

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

Juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa en el distrito de Ventanilla,
2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

AUTORA:

Llallico Ccance, Maricruz Fiorella (orcid.org/0009-0008-6087-8188)

ASESORAS:

Dra. Diaz Mujica, Juana Yris (orcid.org/0000-0001-8268-4626)

Dra. Cervera Cajo, Luz Emerita (orcid.org/0000-0003-1530-7761)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Neurociencia Cognitiva y los Procesos de Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2024



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, DIAZ MUJICA JUANA YRIS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa en el distrito de Ventanilla, 2024", cuyo autor es LLALLICO CCANCCE MARICRUZ FIORELLA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 02 de Agosto del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
DIAZ MUJICA JUANA YRIS DNI: 09395072 ORCID: 0000-0001-8268-4626	Firmado electrónicamente por: JDIAZMU el 07-08- 2024 09:50:56

Código documento Trilce: TRI - 0844813



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, LLALLICO CCANCCE MARICRUZ FIORELLA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa en el distrito de Ventanilla, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He 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 asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
LLALLICO CCANCCE MARICRUZ FIORELLA DNI: 43166962 ORCID: 0009-0008-6087-8188	Firmado electrónicamente por: MLLALLICOCC el 05- 08-2024 14:27:27

Código documento Trilce: INV - 1736090

Dedicatoria

Dedico a mis padres que me ayudan a levantarme en cada caída, a mi esposo que me acompañó en el camino y creyó en mí, a mi hija y hermanas que me permitieron alcanzar la meta y les quede como ejemplo.

Agradecimiento

Agradezco a la universidad que me permitió ser parte de su familia, a mis profesores de neuroeducación, a mi institución que me permitió investigar, y a las personas e instituciones que me brindaron su apoyo.

Índice de contenidos

Carátula	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	11
III. RESULTADOS	14
IV. DISCUSIÓN	22
V. CONCLUSIONES	27
VI. RECOMENDACIONES	28
REFERENCIAS	29
ANEXOS	34

Índice de tablas

Tabla 1	Nivel de juego cooperativo de estudiantes de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024	14
Tabla 2	Nivel de las dimensiones de juego cooperativo de estudiantes de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024	14
Tabla 3	Nivel de habilidades sociales de estudiantes de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024	15
Tabla 4	Nivel de dimensiones de habilidades sociales de estudiantes de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024	15
Tabla 5	Prueba de la bondad de ajuste al modelo	16
Tabla 6	Prueba de variabilidad	17
Tabla 7	Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia del juego cooperativo y habilidad sociales	18
Tabla 8	Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia del juego social y habilidades sociales	19
Tabla 9	Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia del juego cognitivo y habilidades sociales	20
Tabla 10	Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia del juego sensorial y habilidades sociales	21

Resumen

El presente estudio tuvo por objetivo determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa en el distrito de Ventanilla, 2024. Se enmarca dentro de la ODS el objetivo 4: Educación de calidad: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, bajo una metodología de enfoque cuantitativo, diseño empleado no experimental y correlacional. La muestra estuvo conformada por 45 niños de 3 años. Los instrumentos utilizados fueron el juego cooperativo (Salas, 2020) y habilidades sociales (Laurate, 2020) con un alfa de Cronbach de 0.778 y 0.809, para analizar los resultados se utilizó el modelo regresión logística ordinal. Mostrando los resultados a nivel descriptivo, el 48.9% de los alumnos presentaban un nivel de juego cooperativo medio, 37.8% bajo y 13.3% alto. También se logró obtener, el 55.6% presentaban un nivel de habilidades sociales regular, 28.9% malo y 15.6% bueno. Por otro lado, se determinó que existe influencia del juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años (estadísticos de Nagelkerke: 0,557 y Wald: 16,060, sig. 0,0000 <0,050). Se concluye que existe influencia del juego cooperativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Palabras clave: Juego cooperativo, habilidades sociales, juego social, juego cognitivo.

Abstract

The objective of this study was to determine the influence of cooperative games on social skills in 3-year-old children of an educational institution in the district of Ventanilla, 2024. It is framed within the ODS, under a quantitative approach methodology, design used non-experimental and correlational. The sample was made up of 45 3-year-old children. The instruments used were cooperative play (Salas, 2020) and social skills (Laurate, 2020) with a Cronbach's alpha of 0.778 and 0.809. The ordinal logistic regression model was used to analyze the results. Showing the results at a descriptive level, 48.9% of the students presented a medium level of cooperative play, 37.8% low and 13.3% high. It was also possible to obtain, 55.6% had a regular level of social skills, 28.9% bad and 15.6% good. On the other hand, it was determined that there is an influence of cooperative play on social skills in 3-year-old children (Nagelkerke statistics: 0.557 and Wald: 16.060, sig. 0.0000 <0.050). It is concluded that there is an influence of cooperative play on social skills in 3-year-old children of an I.E. in the Ventanilla district, 2024.

Keywords: Cooperative game, social skills, social game, cognitive game.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto global, actualmente existen impactos sociales negativos en el desarrollo infantil. La sociedad, las familias y especialmente los infantes carecen de oportunidad de crear espacios de juego. Hoy en día, los niños juegan en una sociedad electrónica e industrializada en la que el mundo de los juegos es cada vez más complejo y costoso, en contraste con una sociedad individualista y materialista centrada en la competencia, creando contradicciones y conflictos. Estamos ante una sociedad multicultural (Laurate, 2018).

Los juegos son actividades sociales asociadas a la niñez y adolescencia; está presente incluso en la etapa adulta, a través de los juegos se puede desarrollar diversas habilidades motoras, cognitivas y emocionales; todos ellos afectan directamente la capacidad de atención de un individuo. Asimismo, las actividades sociales se basan en una estructura de entretenimiento, tiene características relacionadas con el descanso y el entretenimiento. En los centros de estudios los juegos lo utilizan como una herramienta metodológica que ayuda a mejorar de manera efectiva la educación de los adolescentes sino también el estilo de enseñanza del profesor (Chávez, 2021).

López et al., (2020) destaca que el juego es un derecho, así como lo es la educación. Los Derechos de la Convención de los Niños; el artículo treinta y uno establece claramente que la educación es el derecho más importante en la etapa infantil. Boderó (2020); señala que los juegos son conjuntos de acciones que se necesitan especial atención para desarrollar el aprendizaje, correspondiente al interés de la llamada infancia; este estado facilita que los niños interactúen de manera más efectiva en diferentes entornos sociales; adherencia al llamado plan de estudios que les permite centrar sus esfuerzos en desarrollar el pensamiento lógico; también tiene en cuenta el desarrollo de la comunicación escrita y oral; a veces subestiman el juego en ciertos puntos la importancia de un buen desarrollo emocional para el bienestar de los infantes.

Gomez (2018); sostiene que los centros educativos actuales ponen mayor énfasis en el desarrollo cognitivo; creando así una idea del nivel educativo inicial;

teniendo en cuenta que se da mayor prioridad al estudio de las matemáticas y la alfabetización; sin embargo, se debe tener en cuenta el aprendizaje del juego; porque realizar estos tipos de actividad permiten a los infantes ganar mayores controles de socialización, reduciendo la participación de impulsos agresivos y centrándose en la socialización y la comunicación.

El juego cooperativo ayuda a los infantes a optimizar sus habilidades sociales mientras aprenden a desarrollar un comportamiento grupal. Nada más que apoyar el aprendizaje en áreas como: participar, reconocer emociones, expresar emociones y seguir reglas. Asimismo, este importante aprendizaje temprano ayuda a los niños a comprender diferentes roles y reglas sociales (Farma Infancia, 2021).

Así mismo, en la institución educativa local de la zona de Ventanilla, región del Callao, niños preescolares de 3 años tienen dificultades para comunicarse con sus pares y mostraban egoísmo, rabietas, enojo, gritos, miedo, etc. Sólo los niños o los más pequeños de la familia no quieren ir a la escuela. Se observa en el aula de 3 años que los padres no corrigen el correcto hábito sociable con sus hijos. Los padres mencionan que sus hijos son los más pequeños de la familia, los hijos menores, no tienen familiares de la misma edad que puedan jugar o compartir es por ello evitan sacarlos a recrear a espacios públicos a jugar o interactuar con niños pares porque se pueden lastimar, los sobreprotegen porque son sus engreídos de la familia, los padres mencionan que en casa si comparten juguetes, obedecen las normas, pero en aula no se observa lo mencionado.

Para orientar este estudio se planteó la siguiente pregunta general: ¿Cómo influye el juego cooperativo en la habilidad social de niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024? Así como las preguntas específicas ¿Cómo influyen los juegos sociales, cognitivos y sensoriales en la habilidad social de niños de 3 años de una IE en el distrito de Ventanilla, 2024?

La presente investigación se justifica a partir de la necesidad de contribuir al campo de la educación mediante el análisis de la relación entre las variables de estudio, tal como lo plantea (Chavez,2020). La justificación se fundamenta en una serie de creencias, actos y conocimientos que respaldan la importancia de la investigación. Desde una perspectiva teórica, los resultados de este estudio basados

en las teorías de Vigotsky, Piaget y Bruner pueden aportar nuevos conocimientos y enriquecer el campo de la educación. Esta base teórica cooperara en mejorar los conocimientos en el ámbito educativo.

En el aspecto práctico ofrecer recomendaciones concretas a la comunidad educativa del distrito de Ventanilla. Estas recomendaciones estarán basadas en el resultado del trabajo y se orientarán hacia la implementación de acciones prácticas que busquen mejorar la población en estudio, fomentando desarrollar el juego cooperativo a través de la habilidad social. En cuanto al enfoque metodológico, se ha optado por trabajar dentro de un marco cuantitativo y utilizar una lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Esta elección metodológica busca garantizar la obtención de resultados confiables y objetivos que permitan analizar de manera rigurosa la relación entre los juegos integradores y el desarrollo de habilidades sociales en los infantes.

Este mismo permitió formular el siguiente objetivo general: Determinar la influencia del juego cooperativo en la habilidad social de los niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024. Asimismo, los objetivos específicos: Determinar la influencia de los juegos sociales, cognitivos y sensoriales en la habilidad social de niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Con respecto a los antecedentes internacionales, autores como Permatasari (2023) en su investigación plasmó como propósito determinar cómo la terapia cognitivo-conductual y los juegos tradicionales en los niños podrían mejorar sus HS. Esta investigación fue un estudio experimental de un solo sujeto. El participante era un estudiante de jardín de infantes de 6 años con el alias "Kila". El resultado mostró que las técnicas de TCC y los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en la mejora de las HS de los participantes. Concluyendo que esto se puede ver en la mejora de las HS de los participantes, como el comportamiento interpersonal, el comportamiento propio, el comportamiento académico, la aceptación de los pares y las habilidades de comunicación.

