 17(21), 119-142. <http://dx.doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.21.2017.119-142>

Condori Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra*. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>

Condori-Ojeda, Porfirio (2020). *Universo, población y muestra*. Curso Taller.

Congreso de la República del Perú. (2018). Ley No 30806, Ley que modifica diversos artículos de la Ley 28303, Ley marco de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica; y de la Ley 28613, Ley del Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC). *El peruano*, 4–8. <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/ley-que-modifica-diversos-articulos-de-la-ley-28303-ley-mar-ley-n-30806-1666491-1/>

- Corrales, I. A. (2019). El concepto de juego en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista De Lenguas Modernas*, (20), 259-272. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/el-concepto-de-juego-en-la-enseñanza-lenguas/docview/1550969183/se-2?accountid=37408>
- Cruz Choque, S. y Leyva Contreras, K. J. (2020). *Las Habilidades sociales y los Juegos cooperativos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1584* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo] <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/557/1/habilidades-sociales-ninos-escolarizados.pdf>
- Cuastumal Moreno J. E. y Pastrana Rodríguez A. (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia metodológica que contribuyen al desarrollo de la interacción social en los niños del grado 402 del Instituto Técnico Distrital República de Guatemala*. [Tesis Licenciatura, Universidad Libre de Colombia] <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15806/Juegos%20Cooperativos.pdf?sequence=1>
- Damián Díaz, M. (2018). The importance of play in children's psychological development. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo/docview/2480310936/se-2?accountid=37408>
- Díaz Rodríguez, M. (2011). *Habilidades de comunicación para la vida cotidiana*. <https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/16939/Manual%20de%20Habilidades%20sociales%20ISBN.pdf>
- Díaz., M. (2018). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo/docview/2480310936/se-2?accountid=37408>
- Duek., K (2020) Contemporary children's play: media, new practices and classifications. *Revista Brasileira de Ciências Do Esporte*, 34(3), 649–664. <https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000300009>
- Duran Manchego, E. (2020). *La aplicación de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la I.E.I. N°*

008 de Santa Cruz, Tocache, San Martín - 2019. [Tesis Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16877/HABILIDADES_JUEGOS ESTRATEGIAS DURAN MANCHEGO ERICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Estrada Araoz, E. G. (2019) *Habilidades sociales y agresividad de los estudiantes del nivel secundaria*. *SCIÉENDO*, 22(4): 299-305.
<http://dx.doi.org/10.17268/sciendo.2019.037>

Fernández, M. (2007). *Habilidades Sociales en el Contexto Educativo*. (tesis de maestría). Universidad del Bío-Bío, Chillán, Chile.
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8655/OVIEDO_PK.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fondo de las naciones unidas para la infancia (2018). *Aprendizaje a través del juego*. (octubre 2018) <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Gallardo López J. A. (20-22 de marzo del 2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garay Mantilla, M. Y., Sánchez Celis, E., y Rodríguez Sierra, A. V. (2021). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos*. *Praxis*, 17(1), 55–68.
<https://doi.org/10.21676/23897856.3520>

Gardner H. (2019) *Inteligencias múltiples*.
<https://www.planetadelibros.com/libros contenido extra/42/41371 INTELIGENCIAS MULTIPLES.pdf>

Gómez-Díaz, R., & García-Rodríguez, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*, 12, 125-135.
<http://dx.doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>

González, M., & Tarrés, M. (2019). The music classroom as a sound environment for learning in early childhood education. *Electronic Journal of Music in Educación*; 44. <https://doi.org/10.7203/leeme.44.15595>

Hernández Mendoza, S. L., Duana Avila D. (2022). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*, Revista Index, 9(17), 51-53
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:BZplcwcCVcIJ:https://repository.uah.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/download/6019/7678&cd=4&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>

Hernández Sampieri R. Mendoza Torres C. P. (2018) *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Vol. 1)
<http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales de consulta/Drogas de Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf>

Hierro, L. M., & Seller, E. P. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Prisma Social*, (30), 88-114. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/el-aprendizaje-basado-en-juego-como-herramienta/docview/2438618357/se-2>

Itusaca Beltran M. (2019). *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años institución educativa inicial n°252 aplicación una-Puno*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]
<https://vriunap.pe/repositor/docs/d00006264-Borr.pdf>

Jaimes Vela, V. L. (2022) *El juego cooperativo y las habilidades sociales en los niños de cinco años de la institución educativa inicial n° 055 singa, 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27587/COOPERATIVO_HABILIDADES_JAIMES_VELA_VANESSA_LUZMILA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Jimenez, L., y Muñoz, M. D. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1099.

La Interacción Social: Espacios Públicos. (2011). Espacios públicos.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15806/Juegos%20Cooperativos.pdf?sequence=1>

Lacunza, A. B. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en*

- Landero Lazcano, J. Y Landero Lazcano E. *El trabajo cooperativo como una estrategia lúdica para fortalecer la convivencia escolar*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa] <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/8887/El%20trabajo%20cooperativo%20como%20una%20estrategia%20l%C3%BDadica%20para%20fortalecer%20la%20convivencia%20escolar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez., L (2018). Gender-differentiated socialization in Early Childhood Education: an ethnographic study. *Revista Complutense De Educación*, 29(3), 919-934. <http://dx.doi.org/10.5209/RCED.54263>
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63. Recuperado en 20 de septiembre de 2021, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es.
- Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, M. *El juego en los niños: enfoque teórico*. Educación, (25), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mieles-Barrera, M., Cerchiaro-Ceballos, E., & Rosero-Prado, A. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258. <http://dx.doi.org/10.21676/23897856.3656>
- Ministerio de Educación (2019) *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. (29 de mayo 2019) <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/04/El-Juego-Simbolico-en-la-Hora-del-Juego-Libre-en-los-Sectores-29-05-19.pdf>
- Moragon-Alcaniz, F., & Martinez-Bello, V. (2019). Juegos de ninas y juegos de ninos: estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo. *Educación*, 40(1), 1. <https://doi.org/10.15517/revedu.v40i1.17439>
- Moreno, C. X. G., Solovieva, Y., & Rojas, L. Q. (2014). The thematic set of social roles: contributions to development in preschool. *Avances En Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287. <https://doi.org/10.12804/ap132.2.2014.08>

- Muchiut, A. F., Dri, C. A., Vaccaro, P., y Pietto, M. (2019). *Emocionalidad, Conducta, Habilidades Sociales, y Funciones Ejecutivas en niños de Nivel Inicial*. Revista Iberoamericana de Psicología, 12 (2), [1https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/1622](https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/1622)
- Muñoz B. A., (2018) Ventajas y desventajas del muestreo probabilístico y no probabilístico en investigaciones científicas [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Machala] <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12838/1/ECUACE-2018-CA-DE00859.pdf>
- Papavlasopoulou, S., Sharma, K., Melhart, D., Schellekens, J., Lee-Cultura, S., Giannakos, M. N., & Yiannakakis, G. N. (2021). Investigating gaze interaction to support children's gameplay. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 30 <http://dx.doi:10.1016/j.ijcci.2021.100349>
- Peña Vera T., Pirela Morillo J. (2007) *La complejidad del análisis documental*. Información, cultura y sociedad. 16, 55-81 <http://www.scielo.org.ar/pdf/ics/n16/n16a04.pdf>
- Piaget J. (2019) *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño*. <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=2m7DDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=piaget+juego&ots=VxCmjZhxf7&sig=kBBwrxccGjBvGxP86zflIhIBs0#v=onepage&q=piaget%20juego&f=false>
- Piaget, J. (2005) *Inteligencia y afectividad*. <http://materiaeapoiotcc.pbworks.com/f/PIAGET+JEAN+INTELIGENCIA++Y+AFECTIVIDAD.pdf>
- Quilco Calla E., & Pantigoso Gaspar, M (2018) Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial el altiplano cono norte - 2018. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1b067dbd-def1-4e1a-b447-65a967ab8551/content>
- Ramírez Valbuena, W. A. (diciembre, 2017). *La inclusión: una historia de exclusión en el proceso de enseñanza aprendizaje*. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica_hispanica/article/view/6195/6312#:~:text=

El 20t%C3%A9rmino 20inclusi%C3%B3n 20lo 20resalta, las 20necesidades 20de 20la 20diversidad.

Ramos Galarza C. (2021). *Los alcances de una virtualidad*. CienciAmerica, 10(1).
<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>

Ramos García, M. (2018) *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/503/RAMOS%20GARCIA%20MARLENY...pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rashta Lock, M. A. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia – 2017* [Tesis Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5445>

Rodríguez, J., González, E., Mérida, & Olivares M. (2019). Aulas infantiles que trabajan por Proyectos. La interacción social entre iguales como herramienta de aprendizaje. *Revista Complutense De Educación*, 30(1), 185-203.
<http://dx.doi.org/10.5209/RCED.56076>

Ruiz Gutiérrez M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de Maestría, Universidad de Cantabria]
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>

Sánchez-Domínguez, J., Castillo., S & Hernández B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Vygotsky L. (1978), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf

ANEXOS

ANEXO 01: TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

Título: Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023.

TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Juego cooperativo	Los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. (Torres Elena 2008)	Para conocer el nivel de participación de los estudiantes en el juego cooperativo.	Cooperación	Pide ayuda cuando la necesita. Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan. Comparte sus materiales. Comparte sus juguetes.	Nominal
			Interacción	Escucha las reglas del juego. Mencionar sus ideas sin temor. Realiza acciones para lograr el objetivo común. Presta atención a las opiniones e ideas de sus compañeros.	
			Inclusión	Participa de juegos con todos sus compañeros. Motiva la participación de todos sus compañeros. Se considera importante dentro del equipo.	

				Le agrada la compañía de sus compañeros.	
			Respeto	Respeto las reglas del juego. Respeto las ideas y opiniones de sus compañeros. Respeto el turno de sus compañeros. Respeto el espacio de sus compañeros.	
Habilidades sociales	Se refieren a aquellos comportamientos o conductas específicas y Necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma efectiva, satisfactoria y exitosa socialmente (MUÑOZ C.2003)	Son conductas que el niño manifiesta en diversas situaciones sociales; en estudiantes de 4 años dichas conductas se evaluarán a través de un cuestionario, con la siguiente escala: Nunca: 1 A veces: 2 Pocas veces: 3 Siempre: 4 Casi siempre: 5	Habilidades empáticas y solidarias.	Ayuda a sus compañeros en diversas situaciones. Fomenta el apoyo emocional entre sus compañeros.	Nominal
			Habilidades conversacionales	Se expresa de diferentes formas según sus posibilidades.	
			Habilidades de autoafirmación	Expresa sus emociones libremente.	
			Habilidades de colaboración	Muestra colaboración cuando se integra en las actividades.	
			Habilidades para compartir	Se expresa de manera cordial al momento de compartir.	
			Habilidades de resolución de conflictos.	Plantea soluciones según sus posibilidades.	

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES

VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES

Instrucciones para el llenado de la ficha de observación

Estimado participante: Lea atentamente cada pregunta, valore y elija la respuesta que mejor la describa la variable en estudio: HABILIDADES SOCIALES. Por favor exprese la opinión que le merece marcando cada ítem solo una de las alternativas y coloca una (X) en cualquiera de las 5 posibles alternativas, considerando que:

1=NUNCA 2=A VECES 3=POCAS VECES 4=SIEMPRE 5=CASI SIEMPRE

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	ALTERNATIVAS				
			1	2	3	4	5
Habilidades empáticas y solidarias.	Ayuda a sus compañeros en diversas situaciones.	Ayuda a sus compañeros a levantarse cuando se caen.					
		Ayuda a sus compañeros a guardar sus colores en su cartuchera.					
	Fomenta el apoyo emocional entre sus compañeros	Abraza a sus compañeros cuando lo ve llorar.					
		Saluda a sus compañeros cuando ingresan al jardín.					
Habilidades conversacionales	Se expresa de diferentes formas según sus posibilidades.	Se expresa de manera verbal con sus compañeros y profesores.					
		Escucha a sus compañeros y profesores.					
Habilidades de autoafirmación	Expresa sus emociones libremente	Al escuchar un chiste ríe libremente.					
		Expresa el motivo por el cual está molesto.					
Habilidades de colaboración	Muestra colaboración cuando se integra en las actividades.	Respeto y realiza las indicaciones propuestas por la docente.					
		Colabora con el equipo para conseguir un objetivo común.					

Habilidades para compartir	Se expresa de manera cordial al momento de compartir	Comparte sus juguetes con sus compañeros.					
		Comparte sus materiales.					
Habilidades de resolución de conflictos.	Plantea soluciones según sus posibilidades	Pide disculpas a sus compañeros cuando los hace sentir mal.					
		Pide ayuda a sus profesores cuando lo necesita.					

ANEXO 3: MODELO DE CONSENTIMIENTO Y/O ASENTIMIENTO INFORMADO, FORMATO UCV.

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: “Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023”.

Investigador (a) (es): Baca Vasallo, Yesica Janeth y Quispe Paredes Anghela Mirella

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023”, cuyo objetivo es Determinar en qué medida la aplicación del juego cooperativo como estrategia desarrolla las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, de la carrera profesional de Educación Inicial, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad con el permiso de la institución educativa 207 Alfredo Pinillo Goicochea.

Describir el impacto del problema de la investigación

Lo que nosotras queremos es mejorar las habilidades sociales a través de la estrategia del juego cooperativo que va permitir al niño preescolar que tenga el control con respecto a cómo demostrar sus sentimientos y cómo responder ante los sentimientos de los demás.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una ficha de observación donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación:” Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023”.
2. Esta ficha de observación tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del jardín de la institución educativa 207 Alfredo Pinillos Goicochea

Las respuestas de la ficha de observación serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

** Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Baca Vasallo, Yesica Janeth y Quispe Paredes, Anghela Mirella) email: BACAVY@ucvirtual.edu.pe - amquispep@ucvirtual.edu.pe y Docente asesora (Dra. Carranza Acuña, Lidia Elena) email: lidiacarranza@ucvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menorhijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

.....

Fecha y hora:

.....



EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “sobre el cuestionario de las habilidades sociales”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Laura María Díaz Guerra
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor(X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCADORES
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo, Sede Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para evaluar las habilidades sociales
Autora:	Elaborado por las investigadoras Baca Vasallo, Yesica Janeth y Quispe Paredes, Anghela Mirella, en base a los aportes de Tapia y Cubo (2017).

Procedencia:	
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	En el aula
Significación:	Está compuesto por: (dimensiones, Indicadores, ítems por indicador y alternativas).

4. Soporte teórico

Las habilidades sociales se pueden definir como comportamientos, sentimientos y pensamientos adquiridos (Basantes et al., 2021, p. 14) las cuales se manifiestan en diferentes situaciones.

Las habilidades sociales se refieren a la capacidad del niño para actuar de acuerdo con las expectativas sociales, es decir, para mostrar cuidado y empatía por los demás, gestionar los conflictos con éxito e interactuar bajo las normas y valores sociales en general (Cajas et al., 2020, p. 79).

Para desarrollar las habilidades sociales se debe involucrar un grupo complejo de comportamiento, que permitirán al sujeto desenvolverse efectivamente en su entorno como agente activo de la sociedad. Además, como argumenta Toppe (2019), las habilidades sociales son comportamientos aprendidos.

Las dimensiones de las habilidades social, para Tapia y Cubo (2017) son, habilidades empáticas y solidarias, conversacionales, de autoafirmación, de colaboración, que impliquen compartir y la resolución de problemas (p. 143), según los autores dichas dimensiones son las más relevantes debido a que están presentes en múltiples interacciones.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Nominal/ personal social	Habilidades empáticas y solidarias. Habilidades conversacionales.	Se refieren a aquellos comportamientos o conductas específicas y necesarias para interactuar y relacionarse con el otro

Habilidades autoafirmación.	de	de forma efectiva, satisfactoria y exitosa socialmente.
Habilidades colaboración.	de	
Habilidades para compartir.	para	
Habilidades de resolución de conflictos.		