Emre (2023) en su investigación plasmó como objetivo investigar el impacto de los métodos de juegos educativos, juegos de lectura-escritura y aplicaciones de lectura-escritura en las actitudes de los estudiantes hacia las lecciones de ciencias,

las HS y las actitudes hacia la escuela. Se empleó un diseño cuasiexperimental con grupos de comparación pretest-postest. En la investigación participaron 163 estudiantes de quinto grado de secundaria. Los resultados indicaron que, por ejemplo, los métodos juegos educativos, juegos de lectura-escritura y aplicaciones de lectura-escritura en las actitudes mejoran estadísticamente de manera significativa la HS del infante, sus actitudes hacia los cursos de ciencias y sus actitudes hacia la escuela.

Padilla (2020) en su estudio plasmó como finalidad establecer la influencia del modelo de aprendizaje cooperativo tipo TGT y el modelo de aprendizaje entre pares sobre las habilidades sociales y el rendimiento en juegos de voleibol. El método de investigación utilizado en este estudio fue el método cuasi experimental. El diseño utilizado en este estudio fue un diseño grupal pretest-postest. En este estudio, la población tomada fue de 360 estudiantes. La conclusión de este estudio establece que existe un efecto del modelo de aprendizaje cooperativo tipo TGT y del modelo de aprendizaje entre pares sobre la habilidad social y los rendimientos en los juegos de voleibol.

Mairal et al., (2023) en su investigación plasmaron como propósito buscar dar a conocer este proyecto y brindar evidencia teórica sobre cómo contribuyen a desarrollar los aprendizajes de habilidad social por parte de los infantes que participaron en él. Las conclusiones obtenidas muestran que el “tiempo de juego cooperativo e inclusivo” mejora las competencias sociales en los infantes por estas razones: La naturaleza de juegos inclusivo, utilización del juego como medio para estimular las interacciones entre amigos, permitir que los infantes experimenten la socialización por sí mismos y disfrute del tiempo de juego como marco de la relación entre juego y libertad de los niños.

Wikes et al. (2023) en su artículo de estudio plasmaron como finalidad de examinar la eficacia de las intervenciones basadas en juegos para mejorar las habilidades de juego social de los compañeros de juego de infantes con T.D.A.H. con un desarrollo típico. Los niños (de 5 a 11 años) fueron asignados aleatoriamente a un grupo de intervención (n = 15) o a un grupo de control en lista de espera (n = 14). Las estadísticas al combinar los datos de los grupos, las puntuaciones ToP medias de los compañeros de juego (n = 29) mejoraron significativamente después de la

intervención, con un gran efecto antes y después de la intervención. Los compañeros de juego de niños con TDAH con desarrollo típico se beneficiaron de la participación en una intervención mediada por pares.

Yang et al., (2023) en su estudio de plasmaron como propósito buscar la interacción entre pares a través del juego es una forma de estimular el crecimiento de los niños en edad preescolar. Después de instalar una nueva máquina de burbujas diseñada para aumentar la interacción con los compañeros, los comportamientos de juego en solitario y las interacciones entre padres e hijos se volvieron menos frecuentes en los niños menores de seis años, mientras que la interacción con los compañeros se hizo más frecuente. Durante la interacción entre pares de niños de 3 a 6 años, aumentó la frecuencia de las interacciones de nivel uno, tres y cuatro. También mostraron comportamientos de nivel cinco, que no se observaban antes de la instalación. La nueva instalación desencadenó comportamientos de nivel superior, como la cooperación y el juego juntos, mejorando la interacción entre pares entre diferentes grupos de edad.

Así mismo, como **antecedentes nacionales** a autores como Calderón y Peña (2019) y Moreno (2021) en su estudio plasmaron como finalidad evidenciar si los juegos cooperativos impactan en la mejora de HS en infantes de una IE. El tamaño de muestra considerado incluyó a 20 infantes de 3 años. Los resultados del trabajo mostro que el 5% del nivel de logro en las pruebas previas y el 65% logro en la prueba posterior. Así mismo muestran en el pretest, el 70% obtuvieron puntuaciones bajas. El 30% nivel estándar y no existe nivel alto. Por otro lado, el 80% presentaban un alto nivel en el postest. El 20% son de nivel normal y ninguno de nivel bajo. Se concluyó que había una gran discrepancia de un antes y un depues a la prueba de los niños de 3 años. Esto demuestra que el uso de juegos cooperativos favorece en gran medida desarrollar las habilidades sociales.

Salas (2020) y Pérez (2019), en su estudio plasmaron como finalidad determinar el impacto del juego cooperativo en el desarrollo de HS de infantes de una I.E. mostrando que el juego cooperativo mejoró las HS de los infantes en el post-test, puesto que en el pretest obtuvo una puntuación media más baja, permitiendo concluir

que jugar juntos tienen impactos significativos en el desarrollo de HS de niños y niñas en el centro educativo.

Alata e Ibañez (2022) plasmaron en su investigación con la finalidad de determinar el efecto del juego cooperativo en el desarrollo de HS de niños. Esta investigación es de carácter aplicado, con enfoque determinista de calidad y diseño preexperimental. La muestra fue de 20 niños. El resultado obtenido en el pretest fue del 60% en el nivel principiante, luego del postest el 95% logró desarrollar sus HS con sus compañeros. Se descubrió que los efectos de jugar juntos eran de la misma magnitud. El nivel de HS de los niños fue positivo, como resultado de los resultados del estudio preliminar y de las diferencias obtenidas en el estudio postest, destacándose la relevancia de los diferentes juegos y su apoyo al desarrollo infantil.

Con respecto a la **variable juego cooperativos**, Según Salas (2020), es “un juego en el que todo el grupo está comprometido con los mismos propósitos y principios y requiere que todos participen, coordinen y trabajen juntos para lograr un resultado” (p. 27). Al respecto, Linares (2016) afirma: Un juego cooperativo es aquel en el entretenimiento es más importante que el resultado y, por lo general, no hay ganadores ni perdedores. Es un juego inclusivo más que exclusivo, donde todos fomentan la participación y comparten un objetivo o propósito común. Para lograrlo, necesitamos ayuda, apoyo y cooperación de nuestros participantes.

Rojas (2009) afirmó que el juego cooperativo es “el juego lúdico es la única forma de interacción entre los miembros es la cooperación, en los que todos buscan alcanzar un propósito común y actuar de forma cooperativa, sin discriminar a nadie” (p. 25). Según Laurate (2018), el juego cooperativo es “una actividad que anima a todos los participantes a convivir, trabajar en equipo y disfrutar encontrando objetivos” (p. 53).

Por su parte, Brown (2008) define los juegos cooperativos como “propuestas para reducir la agresión en el juego, promoviendo, entre otras cosas, actitudes cognitivas, cooperación, comunicación y solidaridad” (p. 21)

Según Orlick (2002), el juego cooperativo surgió hace muchos años cuando las tribus se unieron para celebrar la vida. La idea detrás del juego cooperativo es

sencilla: es mejor jugar con otros que contra ellos, vencer a otros y disfrutar de la experiencia del juego en sí, según señala que ningún jugador debe sacrificar su honor a los demás jugadores. Los infantes juegan en grupo para lograr objetivos comunes en lugar de uno contra el otro para lograr objetivos mutuamente excluyentes porque el diseño del juego requiere que los miembros trabajan grupalmente para lograr los objetivos del juego.

Permatasari (2023), el juego cooperativo es aquello que los miembros del juego colaboran en la consecución de un objetivo común. Por lo tanto, los juegos cooperativos y las actividades cooperativas en general pueden ser herramientas cruciales para fomentar la educación en valores. Los beneficios de incorporar juegos y actividades cooperativas en los programas educativos formales y en los de recreación y ocio han sido destacados por varios autores. Desde una perspectiva social, estos son los tipos de juegos más complejos, según Giraldo (2005). Los niños juegan con otros niños, pero de manera muy organizada, con tareas, roles y tareas asignadas según los objetivos a alcanzar. Con el desarrollo del juego y la madurez social y emocional, el niño aprende una serie de reglas que sustentan el juego cooperativo.

Piaget (1978), manifestó que la fase preoperatoria inicia en el momento que se hace manifiesto la estancia del objeto y dura de 2 a 7 años. En esta fase, los infantes aprenden a relacionarse con su ambiente de formas más complejas, utilizando palabras e imágenes mentales. Esta etapa se caracteriza por el egoísmo. La ideología de que toda persona perciben el mundo de igual forma que ellos y esto surge entre los 7 y 12 años, con una disminución gradual del egoísmo, el pensamiento egocéntrico y una disminución de algunos de los estímulos y se caracteriza por una mayor capacidad para centrarse en los aspectos de la estimulación.

Uno de los objetivos del juego cooperativo es brindar a la persona a construir relaciones, construyendo relaciones basadas en la confianza, cooperaciones y la solidaridad grupal, logrando un propósito común de forma colaborativa siempre en cuando todos se diviertan. Por tanto, decimos que son de mucha importancia para que el ser humano pueda aprender a desenvolverse y apoyar a sus compañeros. En tal sentido, se plantearon las siguientes dimensiones del juego cooperativo: El **Juego**

social, es importante para el desarrollo social del infante porque les permite aprender y practicar conductas sociales que luego necesitan llevarlo como practica en su vida diaria para desenvolverse en la sociedad. Estos comportamientos sociales los aprendemos del propio juego, por lo que es importante recordar que el juego no es neutral, dependiendo de los tipos de juegos, las conclusiones que se saquen serán de un modo u otro (Linares, 2016). Así mismo, Salas, (2020) esto incluye escuchar, hacer preguntas, empezar y continuar conversaciones, expresar gratitud, mostrarse y anunciar a otros y hacer cumplidos. Así mismo, el **Juego cognitivo**, que se definen como diversos juegos que se activan, entrenan y desarrollan numerosas capacidades cognitivas, como la atención (compartida, sostenida, selectiva), memoria, funciones ejecutivas (planeación, control, inhibición...), pensamiento (racional, espacial...), o el lenguaje (expresión y el entendimiento verbal y no verbal), etc. (Linares, 2016) y el **Juego sensorial**, se define como juegos cooperativos que permite al infante explorar sus propias habilidades motoras y sensoriales y desarrollarlas mediante ejercicios repetitivos. Asimismo, puede describir una variedad de sentimientos que de otro modo no experimentaría (Linares, 2016).