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre las habilidades sociales elaborado por Baca Vasallo, Yesica Janeth y Quispe Paredes, Anghela Mirella, en base a los aportes de Tapia y Cubo (2017). De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.

	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: (Habilidades empáticas y solidarias.)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades empática y solidarias se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ayuda a sus compañeros en diversas situaciones.	Ayuda a su compañero a levantarse o cuando la requiere.	3	3	4	
	Ayuda a sus compañeros a guardar o sacar materiales	4	4	4	
Fomenta el apoyo emocional entre sus compañeros.	Abraza a sus compañeros cuando lo ve llorar.	3	3	3	
	Saluda a sus compañeros al ingresar al jardín.	3	4	4	

- Segunda dimensión: (Habilidades conversacionales)
- Objetivos de la Dimensión: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Se expresa de diferentes formas según sus posibilidades.	Expresa su punto de vista en una conversación	3	3	3	
	Escucha a sus	4	3	3	

	compañeros y profesores.				
--	--------------------------	--	--	--	--

- Tercera dimensión: (Habilidades de autoafirmación).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades de autoafirmación se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresa sus emociones libremente	Sonríe al escuchar algo gracioso.	3	4	3	
	Menciona el motivo por el cual está molesto.	4	3	3	

- Cuarta dimensión: (Habilidades de colaboración).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades de colaboración se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Muestra colaboración cuando se integra en las actividades.	Cumple las indicaciones de la docente.	3	3	3	
	Colabora con el equipo para conseguir un objetivo común.	4	3	3	

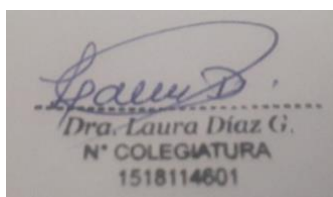
- Quinta dimensión: (Habilidades para compartir).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades para compartir se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	
-------------	------	----------	------------	------------	--

					Observaciones/ Recomendaciones
Se expresa de manera cordial al momento de compartir	Comparte sus juguetes con sus compañeros.	3	3	3	
	Comparte sus materiales al realizar una tarea.	3	3	3	

- Sexta dimensión: (Habilidades de resolución de conflictos).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades de resolución de conflictos se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Plantea soluciones según sus posibilidades	Pide disculpas a sus compañeros cuando los hace sentir mal.	3	4	3	
	Pide ayuda al adulto cuando lo necesita.	4	3	3	



Firma del Evaluador

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “sobre el cuestionario de las habilidades sociales”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Roxana Marina Díaz Salinas
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor(<input type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clínica (<input type="checkbox"/>) Social (<input type="checkbox"/>) Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional (<input type="checkbox"/>)
Áreas de experiencia profesional:	EDUCADORES
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo, Sede Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años (<input type="checkbox"/>) Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para evaluar las habilidades sociales
----------------------	--

Autora:	Elaborado por las investigadoras Baca Vasallo, Yesica Janeth y Quispe Paredes, Anghela Mirella, en base a los aportes de Tapia y Cubo (2017).
Procedencia:	
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	En el aula
Significación:	Está compuesto por: (dimensiones, Indicadores, ítems por indicador y alternativas).

4. Soporte teórico

Las habilidades sociales se pueden definir como comportamientos, sentimientos y pensamientos adquiridos (Basantes et al., 2021, p. 14) las cuales se manifiestan en diferentes situaciones.

Las habilidades sociales se refieren a la capacidad del niño para actuar de acuerdo con las expectativas sociales, es decir, para mostrar cuidado y empatía por los demás, gestionar los conflictos con éxito e interactuar bajo las normas y valores sociales en general (Cajas et al., 2020, p. 79).

Para desarrollar las habilidades sociales se debe involucrar un grupo complejo de comportamiento, que permitirán al sujeto desenvolverse efectivamente en su entorno como agente activo de la sociedad. Además, como argumenta Toppe (2019), las habilidades sociales son comportamientos aprendidos.

Las dimensiones de las habilidades social, para Tapia y Cubo (2017) son, habilidades empáticas y solidarias, conversacionales, de autoafirmación, de colaboración, que impliquen compartir y la resolución de problemas (p. 143), según los autores dichas dimensiones son las más relevantes debido a que están presentes en múltiples interacciones.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
--------------------	--------------------------------	-------------------

Nominal/ personal social	Habilidades empáticas y solidarias. Habilidades conversacionales. Habilidades de autoafirmación. Habilidades de colaboración. Habilidades para compartir. Habilidades de resolución de conflictos.	Se refieren a aquellos comportamientos o conductas específicas y necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma efectiva, satisfactoria y exitosa socialmente.
-----------------------------	---	---

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre las habilidades sociales elaborado por Baca Vasallo, Yesica Janeth y Quispe Paredes, Anghela Mirella, en base a los aportes de Tapia y Cubo (2017). De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, decir, sintáctica y semántica adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.

o indicador que está midiendo.	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: (Habilidades empáticas y solidarias.)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades empática y solidarias se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ayuda a sus compañeros en diversas situaciones.	Ayuda a su compañero a levantarse o cuando la requiere.	4	3	4	
	Ayuda a sus compañeros a guardar o sacar materiales	4	4	4	
Fomenta el apoyo emocional entre sus compañeros	Abraza a sus compañeros cuando lo ve llorar.	3	4	4	
	Saluda a sus compañeros al ingresar al jardín.	3	4	4	

- Segunda dimensión: (Habilidades conversacionales)
- Objetivos de la Dimensión: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Se expresa de diferentes formas según sus posibilidades.	Expresa su punto de vista en una conversación	3	3	3	
	Escucha a sus compañeros y profesores.	4	3	3	

- Tercera dimensión: (Habilidades de autoafirmación).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades de autoafirmación se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresa sus emociones libremente	Sonríe al escuchar algo gracioso.	3	4	4	
	Menciona el motivo por el cual está molesto.	4	3	3	

- Cuarta dimensión: (Habilidades de colaboración).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades de colaboración se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Muestra colaboración cuando se integra en las actividades.	Cumple las indicaciones de la docente.	3	3	3	
	Colabora con el equipo para conseguir un objetivo común.	4	4	3	

- Quinta dimensión: (Habilidades para compartir).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades para compartir se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Se expresa de manera cordial al momento de compartir	Comparte sus juguetes con sus compañeros.	3	3	3	
	Comparte sus materiales al realizar una tarea.	3	3	3	

- Sexta dimensión: (Habilidades de resolución de conflictos).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades de resolución de conflictos se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Plantea soluciones según sus posibilidades	Pide disculpas a sus compañeros cuando los hace sentir mal.	3	4	4	
	Pide ayuda al adulto cuando lo necesita.	4	4	4	



Firma del evaluador DNI

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “sobre el cuestionario de las habilidades sociales”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	ELVA AYME DEL CASTILLO MONTORO
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCADORES
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo, Sede Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para evaluar las habilidades sociales.
Autora:	Elaborado por las investigadoras Baca Vasallo, Yesica Janeth y Quispe Paredes, Anghela Mirella, en base a los aportes de Tapia y Cubo (2017).
Procedencia:	
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	En el aula
Significación:	Está compuesto por: (dimensiones, Indicadores, ítems por indicador y alternativas).

4. Soporte teórico

Las habilidades sociales se pueden definir como comportamientos, sentimientos y pensamientos adquiridos (Basantes et al., 2021, p. 14) las cuales se manifiestan en diferentes situaciones.

Las habilidades sociales se refieren a la capacidad del niño para actuar de acuerdo con las expectativas sociales, es decir, para mostrar cuidado y empatía por los demás, gestionar los conflictos con éxito e interactuar bajo las normas y valores sociales en general (Cajas et al., 2020, p. 79).

Para desarrollar las habilidades sociales se debe involucrar un grupo complejo de comportamiento, que permitirán al sujeto desenvolverse efectivamente en su entorno como agente activo de la sociedad. Además, como argumenta Toppe (2019), las habilidades sociales son comportamientos aprendidos.

Las dimensiones de las habilidades social, para Tapia y Cubo (2017) son, habilidades empáticas y solidarias, conversacionales, de autoafirmación, de colaboración, que impliquen compartir y la resolución de problemas (p. 143), según los autores dichas dimensiones son las más relevantes debido a que están presentes en múltiples interacciones.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Nominal/ personal social	Habilidades empáticas y solidarias. Habilidades conversacionales. Habilidades de autoafirmación. Habilidades de colaboración. Habilidades para compartir. Habilidades de resolución de conflictos.	Se refieren a aquellos comportamientos o conductas específicas y necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma efectiva, satisfactoria y exitosa socialmente.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario sobre las habilidades sociales elaborado por Baca Vasallo Yesica Janeth y Quispe Paredes Anghela Mirella, en base a los aportes de Tapia y Cubo (2017). De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: (Habilidades empáticas y solidarias.)
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades empática y solidarias se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ayuda a sus compañeros en diversas situaciones.	Ayuda a su compañero a levantarse o cuando la requiere.	4	4	4	
	Ayuda a sus compañeros a guardar o sacar materiales	4	4	4	
Fomenta el apoyo emocional entre sus compañeros	Abraza a sus compañeros cuando lo ve llorar.	4	4	4	
	Saluda a sus compañeros al ingresar al jardín.	4	4	4	

- Segunda dimensión: (Habilidades conversacionales)
- Objetivos de la Dimensión: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Se expresa de diferentes formas según	Expresa su punto de vista en una conversación	4	4	4	

sus posibilidades.	Escucha a sus compañeros y profesores.	4	4	4	
--------------------	--	---	---	---	--

- Tercera dimensión: (Habilidades de autoafirmación).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades de autoafirmación se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresa sus emociones libremente	Sonríe al escuchar algo gracioso.	4	4	4	
	Menciona el motivo por el cual está molesto.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: (Habilidades de colaboración).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades de colaboración se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Muestra colaboración cuando se integra en las actividades.	Cumple las indicaciones de la docente.	4	4	4	
	Colabora con el equipo para conseguir un objetivo común.	4	4	4	

- Quinta dimensión: (Habilidades para compartir).

- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades para compartir se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Se expresa de manera cordial al momento de compartir	Comparte sus juguetes con sus compañeros.	4	4	4	
	Comparte sus materiales al realizar una tarea.	4	4	4	

- Sexta dimensión: (Habilidades de resolución de conflictos).
- Objetivos de la Dimensión: (Determinar en qué nivel de la dimensión habilidades de resolución de conflictos se encuentran los niños de 4 años de la institución educativa Alfredo pinillos).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Plantea soluciones según sus posibilidades	Pide disculpas a sus compañeros cuando los hace sentir mal.	4	4	4	
	Pide ayuda al adulto cuando lo necesita.	4	4	4	

Firma del evaluador DNI
18143925

Firma del evaluador DNI

ANEXO 6: CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Estadísticas de fiabilidad