En cuanto a las variables de las habilidades sociales se desarrollan y logran por medio de experiencias personales y el contacto social, mientras que el aprendizaje ocurre temprano en la vida a través de la observación y la imitación, y los niños aprenden principalmente observando e imitando su entorno. Bandura (1987) afirma: “Éstas son habilidades socialmente específicas que los individuos demuestran en contextos específicos y son necesarias para el desempeño adecuado de tareas interpersonales” (p.46). Según Muñoz, Crespi y Angres (2011), la HS es “un comportamiento o patrones específicos y necesarios que permiten interacciones y asociaciones afectivas, satisfactorias y socialmente exitosas con los demás” (p. 65).

Según Ylarragorry (2018) la habilidad social es “conjuntos de conductas que muestra las personas en un contexto interpersonal, expresando sus actitudes, deseos, sentimientos, opiniones o derechos para resolverlos de inmediato y evitar futuros problemas” (pág. 23). Un estudio de Yang (2023) decía: La habilidad social son conductas más concretas que se dan en contextos interpersonales y tienen como objetivo interpretar y gestionar las relaciones con el fin de lograr interacciones beneficiosas. Teniendo en cuenta las peculiaridades del mundo moderno, las

exigencias y requerimientos de la sociedad, complejidades y densidades altas de relación que establecen las entidades (p. 24).

Según Muñoz (2011), un conjunto de comportamientos interpersonales se conoce como habilidades sociales. Estas habilidades pueden mejorar la satisfacción a corto y largo plazo tanto si son adecuadas como si son buenas. La competencia social es un grupo de comportamientos aprendidos y adquiridos, no es rasgo de personalidades, como se demuestra mediante el uso del concepto de habilidades (p. 18). Las habilidades sociales son: "la habilidad de realizar conductas sociales particulares o las habilidades necesarias para tareas interpersonales" (p. 28). Según Moreno (2021), es difícil definir las habilidades sociales de manera precisa y objetiva; por lo tanto, propusieron tres conceptos que están muy relacionados con la conceptualización de estas habilidades. Según Pérez (2000), las habilidades sociales no son universalmente reconocidas.

Wilkes (2023), debido a las particularidades de la situación y el contexto cambiante, no constituyen un espectro unificado o generalizado. Las habilidades sociales son el comportamiento que permiten a las personas actuar de acuerdo a su interés, y se pueda expresar fácilmente sus sentimientos verdaderos, defenderse sin ansiedad indebida o actuar de manera adecuada y sin discriminar los derechos de las personas que lo rodean (p. 25). Reyes (1993) menciona que es una presencia personal desde un ambiente interpersonal donde se comunican los sentimientos, actitudes, preferencias, opiniones o derechos de una manera situacionalmente apropiada y respetando estos comportamientos de una manera que con frecuencia resuelve el problema inmediato de la situación para los demás y el tiempo donde puede disminuir las probabilidades de posibles problemas más adelante" (p. 25).

Phillips (1978), "El grado en que una persona se comunica con otras personas de manera suficientemente inteligente para satisfacer sus propios derechos, necesidades, placeres y responsabilidades sin comprometer los derechos, necesidades, placeres o responsabilidades similares de los demás" (p. 27).

Una habilidad puede adquirirse a través de la experiencia para mejorarla, así como puede ser innata, por lo que una habilidad no es una habilidad que no sea inherente a la propia actitud sino una habilidad que se desarrolla (Laurate, 2020). Por

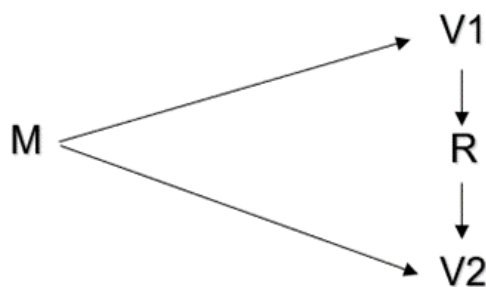
ello tenemos las siguientes dimensiones, como las **habilidades de interacciones sociales**, que evalúan el comportamiento que tiene el infante en relación con otros para que reciba y dé satisfacción (Laurate, 2020). Así mismo, la **Habilidad de cooperación y compartir**, donde se incorporan nutridos conjuntos de comportamientos y habilidades. Cooperación se refiere que 2 o más infantes participan en una tarea o actividad conjunta con un comportamiento recíproco (motor o verbal), compartiendo el control de la relación (a veces yo dirijo, a veces el otro líder) y facilitan la realización de tarea son actividades. Compartir generalmente incluye dar o regalar un artículo a otras personas, compartir o coordinar el uso de un artículo, prestar la propiedad de uno a otros y tomar prestada la propiedad de otra persona (Laurate, 2020) y **habilidad de emociones y sentimientos**, que evalúa reconocer las propias emociones y sentimientos, identificar la causa y el efecto de las emociones y expresar realmente las emociones, es decir, utilizar la expresión verbal y el lenguaje corporal adecuados. Estas habilidades incluyen expresar emociones positivas y negativas, por lo que un aspecto importante en la diferencia entre sentimientos y emociones positivas, placenteras y agradables (alegría, tranquilidad, felicidad, sonrisa, gentileza, amor, confianza, alegría) y sentimientos negativos o desagradables (vergüenza, depresión, ira, aburrimiento, miedo, tensión, confusión, miedo, ira, ansiedad, asco, agresión, ansiedad) (Laurate, 2020).

Con respecto a la hipótesis general se plantean la siguiente pregunta: Existe influencia del juego cooperativo en la habilidad social de niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

II. METODOLOGÍA

La investigación fue de tipo básica, donde parte en adquirir nuevos conocimientos y comprender los principios básicos de los fenómenos sin considerar su aplicación práctica inmediata. El enfoque de la investigación será cuantitativo porque las variables se identifican, miden y analizan mediante métodos estadísticos (Hernández, et al., 2014).

El estudio fue correlacional de diseño no experimental, correlacional porque mide variables y establece una relación estadística (correlación) entre ellas sin tener en cuenta variables adicionales para poder sacar conclusiones adecuadas. No experimental porque él/los investigadores se limitan a observar variables sin tener que interferir con ellas (Esquiagola et al., 2023).



M = Muestra, V1= Observación 1, R = Nivel de relación de las variables, V2 = Observación 2

Las variables en estudio serán el juego cooperativo y la habilidad social. De ello la definición conceptual de los juegos cooperativos, definen que el juego cooperativo “es aquello en los que lograr resultados se requiere que todo el grupo se comprometa con los mismos propósitos y principios, la participación de todos y una cooperación que se produce de forma coordinada (Salas,2020). También tenemos, la definición conceptual de habilidades sociales, según Caballo (2007), la habilidad social es “conjuntos de conductas que muestra las personas en contextos interpersonales, mostrando su actitud, deseo, sentimiento, opinión o derecho para resolverlos de inmediato y evitarse futuros problemas” (pág. 23).

Población se definen como " grupos de individuos que estudiarán una variable o evento y que comparten características que alcanzan un estándar" (Hernández, et al., 2014). Donde estuvo conformado por 50 infantes de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024 y la muestra se seleccionó con un muestreo no probabilístico de tipo censal, porque la población será lo mismo que la muestra, así mismo, se seleccionó a los estudiantes que cumplieron con el criterio de inclusión y exclusión que estuvo conformado por 45 infantes de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024. Los criterios que incluyeron en el estudio son los infantes que pertenezcan a la I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024 y niños que sean autorizados por los padres de familia; así mismo, tenemos los criterios de exclusión que se consideraron que niños que no son autorizados por los padres de familia y que no asistan seguido al centro de estudios.

Se utilizaron técnicas de observación en el trabajo de campo, es decir, focalizando la atención sobre el objeto o persona observado y registrar de manera organizada y eficiente datos e información sobre el evento observado Carrasco (2006). Y el instrumento a utilizar será la lista de cotejo para medir juego cooperativo (Salas,2020) y HS (Laurate, 2020) que consta una lista de enunciados, estos enunciados son cerradas, esto significa que las únicas que nos brinda información sobre cómo están los niños y niñas según los indicadores o atributos que debe mostrar acorde a las dimensiones. Los instrumentos fueron para el juego cooperativo se usó una lista de cotejo de juegos cooperativos (Salas,2020) el cual se modificó parcialmente, para ello se procedió a examen mediante juicio de expertos, quienes validaron el instrumento; para evaluar las HS se usó el instrumento de Habilidades Sociales (Laurate, 2020) que fue mejorado y evaluado por los expertos quienes lo validaron. Respecto a la confiabilidad se logro obtener un alfa de Cronbach de 0.778 de la variable juegos cooperativos y de 0.809 de la variable HS.

La relación al análisis de datos, se recopilaron información y finalmente se procesaron y analizaron los resultados. Este estudio realizó análisis descriptivos en Excel y procesaron datos en forma de tablas y gráficos para obtener resultados. Después de la recopilación de datos, las respuestas se tabularon y analizaron estadísticamente utilizando SPSS Versión.26 y luego se analizaron descriptivamente en forma de respuestas a solicitudes. Los resultados se incluyeron en función del

objetivo y se presentarán en gráficos y tablas mediante diversas pruebas estadísticas específicas del análisis. Finalmente se continuó con la interpretación de los resultados junto con las principales conclusiones y recomendaciones.

Aspectos éticos, este proceso se utiliza junto con el método o procedimiento necesario para ejecutar una investigación ética. Son comportamientos humanos encaminados a recopilar conocimiento y adaptarlo para detectar respuestas a situaciones o teorías científicas (Lipmann, 1988). Se confirman que el dato procesado durante el estudio en estricta conformidad con la recomendación de la UCV en el desarrollo de pautas para la producción ética de productos observada no está falsificado, sino que se toman de forma directa del experimento. Todas las informaciones son correctas y se incluyen todas las pruebas para verificar su autenticidad y confiabilidad.

III. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de juego cooperativo de alumnos de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024

Juego cooperativo	N	%
Bajo	17	37,8%
Medio	22	48,9%
Alto	6	13,3%
Total	45	100,0%

Tabla y figura 1, muestra que el 48.9% de los alumnos de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024 presenta un nivel de juego cooperativo medio, el 37.8% bajo y el 13.3% alto.