<u>Alfa de Cronbach</u>	<u>N de elementos</u>
<u>0.835</u>	<u>15</u>

RELIABILITY

```
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007  
VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

➔ **Fiabilidad**

[ConjuntoDatos0]

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	19	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	19	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,984	15

ANEXO 7: BASE DE DATOS

ITEMS	VALIDEZ DE CRITERIO ITEM TOTAL PEARSON															Suma de Items	PEARSON Igual o Mayor a 0.21: VALIDO
	D1: Habilidades empáticas y solidarias.				D2: Habilidades conversacionales		D3: Habilidades de autoafirmación		D4: Habilidades de colaboración		D5: Habilidades para compartir		D6: Habilidades de resolución de conflictos				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	41	0.30
2	3	2	2	3	3	1	3	3	1	2	3	2	1	1	2	32	0.64
3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	3	31	0.64
4	3	2	2	2	1	3	3	1	2	3	1	1	2	1	3	30	0.22
5	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	31	0.38
6	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	1	29	0.25
7	2	2	1	2	3	2	2	1	1	2	1	3	1	3	2	28	0.47
8	3	3	1	2	1	2	3	2	3	2	1	2	1	2	1	29	0.47
9	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	23	0.23
10	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	3	1	1	26	0.50
11	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	31	0.39
12	1	2	2	2	1	2	2	3	2	3	1	2	3	2	1	29	0.32
13	3	3	1	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	3	29	0.32
14	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	1	2	30	0.27
15	1	2	3	1	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	31	0.39
16	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	27	
17	1	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	30	
18	2	3	3	2	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3	1	34	
19	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	3	2	3	38	

ANEXO 8: PROPUESTA

JUGANDO Y COOPERANDO ME VOY DESARROLLANDO

Nombre: “Jugando y cooperando me voy desarrollando”

Participantes: 19 niños de 5 años del aula paciencia de la I.E 207 Alfredo Pinillos Goicochea.

Duración:45 minutos.

OBJETIVO GENERAL:

- Ejecutar el juego cooperativo como estrategia través de 15 sesiones donde se pondrán en práctica la colaboración, empatía, autoafirmación, cooperación y resolución de conflictos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS :

- Ejecutar juegos cooperativos donde los niños participen en grupo, colaboren y presten ayuda mutua para poder alcanzar la meta propuesta.
- Ejecutar juegos cooperativos donde los niños dan prioridad a los valores fomentando una convivencia sana y mejora las relaciones en grupo.
- Ejecutar juegos cooperativos donde los niños dan prioridad a la igualdad de condiciones y tienen como valor institucional al respeto, asimismo ayuda a abrir el círculo de amistades entre los niños fomentando la cohesión del grupo.

I. JUSTIFICACIÓN:

Concedores que las habilidades sociales son: habilidades empáticas y solidarias, conversacionales, de autoafirmación, de colaboración, que impliquen compartir y la resolución de problemas. Y que en los primeros años es donde la escuela es un lugar que busca proporcionar a los niños la oportunidad de adquirir aprendizajes integrales donde se combine los conocimientos con la enseñanza de actitudes para un adecuado desenvolvimiento social que le permitan al educando alcanzar su desarrollo pleno. La importancia de los juegos cooperativos propone mejorar la convivencia educativa en los niños del nivel inicial, por ello se plantea aplicar el juego cooperativo como estrategia, donde se pretende que los niños ejerzan una convivencia educativa armoniosa, ya que, por falta de

integraciones sociales ha generado consecuencia en la forma en la que realizan los trabajos en equipo, el trato hacia sus compañeros, les cuesta compartir, empatizar con sus pares, lidiar con la frustración ante una negativa dentro de su entorno educativo. Por lo que, se debe tener en cuenta como aspecto indispensable generar estrategias para lograr un buen desarrollo de conductas y valores en los niños.

II. BASE TEÓRICA :

Entre las teorías científicas que fundamentan el juego cooperativo tenemos a Bedoya (2002) menciona que es un proceso en el que los participantes se divierten y aprenden al participar de manera activa, es importante fomentar los juegos cooperativos, ya sea de cualquier tipo, ya que al utilizarlos en el aula se desarrollan diferentes habilidades que serán en base a la regulación de desacuerdos entre los pares. Por lo tanto, a través del juego, los estudiantes aprenderán los beneficios y dificultades que se presenta al trabajar en equipo. Además, se señala que la conducta de cooperación y competición se dan según las estructuras que posee la sociedad incluye las metas a alcanzar y la forma en la que se utiliza para su fin. Los juegos cooperativos sirven como estrategia para fomentar la interacción, además del progreso de capacidades y encaminar desde su propia iniciativa fortaleciendo la autonomía del educando, es un medio que facilita de manera integral al niño, da pie al niño para adquirir confianza y poder tomar riesgos en un entorno totalmente seguro. Los juegos ayudan a aportar en su formación a través de las relaciones sociales y sobre todo a forjar otras habilidades de tipo socioemocional como es la empatía, debido a que los niños van aprendiendo a tomar en cuenta el cuidado y de no lastimar a nadie durante el juego.

Según Muñoz (2018) respecto al juego menciona que fortalece las habilidades sociales y que es necesario brindar los insumos necesarios a los estudiantes, para que puedan lograr el objetivo común (p. 12) de esta manera se generan aprendizajes para la vida.

5. EVALUACIÓN:

La evaluación se realizará teniendo en cuenta el desarrollo de las 15 sesiones de aprendizaje, que se va llevar a cabo por parte de las investigadoras, cada taller dura 45 minutos y se desarrollaran a partir del mes de junio hasta el mes de julio. Desarrollando 5 veces por semana. Por consiguiente, se medirá el nivel de logro a través de una lista de cotejo.

6. PROPUESTA METODOLÓGICA:

Las actividades de juegos cooperativos se van a desarrollar mediante la metodología de las sesiones de aprendizajes basados en el siguiente proceso:

Inicio: La docente da la bienvenida a los niños, aplica la motivación, presenta el propósito de la sesión de aprendizaje haciendo uso de material didáctico.

Desarrollo: Se ejecutará la sesión de aprendizaje con los niños mediante los juegos de cooperación haciendo uso de materiales didácticos según lo requiera cada sesión.

Cierre: Se evaluará a los niños (as) a través de una lista de cotejo de forma individual utilizando los ítems correspondientes.

DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES

SESION DE APRENDIZAJE	LOGRO ESPERADO
1. Jugando con la galleta sobre mi cabeza me divierto en equipo.	Que los niños se ayuden en equipo
2. El oso jugando con las hormigas traviesas	Que los niños ayuden a sus compañeros cuando lo necesitan.
3. Nos divertimos con las pelotas para no dejarlo caer.	Que los niños aprendan a compartir (juguetes materiales, etc.)

4. Nos entretenemos insertando las pelotas a la canasta del sapo.	Que el niño aprenda a compartir sus juguetes.
5. Me divierto armando torres para la mariposa.	Que el niño trabaje en equipo.
6. Jugando con el arco del triunfo.	El niño opine libremente sin temor alguna.
7. Jugamos a encontrar la isla del tesoro.	El niño realizara acciones para lograr un objetivo.
8. Jugamos a la pescar milagrosa.	El niño preste atención cuando es necesario.
9. Me divierto con mi esfera mágica.	El niño participa adecuadamente con sus compañeros.
10. Nos divertimos con los dados mágicos.	El niño motiva la participación de sus compañeros.
11. Me divierto con mis amigos caminando por el camino de colores.	El niño se valora así mismo y a los demás.
12. Jugamos con vasitos para armar una torre misteriosa.	Muestra sus emociones hacia los demás.
13. Me divierto brincando como un saltamontes hechizado.	El niño se respeta así mismo y a los demás.
14. Jugando con la soga de diferentes formas.	El niño respeta la opinión de sus compañeros.
15. Me divierto jugando con la cadena mágica.	El niño respeta las opiniones de sus demás compañeros.

Sesión de aprendizaje N° 01

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Jugando con la galleta sobre mi cabeza me divierto en equipo.	Que los niños se ayuden en equipo.	Juego cooperativo	INICIO ➤ La maestra da la bienvenida a los niños(as) con una canción: “Toca tu cabeza”	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector. • Video. 	practicantes	10”
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO COOPERATIVO</u> ESPACIO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> • Patio de la I.E ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES:	<ul style="list-style-type: none"> • Plastilina • Música de fondo. • Cinta. 	practicantes	20”

			<ul style="list-style-type: none">• Por grupos de 4 o 5 salen al frente y muestran su galleta creada, luego la maestra les dice a dos niños que sujeten la cinta. <p>EXPLICACIÓN DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none">• La maestra les da la señal, empiezan a jugar haciendo una fila, cada niño tendrá que pasar por debajo de la cinta sin hacer caer la galleta al ritmo de una canción “Moviendo mi cuerpo” <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none">• La galleta no debe caer al piso antes de pasar por la cinta.			
--	--	--	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none">• Al pasar con la galleta por la cinta se tendrá que ir al final y esperar su turno. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar galleta de plastilina.• Cambiar la dirección de la cinta, hacia bajar y hacia arriba.			
--	--	--	---	--	--	--

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- Este juego nos ayudara a concentración y al movimiento del cuerpo.

CIERRE

- Música de fondo.

practicantes

15"

			<ul style="list-style-type: none"> La maestra les dice a los niños que elijan un lugar acogedor para echarse, la maestra les habla suavemente y pide a los niños que respiren muy lentamente una y otra vez hasta que se encuentren listos para regresar al aula. 			
--	--	--	--	--	--	--

LISTA DE COTEJO 01

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: Que los niños se ayuden en equipo.	
		Si	No
01			
02			

03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			


Sesión de aprendizaje N° 02

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
			INICIO	• Proyector	practicantes	10"

<p>El oso jugando con las hormigas traviesas.</p>	<p>Que los niños ayuden a sus compañeros cuando lo necesitan.</p>	<p>Juego cooperativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción: “el oso hormiguero”. ➤ Responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué observan? ¿Qué animales observaron en el video? 	<ul style="list-style-type: none"> • Video 		
			<p>DESARROLLO</p> <p><u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO COOPERATIVO</u></p> <p>ESPACIO DE JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El patio de la I.E <p>ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Churro de piscina. • Colchoneta. 	<p>practicantes</p>	<p>20”</p>

			<ul style="list-style-type: none">• En 2 grupos de 8 participantes cada uno (dependiendo de los jugadores disponibles).• Los jugadores están preparados para jugar cada uno en su lugar. Se dispone de dos colchonetas y dos churros de piscina. <p>DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Los jugadores que están en el personaje del oso hormiguero deben intentar tocar a las hormigas con su larga nariz, cuando consiguen tocar una hormiga esta cae al suelo, entre 3			
--	--	--	---	--	--	--

			<p>o 4 compañeros agarraran a la hormiga y lo transportaran a un hormiguero (colchoneta) donde ella revive y vuelve al juego.</p> <ul style="list-style-type: none">• Mientras ayuda a una hormiga no pueden ser capturados. <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none">• No se puede levantar del piso al ser tocado por el oso hasta ser rescatado por las hormigas.• El oso hormiguero no debe tocar con su cuerpo a las hormigas solo con su larga nariz. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizaremos las partes del cuerpo.			
--	--	--	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> Utilizaremos las manos. <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</p>  <p>JUEGO CON PROYECCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Si se realiza con las manos se puede proyectar a diferentes deportes como lanzar pelotas. 			
			<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La maestra les dice que se sienten en media luna para escuchar el cuento “Lazos”. 	<ul style="list-style-type: none"> cuento 	<p>practicantes</p>	<p>15”</p>

LISTA DE COTEJO 02

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: Que los niños ayuden a sus compañeros cuando lo necesitan.	
		Si	No
01			

02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 03

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
--------	----------	------------	---------------------	----------	-------------	--------

Nos divertimos con las pelotas para no dejarlo caer.	Que los niños aprendan a compartir (juguetes materiales, etc.)	Juego cooperativo.	INICIO <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a los niños y niñas con una canción llamada “Pelotas”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • USB 	practicantes	10”
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO</u> <u>COOPERATIVO</u> ESPACIO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> • patio de la I.E ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES: <ul style="list-style-type: none"> • Formarán grupos de 6 o 8 niños recibirán una manta. • Recibirán unas pelotas de diferentes colores DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL JUEGO:	<ul style="list-style-type: none"> • cartillas • Manta • Pelotas 	practicantes	20”

- | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none">• Se colocarán formando círculos.• Se le dará pelotas al primer grupo para colocarla a la otra manta sin utilizar las manos, el otro grupo estará esperando para recibir las pelotas.• Cada grupo hará la misma acción hasta llegar al último grupo. | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

REGLAS:

- No utilizar las manos para pasar las pelotas a la otra manta del siguiente grupo.
- No dejar caer la pelota al piso.
- No correr al momento de realizar el juego.

VARIANTES:

- Utilizar las manos.
- Correr al momento de realizar el juego.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- Desarrollo psicomotor de los niños.

CIERRE

- Realizan ejercicios de relajación observando las imágenes pegadas en la pizarra.

- Proyector
- imágenes

practicantes

15"

LISTA DE COTEJO 03

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: Que los niños aprendan a compartir (juguetes materiales, etc.)	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 04

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Nos entretenemos insertando las pelotas a la canasta del sapo.	Que el niño aprenda a compartir sus juguetes.	Juego cooperativo	INICIO <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a los niños con una canción "Bota mis pelotas". ➤ Observan una bolsa grande que contiene unas pelotas y aros de diferentes colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Video • Pelotas • Aros 	practicantes	15"
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO COOPERATIVO</u> ESPACIO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> • Patio de la I.E ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES:	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de plástico. • Bolsa de plástico 		

- La maestra forma 2 equipos de 5 participantes, al azar la maestra escoge a 2 niños para que agarren la canasta del sapo.

DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

- Cada niño ira sacando una pelota de plástico que estará dentro de una bolsa.
- Los niños que tienen la canasta del sapo se moverán al ritmo de una canción “Moviendo mi cuerpo”, luego los demás niños en una fila irán lanzando la pelota a la canasta de forma ordenada.

➤ Los niños que tienen la canasta cambiaran de posiciones para que también puedan lanzar la pelota.

REGLAS:

- La pelota no puede caer al piso.
- Las canastas no deben estar en el piso.

VARIANTES:

- Golpear la pelota con el pie.
- Obligar a dar un golpe antes de lanzar la pelota.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- Ayuda a trabajar ordenadamente y en equipo.

CIERRE

- La maestra invita a los niños a representar lo vivenciado eligiendo ellos mismos la forma de representarse a través del dibujo.

- Hoja boom
- colores

practicantes

10"

LISTA DE COTEJO 04

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: Que el niño aprenda a compartir sus juguetes.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 05

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Me divierto armando torres para la mariposa.	Que el niño trabaje en equipo.	Juego cooperativo	INICIO ➤ La docente muestra un cuento “Mari la mariposa” e invita a los niños(as) a sentarse en el centro del aula formando un círculo para contarles lo que le pasó. ¿De qué se trató el cuento? ¿Cuáles eran los personajes del cuento? ¿Por qué lloraba mari la mariposa?	• cuento	practicantes	10”
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO</u> <u>COOPERATIVO</u>	• Vasos • Camino	practicantes	20”

			<p>ESPACIO DE JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patio de la I.E <p>ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En grupos, agrupados en círculo. <p>DESARROLLO/ EXPLICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armaran una torre de vasos el que logre realizar la torres imitara como vuela mari la mariposa. • Todos los niños caminaran por un camino en forma vertical imitando a mari la mariposa. <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No romper los vasos durante la actividad. • No correr durante el juego. 	.		
--	--	--	---	---	--	--

VARIANTES:

- Armar una fila de vasos.
- Individualmente arman la torre de vasos

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- El juego está claramente orientado a trabajar en equipo.

CIERRE

- Colchonetas.

practicantes

15"

			<ul style="list-style-type: none">➤ Se sientan sobre colchonetas y escuchan las indicaciones:➤ Masajea el hombro y cabeza de su pareja y luego intercambian.➤ Finalmente se acuestan con las piernas arriba y la pareja tendrá que sostener por 3 minutos y luego intercambiarán.	<ul style="list-style-type: none">• Música de fondo.		
--	--	--	---	--	--	--

LISTA E COTEJO 05

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: Que el niño trabaje en equipo.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			

13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 06

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Jugando con el arco del triunfo.	El niño opine libremente sin temor alguna.	Juego cooperativo	INICIO <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción titulada: "Arco iris". ➤ Se invita a colocarse de pie y bailar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • USB • Video 	practicantes	10"
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL</u> <u>JUEGO COOPERATIVO</u> ESPACIO DE JUEGO:	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas • Bolsa de plástico 	practicantes	20"

			<ul style="list-style-type: none">• En el patio de la I.E <p>ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cada grupo será de 9 participantes en cada fila. <p>DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none">• El primer niño de cada fila deberá pasar una pelota bajo sus piernas al niño de atrás y proceder a correr al final de la fila.• El segundo niño de la fila deberá tomar la pelota y pasarla por debajo de sus piernas para luego correr hacia el fondo y así sucesivamente con el resto de sus compañeros.			
--	--	--	--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none">• La docente pregunta a los niños ¿De qué otra forma podremos pasar la pelota?• La docente escucha sus respuestas. <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none">• No dejar caer la pelota.• Respetar las normas de convivencia durante el juego. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none">• Jugar con la pelota con los pies.• Jugar con la pelota con la cabeza.			
--	--	--	---	--	--	--

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- El juego nos incentiva claramente a trabajar en equipo.

CIERRE

- Realizan un ejercicio de yoga, para ello sonará una música de fondo e imitarán viendo un video las posturas suaves de los animales.

- Proyector.
- Video

practicantes

15"

LISTA DE COTEJO 06

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: El niño opine libremente sin temor alguna.	
		Si	No
01			

02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 07

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
--------	----------	------------	---------------------	----------	-------------	--------

Jugamos a encontrar la isla del tesoro.	El niño realizara acciones para lograr un objetivo.	Juego cooperativo	INICIO <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a los niños(as) canción: “La isla del tesoro” ➤ Observan una caja mágica donde estará una cuerda larga, (música de fondo). 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • USB • Video 	practicantes	10”