Tabla 2

Nivel de las dimensiones de juego cooperativo de alumnos de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024

	Bajo		Medio		Alto		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Juego social	14	31,1%	25	55,6%	6	13,3%	45	100,0%
Juego cognitivo	37	82,2%	5	11,1%	3	6,7%	45	100,0%
Juego sensorial	22	48,9%	14	31,1%	9	20,0%	45	100,0%

Tabla 2, muestra que el 31.1% de los alumnos de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024 presentan un nivel de juego social bajo, el 55.6% medio y el 13.3% alto. Así mismo, el 82.2% de los alumnos presentan un juego cognitivo bajo,

el 11.1% medio y el 6.7% alto y el 48.9% de los alumnos presentan un nivel de juego sensorial bajo, el 31.1% medio y el 20.0% alto.

Tabla 3

Nivel de HS de alumnos de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024

Habilidades sociales	N	%
Malo	13	28,9%
Regular	25	55,6%
Bueno	7	15,6%
Total	45	100,0%

Tabla 3 y figura 2, muestra que el 55.6% de los alumnos de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024 presenta una H.S. regular, 28.9% malo y 15.6% bueno.

Tabla 4

Nivel de dimensiones de H.S. de alumnos de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024

	Malo		Regular		Bueno		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Habilidades de interacción social	25	55,6%	13	28,9%	7	15,6%	45	100,0%
Habilidades de cooperar y compartir	16	35,6%	25	55,6%	4	8,9%	45	100,0%
Habilidades de emociones y sentimientos	14	31,1%	28	62,2%	3	6,7%	45	100,0%

Tabla 4, muestra que el 55.6% de los estudiantes de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024 presenta unas habilidades de interacción sociales malo, el 28.9% regular y el 15.6% bueno. Así mismo, el 35.6% de los alumnos presentan una habilidad de cooperar y compartir malo, el 55.6% regular y el 8.9% bueno y el 31.1% de los alumnos presentan una habilidad de emociones y sentimientos malo, el 62.2% regular y el 6.7% bueno.

Inferencia estadística

Tabla 5

Prueba de la bondad de ajuste al modelo

		Chi-cuadrado	gl	Sig.
El juego cooperativo influye en la habilidad social	Pearson	4,191	2	0,123
	Desvianza	2,523	2	0,283
Los juegos sociales influyen en la habilidad social	Pearson	2,889	2	0,236
	Desvianza	2,449	2	0,294
Los juegos cognitivos influyen en la habilidad social	Pearson	0,469	2	0,791
	Desvianza	0,785	2	0,675
Los juegos sensoriales influyen en la habilidad social	Pearson	1,405	2	0,495
	Desvianza	1,372	2	0,503

Nota. Ajuste del modelo

Fuente: Resultados de la encuesta a empleados.

Hipótesis relacionada:

Ho: Los datos de la prueba se ajusta al modelo

H1: Los datos de la prueba no se ajustan al modelo.

Teniendo en cuenta estos supuestos, el resultado obtenido muestra que el valor de

chi-cuadrado de las variables juegos cooperativos y sus influencias en las H.S. de 4,191. Se puede concluir que el modelo es apropiado y se ajustan bien a los datos de prueba, ya que su significancia es 0.123 más alta que 0.050, lo que nos permite aceptar la Ho. En relación a las dimensiones, los juegos sociales influyen en las H.S. presenta un sig. 0,236 > 0,050; aceptando la hipótesis nula. Así mismo, los juegos cognitivos influyen en las habilidades sociales presenta un sig. 0,791 > 0,050; se rechazan la Ha y, por último, el juego sensorial influye en las habilidades sociales presenta un sig. 0.495 > 0.050, aceptando la hipótesis nula y concluyendo que los modelos se ajustan a los datos probados en todos los casos.

Prueba de variabilidad

Tabla 6

Prueba de variabilidad

	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
El juego cooperativo influye en la habilidad social	0,509	0,577	0,370
El juego social influye en las habilidades sociales	0,389	0,420	0,407
Los juegos sociales influyen en la habilidad social	0,405	0,439	0,418
El juego sensorial influye en las habilidades sociales	0,542	0,568	0,414

Nota. Prueba de variabilidad

Fuente: Resultado de encuesta aplicada a trabajadores.

La Tabla 6, muestra los índices de Nagelkerke, se consideran los más precisos, muestra una variabilidad en los datos de 57.7% para la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales, 42.0% para las influencias de los juegos sociales en las H.S., 43.9% para las influencias de los juegos cognitivos en las H.S. y 56.8% de las influencias de los juegos sensoriales en las HS. Concluyendo que las influencias del juego cooperativo en las H.S. son las más variables y siendo la menos variable las influencias de los juegos cognitivos en las HS.

Hipótesis General

Ho: No existe influencia del juego cooperativo en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Ha: Existe influencia del juego cooperativo en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Tabla 7

Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia del juego cooperativo y habilidad sociales

		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95.0%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[VAR2 = 1]	-4,666	1,164	16,060	1	0,000	-6,948	-2,384
	[VAR2 = 2]	-0,707	0,866	0,667	1	0,414	-2,405	0,991
	[VAR1=1]	-5,194	1,259	17,025	1	0,000	-7,662	-2,727
Ubicación	[VAR1=2]	-2,686	1,068	6,331	1	0,012	-4,779	-0,594
	[VAR1=3]	0 ^a			0			

Nota. Prueba de regresión logística ordinal, VAR1: Juego cooperativo, VAR2: Habilidades sociales

La tabla 7 se puede observar en el primer umbral que existe influencia significativa de los juegos cooperativos en las H.S. con un valor de Wald de 16,060 y una sig. de $0.0000 < 0.050$, De igual manera en los niveles medio y bajo hay influencia, solo en el nivel alto no influye.

Hipótesis específico 1

Ho: No existe influencia del juego social en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Ha: Existe influencia del juego social en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Tabla 8

Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia del juego social y habilidades sociales

		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[VAR2 = 1]	-2,789	0,939	8,817	1	0,003	-4,630	-0,948
	[VAR2 = 2]	0,263	0,800	0,108	1	0,743	-1,305	1,830
Ubicación	[DIM1=1]	-3,011	1,063	8,019	1	0,005	-5,095	-0,927
	[DIM1=2]	-1,393	0,928	2,255	1	0,133	-3,212	0,425
	[DIM1=3]	0 ^a			0			

Nota. Prueba de regresión logística ordinal, DIM1: Juego social, VAR2: Habilidades sociales

Fuente: Resultados de la encuesta a empleados.

La tabla 8 se puede observar en el primer umbral que existe influencia significativa de los juegos emocionales en las H.S. con un valor de Wald de 8,817 y una sig. de $0.0000 < 0.050$, con estos valores se rechaza la H_0 . De igual manera en el nivel bajo hay influencia y en el nivel medio no influye.

Hipótesis específico 2

Ho: No existe influencia del juego cognitivo en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Ha: Existe influencia del juego cognitivo en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Tabla 9

Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia del juego cognitivo y habilidades sociales

		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[VAR2 = 1]	-2,680	1,255	4,559	1	0,033	-5,141	-0,220
	[VAR2 = 2]	0,506	1,142	0,196	1	0,658	-1,733	2,745
	[DIM2=1]	-2,041	1,257	2,636	1	0,104	-4,505	0,423
Ubicación	[DIM2=2]	0,955	1,459	0,428	1	0,513	-1,905	3,815
	[DIM2=3]	0 ^a			0			

Nota. Prueba de regresión logística ordinal, DIM2: Juego cognitivo, VAR2: Habilidades sociales

Fuente: Resultados de la encuesta a empleados.

La tabla 9 se observa en el primer umbral que existe influencia significativa de los juegos cognitivos en las H.S. con un valor de Wald de 4,559 y una sig. de $0.0000 < 0.050$, con estos valores se rechazan la Ho, a nivel de variables en general. A diferencia del nivel bajo y medio no hay influencia.

Hipótesis específico 3

Ho: No existe influencia del juego sensorial en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Ha: Existe influencia del juego sensorial en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024.

Tabla 10

Aplicación de regresión logística ordinal de la influencia del juego sensorial y habilidades sociales

		Estimación	Error estándar	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[VAR2 = 1]	-3,687	1,022	13,019	1	0,000	-5,690	-1,684
	[VAR2 = 2]	0,168	0,661	0,065	1	0,799	-1,128	1,464
	[DIM3=1]	-3,817	1,087	12,324	1	0,000	-5,949	-1,686
Ubicación	[DIM3=2]	-1,448	0,930	2,423	1	0,120	-3,270	0,375
	[DIM3=3]	0 ^a			0			

Nota. Prueba de regresión logística ordinal, DIM 3: Juego sensorial, VAR2:

Habilidades sociales

Fuente: Resultados de la encuesta a empleados.

La tabla 10 muestra en el primer umbral que existe influencia significativa de los juegos sensoriales en las H.S. con un valor de Wald de 13,019 y una sig. de $0.0000 < 0.050$, con estos valores se rechaza la Ho. De igual manera en el nivel bajo hay influencia y en el nivel medio no hay influencia.

IV. DISCUSIÓN

El estudio realizado fue de 45 niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024, plasmando como objetivo general determinar la influencia del juego cooperativo en la habilidad social en estos niños. En esta investigación se logró determinar que existen influencias del juego cooperativo en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024 con un valor de Wald de 16,060 y una sig. de ,0000<0.050. Así mismo, muestra que el 48.9% de los alumnos de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024 presenta un nivel de juego cooperativo medio, el 37.8% bajo y el 13.3% alto. También, el 55.6% presenta un nivel de H.S. regular, el 28.9% malo y el 15.6% bueno.

Los resultados analizados tienen concordancia con lo dicho por Calderón y Peña (2019) y Moreno (2021) en su estudio plasmaron como finalidad evidenciar si el juego cooperativo impacta en las H.S. en niños y niñas de una IE. Mostrando, en el pretest, el 70% presentaba puntuaciones bajas, el 30% estándar y no existe nivel alto. Por otro lado, el 80% se encontraron en un nivel alto en el posttest, el 20% son de nivel normal y ninguno de nivel bajo. Determiné una gran discrepancia entre antes y después de la prueba de los niños de 3 años. Esto demuestra que el uso de juegos cooperativos favorece en gran medida desarrollar las H.S. Salas (2020) y Pérez (2019), en su estudio plasmaron como finalidad determinar el impacto de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales, mostrando que el juego cooperativo mejoró las HS de los infantes en el post-test en comparación al pretest, determinando que jugar juntos tienen impactos significativos en el desarrollo de H.S. de niños y niñas en el centro educativo.

Por su parte, Alata e Ibañez (2022) mostraron que los efectos de jugar juntos eran de la misma magnitud o nivel. El nivel de HS de los niños fue positivo, en el estudio preliminar y posterior, destacándose como de interés en el juego y su apoyo a la mejora infantil. Padilla (2020) en su estudio plasmó como finalidad establecer la influencia del modelo de aprendizaje cooperativo tipo TGT y el modelo de aprendizaje entre pares sobre las habilidades sociales y el rendimiento en juegos. Obteniendo que existe un efecto del modelo de aprendizaje cooperativo tipo TGT y del modelo de aprendizaje entre pares sobre

las H.S. y el rendimiento en los juegos. Mairal et al., (2023) mencionaron que el “tiempo de juego cooperativo e inclusivo” mejora las competencias sociales de los infantes por las estas razones: La naturaleza de los juegos inclusivos, utilizando los juegos como medio para estimular las interacciones entre amigos, permitiendo que los infantes experimenten la socialización por sí mismos y disfrute del tiempo de juego como marco de la relación entre juegos y libertad de los niños.

Rojas (2009) afirmó en su teoría que el juego cooperativo son juegos lúdicos en los que la exclusiva forma de interacción entre los miembros es la cooperación, en los que todos buscan alcanzar un propósito común y actuando de forma cooperativa, sin discriminar a nadie, asimismo, Laurate (2018), menciona en su teoría que el juego cooperativo es una actividad que anima a todos los participantes a convivir, trabajar en equipo y disfrutar encontrando objetivos. Por su parte, Brown (2008) menciona que los juegos cooperativos son propuestas para reducir la agresión en el juego, promoviendo, entre otras cosas, actitudes cognitivas, cooperación, comunicación y solidaridad y Piaget (1978), manifestó que la fase preoperatoria inicia en el momento que se hace manifiesto la estancia del objeto y dura de 2 a 7 años. En esta fase, los infantes aprenden a relacionarse con su ambiente de formas más complejas, utilizando palabras e imágenes mentales. Esta etapa se caracteriza por el egoísmo. La ideología de que toda persona perciben el mundo de igual forma que ellos y esto surge entre los 7 y 12 años, con una reducción gradual del egoísmo, el pensamiento egocéntrico y una disminución de algunos de los estímulos y se caracteriza por una mayor capacidad para centrarse en los aspectos de la estimulación.

Con respecto al objetivo específico 1 se logró determinar que existe influencia del juego social en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. de Ventanilla, 2024 con un valor de Wald de 8,817 y una sig. de ,0000<0.050. Así mismo, el 31.1% de los alumnos presentan un nivel de juego social bajo, el 55.6% medio y el 13.3% alto. Los resultados analizados tienen concordancia con lo dicho por Permatasari (2023) quien plasmó como propósito determinar cómo la terapia cognitivo-conductual y los juegos tradicionales en los niños podrían mejorar sus HS. Obteniendo que las técnicas de TCC y los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en la mejora de las HS de los participantes. Determinado que esto se puede ver en la mejora de las HS de los participantes,

como el comportamiento interpersonal, el comportamiento propio, el comportamiento académico, la aceptación de los pares y las habilidades de comunicación. Por su parte Calderón y Peña (2019) y Moreno (2021) en su estudio plasmaron como finalidad evidenciar si los juegos sociales influyen en el desarrollo de HS en niños y niñas de una IE. Mostrando, en el pretest, el 70% presentaba puntuaciones bajas, el 30% estándar y no existe nivel alto. Por otro lado, el 80% se encontraron un alto nivel en el pos test, 20% son normales y ninguno de nivel bajo. Determiné una gran discrepancia entre los antes y después de la prueba de los niños de 3 años. Esto demuestra que el uso de juegos sociales favorece en gran medida desarrollar las habilidades sociales.

Linares (2016) en su teoría menciona de la importancia del juego social para el desarrollo social del infante porque les permite aprender y practicar conductas sociales que luego necesitan llevarlo como práctica en su vida diaria para desenvolverse en la sociedad. Estos comportamientos sociales los aprendemos del propio juego, por lo que es importante recordar que el juego no es neutral, dependiendo de los tipos de juegos, las conclusiones que se saquen serán de un modo u otro. Así mismo, Salas, (2020) menciona que esto incluye escuchar, hacer preguntas, empezar y continuar una conversación, expresar gratitud a otros y hacer cumplidos

Con respecto al objetivo específico 2 se logró determinar que existe influencia del juego cognitivo en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. de Ventanilla, 2024 2024 con un valor de Wald de 4,559 y una sig. de ,0000<0.050. Así mismo, el 82.2% de los alumnos presentan un nivel de juego cognitivo bajo, el 11.1% medio y el 6.7% alto. Los resultados analizados tienen concordancia con lo dicho por Permatasari (2023) quien plasmó como propósito determinar cómo la terapia cognitivo-conductual y los juegos en los niños podrían mejorar sus HS. Obteniendo que las técnicas de TCC y los juegos tradicionales tienen una influencia positiva en la mejora de las HS de los participantes. Determinado que esto se puede ver en la mejora de las HS de los participantes, como el comportamiento interpersonal, el comportamiento propio, el comportamiento académico, la aceptación de los pares y las habilidades de comunicación. Emre (2023) indicó que los juegos educativos, juegos de lectura-escritura y aplicaciones de lectura-escritura en las actitudes mejoran estadísticamente de manera significativa la HS del infante, sus actitudes hacia los cursos de ciencias

y sus actitudes hacia la escuela. Wikes et al. (2023) en su estudio buscaron examinar la eficacia de las intervenciones basadas en juegos para mejorar las habilidades de juego social de los compañeros de juego de infantes con T.D.A.H. con un desarrollo típico. Determinado que el juego mejora significativamente después de la intervención en las habilidades sociales, con un gran efecto antes y después de la intervención. Los compañeros de juego de niños con TDAH con desarrollo típico se beneficiaron de la participación en una intervención mediada por pares. Así mismo, Linares (2016) menciona que los juegos cognitivos son como diversos juegos que se activan, entrenan y desarrollan numerosas capacidades cognitivas, como la atención (compartida, sostenida, selectiva), memoria, funciones ejecutivas (planeación, control, inhibición...), pensamiento (racional, espacial...), o el lenguaje (expresión y el entendimiento verbal y no verbal), etc.

Con respecto al objetivo específico 3 se logró determinar que existe influencia del juego sensorial en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. de Ventanilla, 2024 con un valor de Wald de 13,019 y una sig. de ,0000<0.050. Así mismo, el 48.9% de los alumnos de inicial de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, 2024 presentan un nivel de juego sensorial bajo, el 31.1% medio y el 20.0% alto. Los resultados analizados tienen concordancia por lo dicho por Yang et al., (2023) quienes buscaron la interacción entre pares a través del juego es una forma de estimular el crecimiento de los niños en edad preescolar. Después de instalar una nueva máquina de burbujas diseñada para aumentar la interacción con los compañeros, los comportamientos de juego en solitario y las interacciones entre padres e hijos se volvieron menos frecuentes en los niños menores de seis años, mientras que la interacción con los compañeros se hizo más frecuente. Durante la interacción entre pares de niños de 3 a 6 años, aumentó la frecuencia de las interacciones de nivel uno, tres y cuatro. También mostraron comportamientos de nivel cinco. La nueva instalación desencadenó comportamientos de nivel superior, como la cooperación y el juego juntos, mejorando la interacción entre pares entre diferentes grupos de edad.

Salas (2020) y Pérez (2019), buscaron determinar el impacto de los juegos sensoriales en el desarrollo de H.S. y mostrando que el juego sensorial mejora las HS de los infantes desde una puntuación alta en el post-test a una puntuación baja en el pretest determinando que jugar juntos tiene un impacto

significativo en el desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas en el centro educativo. Por su parte, Alata e Ibañez (2022) mostraron que los efectos de jugar juntos eran de la misma magnitud o nivel. El nivel de HS de los niños fue positivo, en el estudio preliminar y posterior, destacándose el interés de los diferentes juegos y su apoyo al desarrollo infantil. Padillah (2020) buscó establecer la influencia del modelo de aprendizaje cooperativo tipo TGT y el modelo de aprendizaje entre pares sobre las H.S. y el rendimiento en juegos. Obteniendo que existe un efecto del modelo de aprendizaje cooperativo sensorial tipo TGT y del modelo de aprendizaje entre pares sobre las habilidades sociales y el rendimiento en los juegos. Mairal et al., (2023) mencionaron que el “tiempo de juego sensorial e inclusivo” mejora las competencias sociales de los infantes por estas razones: La naturaleza del juego inclusivo, utilización de los juegos como medio para estimular las interacciones entre amigos, permitiendo que los infantes experimenten la socialización por sí mismos y disfrute del tiempo de juego como marco de la relación entre juego y libertad de los niños. Linares (2016) en su teoría menciona que el juego sensorial, son juegos cooperativos que permite al infante explorar sus propias habilidades motoras y sensoriales y desarrollarlas mediante ejercicios repetitivos. Asimismo, puede describir una variedad de sentimientos que de otro modo no experimentaría.

V. CONCLUSIONES

Se logró aceptar la hipótesis General alterna y se confirma con los estadísticos de Nagelkerke: 0,557, Wald: 16,060 y el p valor de 0,0000, concluyendo que existe influencia del juego cooperativo en las H.S. Respecto al primer OE se de acuerdo a los estadísticos de Nagelkerke: 0,420, Wald: 8,817 y el p valor de 0,0000, se determina que existe influencia del juego social en las H.S. de los niños de 3 años. En el mismo sentido, sobre el OE2 los datos estadísticos de Nagelkerke: 0,439, Wald: 4,559 y el p valor de 0,0000, permiten concluir que los juegos cognitivos influyen en las H.S. de los pequeños de 3 años, finalmente en alusión al tercer OE, la prueba de RLO confirma mediante los estadísticos de Nagelkerke: 0,568, Wald: 13,019, $p= 0,0000$, que existe influencia del juego sensorial en las H.S. en niños de 3 años de una I.E. en el distrito de Ventanilla, el presente año.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda al director de la I.E. en el distrito de Ventanilla realizar capacitaciones a los docentes sobre el valor de los juegos cooperativos para que puedan cumplir diversos juegos que promuevan el desarrollo y las H.S. de los niños y las niñas, con el fin de fortalecer su labor docente y mejorar el proceso de enseñanza a los infantes y a los padres que fomenten el desarrollo social de los estudiantes, creando condiciones para el desarrollo social en el colegio y el hogar, utilizando juegos de este tipo u otros tipos de juegos (como juegos simbólicos o juegos tradicionales) para reforzar las habilidades básicas y avanzadas relacionadas con la emoción y las alternativas de agresión en niños y niñas, el director y docentes deben realizar investigaciones sobre la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales, así como el desarrollo de otras habilidades (cognitiva, comunicativa, etc.), porque es necesario generar conocimiento en este campo y obtener una visión amplia y objetiva de la importancia de los juegos en el proceso educativo de los menores.