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO</u> <u>COOPERATIVO</u> ESPACIO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> • El patio de la I.E ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES: <ul style="list-style-type: none"> • En grupos de a 2 irán pasando a todos los navegantes (todos los niños) DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL JUEGO:	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerda larga • USB • Parlante. • Colchonetas 	practicantes	20”

- | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none">• La maestra tendrá que elegir al azar quienes irán adentro de las balsas (colchonetas) y quienes trasladarán las balsas (colchonetas) desde el barco hacia la isla del tesoro.• Los navegantes pueden realizar varios viajes, pero todos tienen que llegar a la isla del tesoro para que puedan observar el tesoro.• Cuando todos los niños llegan a la isla del tesoro tendrán que regresar de la misma forma. | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

REGLAS:

- No caerse de la colchoneta
- No hacer desorden durante el juego

VARIANTES:

- Realizar el juego cogidos de la mano

- Realizar el juego cogidos a una soga.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- El juego está claramente orientado a trabajar en equipo

CIERRE

La maestra les dice que se sienten en media luna para escuchar el cuento “Ricitos de oro”.

- cuento
- colchonetas

practicantes

15”

LISTA DE COTEJO 07

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: El niño realizara acciones para lograr un objetivo.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 08

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Jugamos a la pesca milagrosa.	El niño preste atención cuando es necesario.	Juego cooperativo.	INICIO <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción titulada: “Soy un pez”. ➤ Observan una bolsa de tela de color azul, seguido entonan la canción “Que será”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • USB • Bolsa de tela color azul. 	Practicantes	10´
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL</u> <u>JUEGO COOPERATIVO</u> ESPACIO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> • En el patio de la I.E 	<ul style="list-style-type: none"> • Peceras de cartón • Cañas de pescar imantadas • Imágenes de peces de cartón. 		Practicantes

ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE

PARTICIPANTES:

- En grupos, agrupados en círculo.

DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL

JUEGO:

- observaran una pecera grande de cartón, caña de pescar y un depósito para colocar los peces.
- Al ritmo de una canción “la pesca” cada niño tendrá que pescar un pez con la caña de pescar y luego imitar el movimiento del pez al ritmo de la canción y luego colocarlo en el depósito.
- Finalmente tendrán que pasar la caña de pescar a todos sus

compañeros para que todos
puedan pescar.

REGLAS:

- No malograr los materiales del juego.
- Respetar las normas de convivencia.

VARIANTES:

- Realizar la pesca con los pies.
- Realizar la pesca con la boca.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- El juego está claramente orientado a trabajar en equipo

CIERRE

- Realizan un ejercicio de relajación: “Floto como una nube” utilizando colchonetas.

- Proyector
- USB
- Colchonetas

practicantes

15”

LISTA DE COTEJO 08

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: El niño preste atención cuando es necesario.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			

05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 09

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
--------	----------	------------	---------------------	----------	-------------	--------

Me divierto con mi esfera mágica.	El niño participa adecuadamente con sus compañeros.	Juego cooperativo	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se invita a los niños(as) a bailar la canción: <p style="text-align: center;">“Congelados”</p> ➤ Observan dos globos uno con aire y otro con agua, cada uno contendrá un animal dentro. ➤ Preguntamos: ¿Cómo hacemos para poder descubrir y sacar al animal que está dentro del globo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Parlante • USB • Globos • Agua • Animalitos pequeños 	Practicantes	10´
			<p>DESARROLLO</p> <p><u>SECUENCIA</u></p> <p><u>METODOLÓGICA DEL</u></p> <p><u>JUEGO COOPERATIVO</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Parlante • USB • Esferas congeladas 	Practicantes	20´

ESPACIO DE JUEGO:

- En el patio I.E

ORGANIZACIÓN DE

DISTRIBUCIÓN DE

PARTICIPANTES:

- Se va trabajar por grupos.

DESARROLLO/

EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

- La maestra les hace observar dos baldes pequeños con esferas congeladas y dentro de ellas habrá animales.
- Escogerán diversos materiales que la docente colocara sobre una mesa.

- Animales pequeños

--	--	--	--	--	--

- Todos los niños salen al patio, luego escogerán en equipos de 3 una esfera congelada.
- Preguntamos: ¿Cómo haremos para sacar a los animales de las esferas?; proceden a romper las esferas según su criterio.
- Finalmente, todos los niños explican que animal encontraron en la esfera.

REGLAS:

- No malograr los baldes ni las esferas congeladas.
- Respetar el turno de cada uno para descubrir

lo que hay dentro de la esfera congelada.

VARIANTES:

- Escoger 3 esferas por grupos
- Luego tendrán que romper la esfera congelada para descubrir lo que animalito nos tocó.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- El juego está orientado a el trabajo en equipo.

CIERRE

- Regresan al aula y de pie realizan movimientos corporales suaves luego sobre pisos afelpados, para ello sonará música

- Parlante
- USB Música instrumental
- Pisos afelpados

Practicantes

15´

			de fondo (música instrumental).			
--	--	--	---------------------------------	--	--	--

LISTA DE COTEJO 09

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: El niño participa adecuadamente con sus compañeros.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			

14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 10

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Nos divertimos con los dados mágicos.	El niño motiva la participación de sus compañeros.	Juego cooperativo	INICIO ➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción titulada: “El dado pin” y observan unos dados mágicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • USB • Dados 	Practicantes	10´
			DESARROLLO SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO COOPERATIVO ESPACIO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> • En el patio de la I.E 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartillas A3 • Dados grandes 	Practicantes	25´

ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN

DE PARTICIPANTES:

- Grupos de 4 niños luego les proporcionara dos dados diferentes.

DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

- El primer dado tendrá imágenes de movimientos corporales que cada grupo realizará.
- El segundo dado tendrá imágenes de desafíos que cada grupo tiene que superar.
- Finalmente, la maestra lanzara un dado de movimientos corporales y todos los niños al

ritmo de una canción “el dado pin” realizaran los diferentes movimientos según lo que vaya indicando la maestra.

REGLAS:

- No romper los dados del juego.
- No lanzar los 2 dados a la misma vez.

VARIANTES:

- Lanzar el dado con los pies.
- Lanzar los dos dados juntos.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- El juego está orientado a el trabajo en equipo.

CIERRE

- Realizan movimientos corporales sobre unas colchonetas, se realizará la técnica de la imaginación guiada para ello sonará una música suave de fondo.

• Colchonetas

• Música

• USB

Practicantes

10´

LISTA DE COTEJO 10

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: El niño motiva la participación de sus compañeros.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			

06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 11

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
--------	----------	------------	---------------------	----------	-------------	--------

Me divierto con mis amigos caminando por el camino de colores.	El niño se valora así mismo y a los demás.	Juego cooperativo	INICIO <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente muestra una caja sorpresa en la cual tendrá dentro varios dados medianos de colores. ➤ Se invitará a todos los niños(as) a colocarse de pie para bailar una canción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • USB • Caja sorpresa • Dados de colores. 	Practicantes	10''
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA</u> <u>DEL JUEGO COOPERATIVO</u> ESPACIO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> • En el patio de la I.E ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES: <ul style="list-style-type: none"> • Grupos de 5 niños por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Base de cartón Dados • Música de fondo. 	Practicantes	25''

		DESARROLLO/ EXPLICACIÓN			
		DEL JUEGO:			
		<ul style="list-style-type: none">• Salen al patio donde ella les da una base de cartón grande con una imagen de camino de colores• Luego escuchan la indicación que tendrán que lanzar un dado cada uno y de acuerdo al color que caiga irán avanzando, para ello sonará una música de fondo.• Finalmente, la maestra felicita a todos los niños por su participación y trabajo en equipo y les menciona lo			

importante que es cada participante.

REGLAS:

- No romper el camino de colores.
- No hacer desorden durante el juego.

VARIANTES:

- Lanzar el dado con los pies.
- Caminar por un camino.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- Este juego está orientado al trabajo en equipo.

CIERRE

- Se invita a los niños(as) a echarse sobre unas colchonetas para luego cerrar los ojos mientras que la docente realizará la técnica de la imaginación guiada.

- Proyector
 - USB
 - Colchonetas
- Música instrumental.

Practicantes

10''

LISTA DE COTEJO 11

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: El niño se valora así mismo y a los demás.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			

17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 12

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Jugamos con vasitos para armar una torre misteriosa.	Muestra sus emociones hacia los demás.	Juego cooperativo	INICIO <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observan que la docente trae consigo un sombrero del cual sacará de forma misteriosa preguntando a los niños que es lo que habrá dentro del sombrero. ➤ Descubren que es unas ligas con patitas de cintas de colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • USB • Sombrero • Ligas con cintas de colores. 	Practicantes	10´