Se recomienda a los docentes animar a los niños a trabajar en equipo, ya que esto les ayudará a comunicarse mejor, expresar sus sentimientos de forma espontánea y relacionarse de forma más natural con su entorno. De manera similar, continúe observando y reflexionando sobre el comportamiento de los niños en cada actividad grupal y observe el proceso de desarrollo de las habilidades sociales de cada infante.

REFERENCIAS

- Aguilar M. (2019) Juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°380, Juliaca 2017. Para el grado de maestría en Educación. Arequipa- Perú. Repositorio de la Universidad San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8828/EDSagfrm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alata Lazaro, Fiorella J. & Ibanez choton Milagros K. (2022), Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 3 años en la I. E N° 80848, Huanchaco. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/111820>
- Bandura, A. (1987). *Thought and action: social foundations*. Barcelona: Martínez Roca. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=179081>
- Bisquerra, R. (2014). *Educational Research Methodology*. Madrid: Muralla. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=5826>
- Bocanegra. E (2021), Juego cooperativo y la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Tesis. Universidad César Vallejo. Lima. Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71522/Bocanegra_RLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bodero Aguayo, Yolanda C. (2020), *Play in the intellectual development of the child*. <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/577?inline=1>
- Brown, G. (2008). Qué tal si jugamos...otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular. Buenos Aires: Lumen-Hvmanitas. <https://www.casadellibro.com/libro-que-tal-si-jugamos--otra-vez-nuevas-experiencias-de-los-juegos-cooperativos-en-la-educacion-popular/9789505823192/354688>
- Caballo, V. (2007). Manual de habilidades sociales. México D.F. , México: Siglo XXI. https://www.academia.edu/24963835/Vicente_E_Caballo_Manual_de_Evaluacion_y_Entrenamiento_de_Las_Habilidades_Sociales
- Calderón Paredes, Gina P. & Peña Carranza, Rosa A. (2019), “El juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales en niños de 3 años de la Institución Educativa 209” https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_32cd4dc6ad53eee33950a668f51e9459
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del

Perú, Lima, Perú.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/4441>

Castro C. (2019) Programa de Juegos Cooperativos en las habilidades sociales en niños de cuatro años en una institución educativa, 2019 Trujillo-Perú. Para obtener el grado de magister en psicología educativa. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37755/castro_rc-SD.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Chávez Celi, Lorena D. (2021), Juego infantil con la socialización en niños de inicial de la I.E.P Nuestro Pequeño Universo de Sullana 2021. chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/118360/Chavez_CLD-SD.pdf?sequence=1

Diaz Carlos (2006), Metodología de La Investigación Científica Carrasco Diaz.
https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1_

Emra, Yildiz (2023) *The Effect of the Educational Game, Reading-Writing-Game, and Reading-Writing-Application Methods on Students' Social Skills, Attitudes Towards Science Courses, and School*. Doi: 10.18359/ravi.6637

Esquiagola E., Diaz J., Nagamine M., Salvatierra A. & Soria Y. (2023), *Psychometric validation of the event impact scale*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202023000300545

Farma Infancia (2021), Juegos cooperativos: tipos y beneficios para los niños.
<https://formainfancia.com/juegos-cooperativos-ejemplos-beneficios/>

Gil, F. (2009). *Habilidades Sociales. Teoría Investigación e Intervención. Psicología, cultura y Sociedad*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=542550>

Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. México D.F, México: Grupo Océano.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=255376>

Goldstein, A. (1980). *Lista de chequeo de habilidades Sociales (LCHS)*. Madrid-Projective Way. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.4.15939>

Goldstein, A. (1989). *Habilidades Sociales y Autocontrol en la adolescencia. Un programa enseñanza*. Barcelona. Ediciones Martínez Roca.
https://www.academia.edu/36322793/Habilidades_sociales_y_autocontrol_en_la_adolescencia_Goldstein_Sprafkin_Gershaw_y_Klein

- Gómez, J. (2018) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Educación Inicial 10 (4) 5. CCAP. <http://educacioninicial.mx/wpcontent/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-elDesarrollo.pdf>
- Guzmán, M. (2018). *Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley*. Quito: Universidad Metropolitana. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2010). Metodología de la investigación. 5ta Ed. México: McGraw Hill; 2010. In Metodología de la investigación. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación 6ta edición. Obtenido de <https://scholar.google.com.pe/citations?hl=es&user=SI208icAAA>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2018). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill. DOI: <https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>
- Laurate Perez, Norvilta C. (2018), el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa pública inicial n° 40 "santa rosa de lima", distrito teniente cesar lopez rojas – loreto, 2018. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/6297/Tesis_El%20Juego%20Coorporativo%20y%20el%20Desarrollo%20de%20Habilidades.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, J Pozo, J; Boderó, Y. y Lóor, N. (2020) *Play in the intellectual development of the child*. <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/577?inline=1>
- Mairal-Llebot, María; Orús, Marta Liesa & Cosculluela, Cecilia Latorre (2023), *Cooperative and inclusive play at recess as a driver of the development of social skills in childhood*. Doi: 10.22529/dp.2022.20(40)09
- Moreno Bravo, Nancy B. (2021), Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E n° 416 chuquibamba, distrito de punchao, provincia de huamalíes, lima, 2021. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33376>

- Muñoz, C., Crespí, P. y Angrehs, R. (2011). *Habilidades Sociales*. Madrid: Paraninfo.
<https://books.google.com.pe/books?id=kf8x6GDRjTsC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 562.
 chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://edicionesdelau.com/wp-content/uploads/2018/09/Anexos-Metodologia_%C3%91aupas_5aEd.pdf
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Recuperado de <https://books.google.es>.
- Padillah, Ade; Yun Yun, Yudiana & Tite Geraldine (2020), *The Effect of Cooperative Learning Model and Peer Teaching Model in Volleyball Games on Social Skills and Volleyball Games Performance*.
https://www.researchgate.net/publication/340345904_The_Effect_of_Cooperative_Learning_Model_and_Peer_Teaching_Model_on_Social_Skills_and_Volleyball_Games_Performance
- Permatasari Harahap, Dinda (2023), *Cognitive behavioral therapy and traditional cooperative games in improving social skills: A single-subject experimental study*.
<https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/inspira/article/view/5434>
- Piaget, J. (1932). El criterio Moral en el Niño. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.filosofem.cat/lMG/pdf/piage_el_criterio_moral_en_el_nino.pdf
- Piaget, J. (1962). *The relation of affectivity to intelligence in the mental development of the child*. *Bull Menninger Clin*.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/14486279/>
- Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Madrid. Siglo XXI. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=173544>
- Preciado et al. (2021). *Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar*. Universidad “César Vallejo” Piura. Perú.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1517/2118>
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball*. Sevilla: Wanceulen.
<https://es.scribd.com/document/554819332/Wanceulen-Juegos-Cooperativos-Para-El-Kin-Ball-pdf-Version-1>
- Reyes, R (1993). *El juego: Educación*, 10, Procesos de 2640-2648. desarrollo y socialización.
<https://books.google.com.pe/books?id=sxNCofE8WW8C&printsec=frontc>

over&dq=editions:s9fogt_Kk7IC&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Salas Salazar, Luz T. (2020), Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/bff9262e-d63b-49b9-a821-42b169b72a0f>
- Unicef (2017). Más de la mitad de los niños pequeños no juegan o realizan 38 actividades de aprendizaje temprano con su padre. Perú. Artículo <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/mas-de-la-mitad-de-losninos-pequenos-no-juegan-o-realizan-actividades-de>
- Unicef (2019). Qué aprenden los niños con 4 años. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/que-aprendenlosninos-con-4-anos/>
- Vygotsky, L. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar. Akal editorial. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=668448>
- Wilkes-Gillan, Sarah; Cordier, Reinie; Bundy, Anita; Lincoln, Michelle; Chen, Yu-Wei; Parsons, Lauren & Cantrill, Alycia¹ (2022), *A pairwise randomised controlled trial of a peer-mediated play-based intervention to improve the social play skills of children with ADHD*: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36282854/>
- Yang, Jhu-Ting; Chen, Ching-I & Zheng, Meng-Cong (2023), *Elevating Children's Play Experience: A Design Intervention to Enhance Children's Social Interaction in Park Playgrounds*. Doi: <https://www.mdpi.com/2071-1050/15/8/6971>
- Ylarragorry, E. (2018) Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. <chrome-extension://efaidnbnmnibpcjgclclefindmkaj/https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores	N° de ítems	Escala de medición
Juegos cooperativos	Es aquello en los que lograr resultados se requiere que todo el grupo se comprometa con los mismos propósitos y principios, la participación de todos y una cooperación que se produce de forma coordinada (Salas,2020).	Este estudio, la variable de interés (Juegos corporativos) se evalúa mediante una hoja de observación que consta de 10 ítems según las dimensiones de la variable de interés: Juego social, cognitivo, sensorial.	Juego social	1. Juega con otros compañeros integrando el grupo. 2. Se vale por sí mismo. 3. Juega con los mismos compañeros. 4. Imita las actividades de sus compañeros	1, 2, 3, 4	Ordinal Nunca A veces Casi siempre Siempre
			Juego cognitivo	5. Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño). 6. Mediante el juego piensa y comunica lo que desea hacer. 7. Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.	5,6,7	Ordinal Nunca A veces Casi siempre Siempre
			Juego sensorial	8. Empuja la pelota controlando la distancia. 9. Juega con barro moldeando figuras. 10. Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor).	8,9,10	Ordinal Nunca A veces Casi siempre Siempre

Habilidades sociales	También tenemos, la definición conceptual de habilidades sociales, según Caballo (2007), la habilidad social es “conjuntos de conductas que muestra las personas en un contexto interpersonal, expresando sus actitudes, deseos, sentimientos, opiniones o derechos para resolverlos de inmediato y evitarse futuros problemas” (pág. 23).	Este estudio, la variable de interés (Juegos corporativos) se evalúa mediante una hoja de observación que consta de 19 ítems según las dimensiones de la variable de interés: Habilidades de interacción social, Habilidades de cooperar y compartir, Habilidades de emociones y sentimientos.	Habilidades de interacción social	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con sus compañeros. Escucha cuando se le habla. Se expresa verbalmente con los demás.	1,2,3	Ordinal 1. Nunca 2. A veces 3. Siempre
			Habilidades de cooperar y compartir	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado. Pide ayuda o un favor cuando lo necesita. Participa y se interesa por las actividades que se realizan. Ayuda a sus compañeros y/o profesora cuando se lo piden o lo necesitan. Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza. Reconoce cuando ha perdido. Pide perdón o dice “lo siento” por iniciativa propia. Da las gracias por iniciativa propia. Pide prestado cuando lo necesita. Pide las cosas “por favor” por iniciativa propia. Presta y comparte sus cosas con los demás. Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.	4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15	Ordinal 1. Nunca 2. A veces 3. Siempre

			Habilidades de emociones y sentimientos	Se muestra contento cuando participa en clase. Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza,). Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa,). Reconoce cuando ha ganado.	16,17,18,19	Ordinal 1. Nunca 2. A veces 3. Siempre
--	--	--	---	--	-------------	---

Anexo 2: Instrumento de Recolección de datos

INSTRUMENTO DE HABILIDADES SOCIALES

N°	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
		1	2	3
1	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con sus compañeros.			
2	Escucha cuando se le habla.			
3	Se expresa verbalmente con los demás.			
4	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.			
5	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.			
6	Participa y se interesa por las actividades que se realizan.			
7	Ayuda a sus compañeros y/o profesora cuando se lo piden o lo necesitan.			
8	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.			
9	Reconoce cuando ha perdido.			
10	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.			
11	Da las gracias por iniciativa propia.			
12	Pide prestado cuando lo necesita.			
13	Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.			
14	Presta y comparte sus cosas con los demás.			
15	Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.			
16	Se muestra contento cuando participa en clase.			
17	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza,).			
18	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa,).			
19	Reconoce cuando ha ganado.			

INSTRUMENTO DE JUEGOS COOPERATIVOS

Nº	D1: Juego social	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Juega con otros compañeros integrando el grupo.				
2	Se vale por sí mismo.				
3	Juega con los mismos compañeros.				
4	Imita las actividades de sus compañeros				
	D2: Juego cognitivo				
5	Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).				
6	Mediante el juego piensa y comunica lo que desea hacer.				
7	Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.				
	D3: Juego sensorial				
8	Empuja la pelota controlando la distancia.				
9	Juega con barro moldeando figuras.				
10	Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor).				

Anexo 3: Evaluación por Juicio expertos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

Definición de la variable: Lograr resultados se requiere que todo el grupo se comprometa con los mismos propósitos y principios, la participación de todos y una cooperación que se produce de forma coordinada (Salas,2020).

Dimensiones	Indicadores	Items	S u f i c i e n c i a	C o n f i d i a d a	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Dimensión 1: Juego social	1. Juega con otros compañeros integrando el grupo.	Juega con otros compañeros integrando el grupo.	↑	↑	↑	↑	
	2. Se vale por sí mismo.	Se vale por sí mismo.	↑	↑	↑	↑	
	3. Juega con los mismos compañeros.	Juega con los mismos compañeros.	↑	↑	↑	↑	
	4. Imita las actividades de sus compañeros.	Imita las actividades de sus compañeros.	↑	↑	↑	↑	
Dimensión 2: Juego cognitivo	5. Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).	Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).	↑	↑	↑	↑	
	6. Mediante el juego piensa y comunica lo que desea hacer.	Mediante el juego piensa y comunica lo que desea hacer.	↑	↑	↑	↑	
	7. Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.	Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.	↑	↑	↑	↑	
Dimensión 3: Juego sensorial	8. Empuja la pelota controlando la distancia.	Empuja la pelota controlando la distancia.	↑	↑	↑	↑	
	9. Juega con barro moldeando figuras.	Juega con barro moldeando figuras.	↑	↑	↑	↑	
	10. Realiza juegos imitando: (a lluvia, el tren, tocar el tambor).	Realiza juegos imitando: (a lluvia, el tren, tocar el tambor).	↑	↑	↑	↑	



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

Definición de la variable: según Caballo (2007), la habilidad social es "conjuntos de conductas que muestra las personas en un contexto interpersonal, expresando sus actitudes, deseos, sentimientos, opiniones o derechos para resolverlos de inmediato y evitarse futuros problemas" (pág. 23).

Dimensiones	Indicadores	Ítems	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Dimensión 1: Habilidades de interacción social	1. Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con sus compañeros.	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con sus compañeros.	1	1	1	1	
	2. Escucha cuando se le habla.	Escucha cuando se le habla.	1	1	1	1	
	3. Se expresa verbalmente con los demás.	Se expresa verbalmente con los demás.	1	1	1	1	
Dimensión 2: Habilidades de cooperar y compartir	4. Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	1	1	1	1	
	5. Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.	1	1	1	1	
	6. Participa y se interesa por las actividades que se realizan.	Participa y se interesa por las actividades que se realizan.	1	1	1	1	
	7. Ayuda a sus compañeros y/o profesores cuando se lo piden o lo necesitan.	Ayuda a sus compañeros y/o profesores cuando se lo piden o lo necesitan.	1	1	1	1	
	8. Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	1	1	1	1	
	9. Reconoce cuando ha perdido.	Reconoce cuando ha perdido.	1	1	1	1	
	10. Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	1	1	1	1	



Dimensión 3: Habilidades de emociones y sentimientos	11. Da las gracias por iniciativa propia.	Da las gracias por iniciativa propia.	1	1	1	1	
	12. Pide prestado cuando lo necesita.	Pide prestado cuando lo necesita.	1	1	1	1	
	13. Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.	Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.	1	1	1	1	
	14. Presta y comparte sus cosas con los demás.	Presta y comparte sus cosas con los demás.	1	1	1	1	
	15. Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.	Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.	1	1	1	1	
	16. Se muestra contento cuando participa en clase.	Se muestra contento cuando participa en clase.	1	1	1	1	
	17. Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).	1	1	1	1	
	18. Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).	1	1	1	1	
	19. Reconoce cuando ha ganado.	Reconoce cuando ha ganado.	1	1	1	1	



FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Se utilizarán técnicas de observación en el trabajo de campo Lista de cotejo-Tabulación SPSS Version.26
Objetivo del instrumento	según Caballo (2007), la habilidad social es "conjuntos de conductas que muestra las personas en un contexto interpersonal, expresando sus actitudes, deseos, sentimientos, opiniones o derechos para resolverlos de inmediato y evitarse futuros problemas" (pág. 23).
Nombres y apellidos del experto	Milagros Gloria Lidia Chuquilin Arana
Documento de identidad	19189654
Años de experiencia en el área	25 años
Maximo Grado Académico	Maestría
Nacionalidad	Peruana
Institución	LE I No 60
Cargo	Directora
Número telefónico	995472097
Firma	  M ^g . Milagros G. L. Chuquilin Arana DIRECTORA
Fecha	06 de junio del 2024



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

Definición de la variable: Lograr resultados se requiere que todo el grupo se comprometa con los mismos propósitos y principios, la participación de todos y una cooperación que se produce de forma coordinada (Salas, 2020).

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Dimensión 1: Juego social	1. Juega con otros compañeros integrando el grupo.	Juega con otros compañeros integrando el grupo.	1	1	1	1	
	2. Se vale por sí mismo.	Se vale por sí mismo.	1	1	1	1	
	3. Juega con los mismos compañeros.	Juega con los mismos compañeros.	1	1	1	1	
	4. Imita las actividades de sus compañeros.	Imita las actividades de sus compañeros.	1	1	1	1	
Dimensión 2: Juego cognitivo	5. Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).	Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).	1	1	1	1	
	6. Mediante el juego piensa y comunica lo que desea hacer.	Mediante el juego piensa y comunica lo que desea hacer.	1	1	1	1	
	7. Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.	Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.	1	1	1	1	
Dimensión 3: Juego sensorial	8. Empuja la pelota controlando la distancia.	Empuja la pelota controlando la distancia.	1	1	1	1	
	9. Juega con barro moldeando figuras.	Juega con barro moldeando figuras.	1	1	1	1	
	10. Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor).	Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor).	1	1	1	1	



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

Definición de la variable: según Caballo (2007), la habilidad social es "conjuntos de conductas que muestra las personas en un contexto interpersonal, expresando sus actitudes, deseos, sentimientos, opiniones o derechos para resolverlos de inmediato y evitarse futuros problemas" (pág. 23).

Dimensiones	Indicadores	Ítems	S u f i c i e n c i a	C o n f i d i a n c i a	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
Dimensión 1: Habilidades de interacción social	1. Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con sus compañeros.	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con sus compañeros.	1	1	1	1	
	2. Escucha cuando se le habla.	Escucha cuando se le habla.	1	1	1	1	
	3. Se expresa verbalmente con los demás.	Se expresa verbalmente con los demás.	1	1	1	1	
Dimensión 2: Habilidades de cooperar y compartir	4. Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	1	1	1	1	
	5. Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.	1	1	1	1	
	6. Participa y se interesa por las actividades que se realizan.	Participa y se interesa por las actividades que se realizan.	1	1	1	1	
	7. Ayuda a sus compañeros y/o profesora cuando se lo piden o lo necesitan.	Ayuda a sus compañeros y/o profesora cuando se lo piden o lo necesitan.	1	1	1	1	
	8. Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	1	1	1	1	
	9. Reconoce cuando ha perdido.	Reconoce cuando ha perdido.	1	1	1	1	
	10. Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	1	1	1	1	



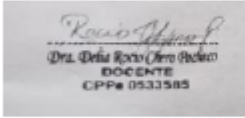
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

	11. Da las gracias por iniciativa propia.	Da las gracias por iniciativa propia.	1	1	1	1
	12. Pide prestado cuando lo necesita.	Pide prestado cuando lo necesita.	1	1	1	1
	13. Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.	Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.	1	1	1	1
	14. Presta y comparte sus cosas con los demás.	Presta y comparte sus cosas con los demás.	1	1	1	1
	15. Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.	Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.	1	1	1	1
Dimensión 3:	16. Se muestra contento cuando participa en clase.	Se muestra contento cuando participa en clase.	1	1	1	1
Habilidades de emociones y sentimientos	17. Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).	1	1	1	1
	18. Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).	1	1	1	1
	19. Reconoce cuando ha ganado.	Reconoce cuando ha ganado.	1	1	1	1



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Se utilizarán técnicas de observación en el trabajo de campo Lista de cotejo- Tabulación SPSS Version.26
Objetivo del instrumento	Medir y analizar mediante métodos estadísticos
Nombres y apellidos del experto	Delia Rocío Chero Pacheco
Documento de identidad	10357816
Años de experiencia en el área	25 años en el área de Educación 10 años en docencia universitaria.
Máximo Grado Académico	Dra. En Educación
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Maria Auxiliadora.
Cargo	Docente Universitaria
Número telefónico	934989246
Firma	 Dra. Delia Rocío Chero Pacheco DOCENTE C.P.Pe 0533585
Fecha	06 de junio del 2024



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS

Definición de la variable: Lograr resultados se requiere que todo el grupo se comprometa con los mismos propósitos y principios, la participación de todos y una cooperación que se produce de forma coordinada (Salas 2020).