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL JUEGO</u> <u>COOPERATIVO</u> ESPACIO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> • Patio de la I.E 	<ul style="list-style-type: none"> • Ligas con cintas de colores. • Vasitos de plásticos. 		Practicantes

ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE

PARTICIPANTES:

- Se formará equipo de 4 integrantes, luego recibirán un agarrador de liga con patitas de cintas de colores.

DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL JUEGO:

- Los niños recibirán por equipo nueve vasitos de plástico para que formen una torre misteriosa con una base de cinco vasitos usando los agarradores de ligas.
- Una vez armada la torre misteriosa la docente repite el juego al ritmo de una canción “la batalla del calentamiento”.
- Finalmente, se agradece por la participación en equipo.

REGLAS:

- Tendrán que armar una torre misteriosa.

- Usando los agarradores de ligas.

VARIANTES:

- Los vasos.
- Agarradores de ligar.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- Este juego ayudara a la concentración y el trabajo en equipo.

--	--	--	--

LISTA DE COTEJO 12

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: Muestra sus emociones hacia los demás.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			


13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 13

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Me divierto brincando como un saltamontes hechizado.	El niño se respeta así mismo y a los demás.	Juego cooperativo	INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Presentación y bienvenida, canción: “un saludo de capitán”. • Observan a las docentes colocadas un disfraz. • ¿Niños saben quién soy?, ¿Saben saltar?, ¿Hasta dónde pueden saltar?, ¿Quién estará dentro del disfraz? 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto • Música • disfraz 	practicantes	15”

			<p>DESARROLLO</p> <p><u>SECUENCIA METODOLÓGICA DEL</u></p> <p><u>JUEGO COOPERATIVO</u></p> <p>ESPACIO DE JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patio de la I.E <p>ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se formará dos filas de 5 niños, luego la maestra escogerá al azar a un niño para que reparta las máscaras de los saltamontes. <p>DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL JUEGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños observaran un saco el cual contendrá máscaras de saltamontes, cada uno 	<ul style="list-style-type: none"> • Saco • Mascaras • Música • Siluetas de círculos y cuadrados 	practicantes	20"
--	--	--	---	--	--------------	-----

			<p>escogerá una máscara y se desplazaran por el espacio.</p> <ul style="list-style-type: none">• Al ritmo de una canción “salta saltamontes” van imitando los movimientos que va realizando la maestra.• En el piso observan siluetas de círculos y cuadrados en grupos saltaran dentro y fuera de los círculos y cuadrados imitando el saltamontes.• Finalmente, se felicita a todos los estudiantes por respetar las reglas del juego. <p>REGLAS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tendrán que ponerse su máscara de saltamontes.• Imitar a los saltamontes.			
--	--	--	---	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Tendrán que saltar dentro de las siluetas como el círculo y cuadrado. <p>VARIANTES:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mascara de saltamontes. • Saltar en las siluetas. <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA:</p>  <p>JUEGO CON PROYECCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movimiento corporal, el equilibrio y trabajo en equipo. 			
			CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • USB • Música 	practicantes	10"

			<ul style="list-style-type: none">➤ Realizan un ejercicio de relajación yoga sobre pisos de goma Eva.➤ Estiramos las piernas hacia adelante e intentamos agarrar las puntas de los pies luego movemos los hombros hacia atrás y la cabeza en círculo, atrás adelante.	<ul style="list-style-type: none">• Pisos de goma Eva.		
--	--	--	--	--	--	--

LISTA DE COTEJO 13

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: El niño se respeta así mismo y a los demás	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 14

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Jugando con la soga de diferentes formas	El niño respeta la opinión de sus compañeros.	Juego cooperativo	INICIO <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bienvenida a los niños(as) como una canción “Ronda redonda”	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • USB • Video 	Practicantes	10´
			DESARROLLO <u>SECUENCIA METODOLÓGICA</u> <u>DEL JUEGO COOPERATIVO</u> ESPACIO DE JUEGO: <ul style="list-style-type: none"> • Patio de la I.E ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN DE PARTICIPANTES: <ul style="list-style-type: none"> • Formarse en parejas, para que reciban una soga y un globo 	<ul style="list-style-type: none"> • Soga elástica • Aro plástico 	Practicantes	20´

DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL			
JUEGO:			
<ul style="list-style-type: none">• Cada pareja estará con la soga amarrada a la cintura y se les dará un globo para que ellos jueguen sin dejen caer el globo al piso.• Si los niños dejan caer el globo al piso tendrán que recoger el globo y repetir el juego.• Todos los niños aran un círculo y recibirán un globo donde se irán pasando el globo utilizando solo una mano al ritmo de una canción “mi globo”• Finalmente, todos los niños jugaran libremente con los			

globos respetando las opiniones de sus compañeros.

REGLAS:

- Cada pareja estará amarrado a la cintura con la soga.
- Tendrán que moverse sin dejar caer el globo al piso.

VARIANTES:

- No dejar caer el globo al piso.
- Tener cuidado para no caerse.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

		<ul style="list-style-type: none"> Este juego ayuda al movimiento corporal y el trabajo en equipo. 			
		<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Observan unas cartillas con imágenes. ➤ Se colocan en un tapete y realiza unos ejercicios de cada una de las imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tapetes • Cartillas 	Practicantes	15´

LISTA DE COTEJO 14

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: El niño respeta la opinión de sus compañeros.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			

09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

Sesión de aprendizaje N° 15

TITULO	OBJETIVO	ESTRATEGIA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
Me divierto jugando con la cadena mágica.	El niño respeta las opiniones de sus demás compañeros.	Juego cooperativo	INICIO ➤ Bienvenida a los niños(as) con una canción “Hola como están”	<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Video 	Practicantes	10´
			DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Música. • USB 	Practicantes	20´

SECUENCIA METODOLÓGICA DEL

JUEGO COOPERATIVO

ESPACIO DE JUEGO:

- Patio de la I.E
-

ORGANIZACIÓN DE DISTRIBUCIÓN

DE PARTICIPANTES:

- La maestra elije al azar a un niño para empezar el juego de la cadena mágica.

DESARROLLO/ EXPLICACIÓN DEL

JUEGO:

- El niño tendrá que pillar aun niño para que así vaya formando una cadena mágica.
- Una vez que todos los niños sean atrapados será una hermosa cadena mágica donde

la cadena tendrá que moverse al rimo de una canción “la tiritita”.

- Todos los niños se moverán por todo el patio de manera respetando su turno que le tocara dirigir la cadena mágica.

REGLAS:

- El niño tendrá atrapar a sus compañeros para que formen parte de la cadena mágica.
- Todos los niños se moverán al ritmo de la canción.

VARIANTES:

- No repite el mismo juego el niño que formo la cadena mágica.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA:



JUEGO CON PROYECCIÓN:

- El trabajo en equipo y el equilibrio.

CIERRE

- Se utilizará la técnica del dibujo simbólico y recibirán hojas de tamaños A3 con colores, para ello se indica a los niños(a) que realizarán el dibujo que más les guste dejando fluir su

- Hoja A3
- Música fondo

de

Practicantes

15´

			imaginación. Sonará una música de fondo.			
--	--	--	---	--	--	--

N°	NOMBRES y APELLIDOS	OBJETIVO: El niño respeta las opiniones de sus demás compañeros.	
		Si	No
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			

ANEXO 9: SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA
TESIS



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Trujillo, 15 de mayo de 2023

OFICIO N° 0039-2023-UCV-EPEI-FDH-TRU

Dra. Rosario Violeta Pereda Quiroz

Directora de la I.E. 207 “Alfredo Pinillos Golcochea”

Presente. -

Asunto: Aplicación de instrumentos de investigación y desarrollo de la tesis

De mi especial consideración:

Sirva el presente para saludarla cordialmente a nombre de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo-Sede Trujillo.

Asimismo, solicitarle se sirva conceder el permiso, para que nuestras estudiantes del X ciclo Baca Vasallo Yesica Janeth y Quispe Paredes Anghela Mirella apliquen su Ficha de observación para evaluar las habilidades sociales como instrumento de investigación y desarrolle su tesis titulada “Juego cooperativo como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años, Trujillo 2023”; en la Institución que usted acertadamente dirige, a partir de la fecha hasta el mes de julio del presente año.

Agradezco anticipadamente la atención al presente, aprovecho la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi especial consideración y estima.

Atentamente,



Dr. Víctor Michael Rojas Ríos
Jefe
Carrera Profesional de Educación Inicial
UCV-Sede Trujillo

ANEXO 10: CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE LA TESIS



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 207
"Alfredo Pinillos Goicochea"



"Año De La Unidad, La Paz Y El Desarrollo"

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la Ciudad de Trujillo, otorga la presente:

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Las estudiantes del X ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad Derecho y Humanidades de la Universidad Cesar Vallejo, **BACA VASALLO, YESICA JANETH Y QUISPE PAREDES, ANGHELA MIRELLA**, han aplicado el instrumento de investigación denominado "**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES**", dirigido a los estudiantes del nivel inicial de 5 años, aula "Paciencia" para su informe de tesis titulado; **JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, TRUJILLO 2023.**

Se expide la presente constancia a solicitud escrita de la interesada para los fines que sean convenientes.

Trujillo, 07 de julio de 2023


Rosario V. Pereda Quiroz
DIRECTORA
JARDIN DE NIÑOS #207
ALFREDO PINILLOS GOICOCHEA
URB. PALERMO - TRUJILLO