Dimensiones	Indicadores	Ítems	S u t i c i e n c i a	C o n f i d e n c i a	C o n s e n s i b i l i d a d	R e s p o n s a b i l i d a d	Observación
Dimensión 1: Juego social	1. Juega con otros compañeros integrando el grupo.	Juega con otros compañeros integrando el grupo.	↑	↑	↑	↑	
	2. Se vale por sí mismo.	Se vale por sí mismo.	↑	↑	↑	↑	
	3. Juega con los mismos compañeros.	Juega con los mismos compañeros.	↑	↑	↑	↑	
	4. Invita las actividades de sus compañeros.	Invita las actividades de sus compañeros.	↑	↑	↑	↑	
Dimensión 2: Juego cognitivo	5. Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).	Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).	↑	↑	↑	↑	
	6. Mediante el juego piensa y comunica lo que desea hacer.	Mediante el juego piensa y comunica lo que desea hacer.	↑	↑	↑	↑	
	7. Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.	Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.	↑	↑	↑	↑	
Dimensión 3: Juego sensorial	8. Empuja la pelota controlando la distancia.	Empuja la pelota controlando la distancia.	↑	↑	↑	↑	
	9. Juega con barro moldeando figuras.	Juega con barro moldeando figuras.	↑	↑	↑	↑	
	10. Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor).	Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor).	↑	↑	↑	↑	



MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

Definición de la variable: según Ceballos (2007), la habilidad social es "conjuntos de conductas que muestra las personas en un contexto interpersonal, expresando sus actitudes, deseos, sentimientos, opiniones o derechos para resolverlos de inmediato y evitarse futuros problemas" (pág. 23).

Dimensiones	Indicadores	Ítems	S u f i c i e n c i a	C i r c u n d a n c i a	C o h e r e n c i a	R e c i v o c i o n	Observación
Dimensión 1: Habilidades de interacción social	1. Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con sus compañeros.	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con sus compañeros.	✓	✓	✓	✓	
	2. Escucha cuando se le habla.	Escucha cuando se le habla.	✓	✓	✓	✓	
	3. Se expresa verbalmente con los demás.	Se expresa verbalmente con los demás.	✓	✓	✓	✓	
Dimensión 2: Habilidades de cooperar y compartir	4. Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	✓	✓	✓	✓	
	5. Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.	✓	✓	✓	✓	
	6. Participa y se interesa por las actividades que se realizan.	Participa y se interesa por las actividades que se realizan.	✓	✓	✓	✓	
	7. Ayuda a sus compañeros y/o profesora cuando se lo piden o lo necesitan.	Ayuda a sus compañeros y/o profesora cuando se lo piden o lo necesitan.	✓	✓	✓	✓	
	8. Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	✓	✓	✓	✓	
	9. Reconoce cuando ha perdido.	Reconoce cuando ha perdido.	✓	✓	✓	✓	
	10. Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	✓	✓	✓	✓	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

	11. Da las gracias por iniciativa propia.	Da las gracias por iniciativa propia.	↑	↑	↑	↑
	12. Pide prestado cuando lo necesita.	Pide prestado cuando lo necesita.	↑	↑	↑	↑
	13. Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.	Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.	↑	↑	↑	↑
	14. Presta y comparte sus cosas con los demás.	Presta y comparte sus cosas con los demás.	↑	↑	↑	↑
	15. Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.	Utiliza material (juegos, con otros niños adecuadamente).	↑	↑	↑	↑
Dimensión 3:	16. Se muestra contento cuando participa en clase.	Se muestra contento cuando participa en clase.	↑	↑	↑	↑
Habilidades de emociones y sentimientos	17. Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).	↑	↑	↑	↑
	18. Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).	↑	↑	↑	↑
	19. Reconoce cuando ha ganado.	Reconoce cuando ha ganado.	↑	↑	↑	↑



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Se utilizarán técnicas de observación en el trabajo de campo Lista de cotejo-Tabulación SPSS Version.26
Objetivo del instrumento	Medir y analizar mediante métodos estadísticos
Nombres y apellidos del experto	Mirtha Estefanía Suybate Jáuregui
Documento de identidad	09780640
Años de experiencia en el área	26 años
Máximo Grado Académico	Maestría
Nacionalidad	Peruana
Institución	IEI 143 'María Parado de Bellido'
Cargo	Directora
Número telefónico	993162407
Firma	
Fecha	06 de junio del 2024

Anexo 4: Confiabilidad de los datos

Juego cooperativo

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,778	10

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Juega con otros compañeros integrando el grupo.	27,04	5,816	,475	,756
Se vale por sí mismo.	26,58	5,931	,483	,755
Juega con los mismos compañeros.	26,78	5,677	,469	,757
Imita las actividades de sus compañeros	27,31	5,401	,628	,734
Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).	27,18	5,695	,484	,754
Mediante el juego piensa y comunica lo que desea hacer.	26,49	5,937	,464	,758
Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.	26,67	6,591	,351	,773
Empuja la pelota controlando la distancia.	26,76	6,143	,289	,781
Juega con barro moldeando figuras.	26,40	5,927	,411	,764
Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor).	26,40	5,882	,432	,761

Habilidades sociales

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,809	19

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con sus compañeros.	43,42	15,022	,476	,795
Escucha cuando se le habla.	43,29	15,619	,300	,806
Se expresa verbalmente con los demás.	43,29	15,756	,265	,808
Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado.	43,33	16,182	,157	,815
Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.	43,29	15,074	,444	,797
Participa y se interesa por las actividades que se realizan.	43,36	15,234	,404	,800
Ayuda a sus compañeros y/o profesora cuando se lo piden o lo necesitan.	43,20	15,073	,456	,796
Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.	43,58	15,840	,315	,804
Reconoce cuando ha perdido.	43,69	16,174	,312	,805
Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.	43,58	15,749	,344	,803
Da las gracias por iniciativa propia.	43,40	15,745	,275	,808
Pide prestado cuando lo necesita.	43,67	15,773	,433	,799
Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.	43,62	15,877	,340	,803

Presta y comparte sus cosas con los demás.	43,60	15,836	,333	,804
Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.	43,56	15,980	,260	,808
Se muestra contento cuando participa en clase.	43,11	14,828	,562	,790
Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza,).	43,13	15,164	,453	,797
Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa,).	43,09	14,810	,582	,789
Reconoce cuando ha ganado.	43,20	14,482	,622	,786

Anexo 5: Consentimiento o asentimiento informado UCV



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

La presente hace constancia de mi autorización como padre/apoderado de mi menor hijo(a) respecto a su participación en la investigación Juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa en el distrito de Ventanilla, 2024

El objetivo principal es: Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa en el distrito de Ventanilla, 2024 El estudio realizado esta en la responsabilidad como maestriza de posgrado en Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación de la Universidad Cesar Vallejo.

El estudio en mención es a partir de la necesidad de contribuir al campo de la educación mediante el análisis de la relación entre las variables de estudio, tal como lo plantea (Chavez,2020). La justificación se fundamenta en una serie de creencias, actos y conocimientos que respaldan la importancia de la investigación. Desde una perspectiva teórica, los resultados de este estudio basados en las teorías de Vigotsky, Piaget y Bruner pueden aportar nuevos conocimientos y enriquecer el campo de la educación. Esta base teórica cooperara en mejorar los conocimientos en el ámbito educativo.

Confidencialidad: Toda la información obtenida en relación con este estudio será confidencial y sólo será revelada con su permiso. La firma de este documento constituye su aceptación para participar en el estudio. Sólo la investigadora tendrá acceso a los datos.

Otra Información: Sus respuestas serán analizadas únicamente para esta investigación. También puede retirarse sin ninguna consecuencia negativa si se siente incómodo. Si tiene alguna pregunta por favor no dude en hacerlo saber, la investigadora estará dispuesta (o) a responder sus inquietudes y comentarios




Lima 06 de junio del 2024

Maricruz F. Llallico Ccancce



Investigadora



N°	NOMBRE Y APELLIDO APODERADO	N° DNI	FIRMA
1	Yoni Luna	84	
2	Cinsia	5854	

Anexo 6: Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación






Señor (a): Llallico Ccance Maricruz Fiorella

En mi calidad de director, de I.E.I. 
la UGEL Ventanilla, visto la solicitud para realizar su trabajo de investigación titulado
"Juegos cooperativos en las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución
educativa en el distrito de Ventanilla, 2024" 
Bellido, luego de una evaluación, se resuelve:

Acceptar que se realice el trabajo de investigación, en la I.E.I. 
 jurisdicción de la UGEL Ventanilla-Callao. Desde 15 de junio de inicio
hasta el 15 julio fecha de término. Reiterando el respeto a los principios éticos de toda
investigación científica.

Ventanilla 06 de junio, 2024



Nombre y apellidos, sello

Anexo 7: Base de datos

Juego cooperativo

	ID	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1	1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	
2	2	3	3	3	2	2	4	3	3	3	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	
5	5	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	
6	6	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
7	7	3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	
8	8	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	
9	9	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
10	10	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	
11	11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
12	12	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	
13	13	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	
14	14	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	
15	15	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	
16	16	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	
17	17	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
18	18	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	
19	19	3	3	3	2	2	4	3	3	4	3	
20	20	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	
21	21	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	
22	22	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
23	23	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
24	24	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	
25	25	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	
26	26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

1

Vista de datos Vista de variables

Anexo 8: Calculo de muestra

The image shows a screenshot of the SurveyMonkey website's sample size calculator. The page title is "Calcula el tamaño de tu muestra". The interface includes three input fields: "Tamaño de la población" (Population Size) with the value "50", "Nivel de confianza (%)" (Confidence Level) with a dropdown menu set to "95", and "Margen de error" (Margin of Error) with the value "4". The calculated "Tamaño de la muestra" (Sample Size) is displayed in large green text as "45". Below the calculation, there is a promotional message: "En solo unos minutos, envía gratis una encuesta de 10 preguntas y ve las primeras 40 respuestas."

SurveyMonkey

Productos ▾ Plantillas ▾ Precios Enterprise Recursos ▾

Contacta a ventas

Calcula el tamaño de tu muestra

Tamaño de la población ⓘ

50

Nivel de confianza (%) ⓘ

95 ▾

Margen de error ⓘ

4

Tamaño de la muestra

45

En solo unos minutos, envía gratis una encuesta de 10 preguntas y ve las primeras 40 respuestas.



