



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRIA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**Juego cooperativo y la incidencia en habilidades sociales en  
niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE  
Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa**

**AUTORA:**

Bocanegra Rodriguez, Lucy Estrella (ORCID: 0000-0003-0940-9841)

**ASESOR:**

Dr. Alcas Zapata, Noel (ORCID: 0000-0001-9308-4319)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

LIMA – PERÚ

2021

### **Dedicatoria**

A Dios mi Señor, quien con su amorosa protección guía mis pasos en cada momento de mi vida.

A mi amada familia; en especial a mi adorada madre, mujer virtuosa; mi amoroso cónyuge y mi tierno hijo quienes supieron apoyarme, comprenderme y motivarme día a día para alcanzar el presente logro profesional.

### **Agradecimiento**

A la Universidad César Vallejo Filial Lima Norte, a sus dignas autoridades y a todo el personal por el apoyo y las facilidades prestadas.

De manera especial, a mis asesores cuya orientación, asesoramiento y constante apoyo, me permitieron lograr con éxito los objetivos propuestos.

## Índice de contenidos

	<b>Pág</b>
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos y figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización	14
3.3 Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimientos	19
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37

REFERENCIAS	38
ANEXOS	46
Anexo 1: Matriz de consistencia	46
Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos	47
Anexo 3: Validez de contenido de los instrumentos	48
Anexo 4: Instrumentos de recolección de datos	77
Anexo 5: Actividades del juego cooperativo	79

### Índice de tablas

	Pág
Tabla 1 Operacionalización de la variable juego cooperativo	16
Tabla 2 Operacionalización de la variable habilidades sociales	16
Tabla 3 Confiabilidad de los cuestionarios juego cooperativo y habilidades sociales	19
Tabla 4 Distribución de frecuencia de los juegos cooperativos	21
Tabla 5 Distribución de frecuencia de las dimensiones de los juegos Cooperativos	22
Tabla 6 Distribución de frecuencia de las habilidades sociales	23
Tabla 7 Distribución de frecuencia de las dimensiones de habilidades sociales	24
Tabla 8 Prueba de bondad de ajuste	25
Tabla 9 Prueba de variabilidad	26
Tabla 10 Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales	27
Tabla 11 Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales básicas	27
Tabla 12 Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones con la escuela	28

Tabla 13	Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones para hacer amistades	29
Tabla 14	Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de manejo de sentimientos	30
Tabla 15	Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo ante la agresión	31
Tabla 16	Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo del manejo de estrés	32

### **Índice de gráficos y figuras**

	<b>Pag</b>	
Figura 1	Nivel de los juegos cooperativos	21
Figura 2	Nivel de las dimensiones de los juegos cooperativos	22
Figura 3	Nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años	23
Figura 4	Nivel de las dimensiones de las habilidades sociales	24

## Resumen

El enfoque de este estudio fue cuantitativo. Tuvo como objetivo general determinar la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años. La investigación es de tipo básico, de diseño no experimental, transaccional, correlacional causal, explicativo, con una muestra de 15 alumnos. La naturaleza cualitativa de las variables, permitió emplear el análisis por regresión ordinal para la contrastación de las hipótesis. La conclusión permitió afirmar que los juegos cooperativos como estrategia inciden en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años, dado que el puntaje Wald de  $4,840 > 4$  que es el punto de corte para el modelo y  $p: 0,028 < \alpha: 0,05$ , pero este efecto no alcanza el nivel de significación en la expresión de ningún nivel de desarrollo de las habilidades sociales (Wald  $3,506 < 4$  y  $p: 0,061 > \alpha: 0,05$ ) situación que obliga intuir que probablemente los docentes no están llegando bien a los estudiantes situación que explica los resultados descriptivos donde para el 20% es aún no aceptable.

**Palabras claves:** juegos dinámicos, participación, integración

### **Abstract**

The focus of this study was quantitative. Its general objective was to determine the incidence of cooperative play in the development of social skills in five-year-old children. The research is of a basic type, non-experimental, transactional, causal correlational, explanatory design, with a sample of 15 students. The qualitative nature of the variables allowed us to use ordinal regression analysis to test the hypotheses. The conclusion allowed to affirm that cooperative games as a strategy affect the development of social skills in five-year-old children, given that the Wald score of  $4.840 > 4$ , which is the cut-off point for the model, and  $p: 0.028 < \alpha: 0, 05$ , but this effect does not reach the level of significance in the expression of any level of development of social skills ( $\text{Wald } 3.506 < 4$  and  $p: 0.061 > \alpha: 0.05$ ), a situation that makes it necessary to intuit that teachers are probably not arriving well to the students situation that explains the descriptive results where for 20% it is still not acceptable.

**Keywords:** dynamic games, participation, integration



## I. INTRODUCCIÓN

Todas las personas comprometidas con la educación, conocedoras de la práctica pedagógica, nos sentimos en la responsabilidad de promover aprendizajes que fortalezcan el desarrollo integral de los estudiantes. Por esta razón seleccionamos y usamos técnicas que ayuden de forma positiva en la resolución de conflictos con sus pares. En consecuencia, nuestra preocupación por la integración de los alumnos de edad temprana en el aula, tiene un efecto positivo en el desarrollo social y emocional de los niños y niñas, porque atenúa la realidad problemática que a todos nos afecta. La violencia social, acoso virtual, bullying y discriminación son causas de una falta de empatía en estudiantes con falta de habilidades sociales. Ante este problema socioeducativo que muchas veces se inicia en la infancia, esta investigación brinda alternativas de solución frente a la realidad problemática con estrategias pedagógicas efectivas empleadas en diferentes países latinoamericanos, incluyendo al Perú, como el uso de los juegos cooperativos y la incidencia en las habilidades sociales.

Con respecto a la realidad de las investigaciones y ante la carencia de métodos efectivos para cambiar el rumbo agresivo de la sociedad, algunas instituciones educativas en diferentes países latinoamericanos tales como Brasil, Colombia o Argentina con Ylarragorry (2018), entre otros, están haciendo uso de los juegos cooperativos para formar valores en el desarrollo de la conducta de los estudiantes, afianzando el respeto mutuo, solidaridad y la búsqueda de un bien común,

En el Perú, el enfoque del Currículo por Competencias propuesto por el Ministerio de Educación en el año 2016 responde a las demandas del siglo XXI. En el Programa Curricular de Educación Inicial en el área de personal social se orienta a favorecer la formación personal y social de los niños y niñas promoviendo la construcción de su identidad a partir de la valoración de sí mismos. Así como el reconocimiento de sus emociones que los lleva al inicio de la regulación de los mismos, promoviendo relaciones seguras, e integrando valores, límites y normas. En espacios como el nuestro y con medios no tan avanzados, los juegos cooperativos siguen demostrando ser un método preciso

para trabajar aspectos de la personalidad con niños, tales como empatía; ayuda mutua; organización; coordinación; resolución de conflictos; etc. Así lo demuestran las investigaciones de Depaz– Ascencios (2016) como también Quiroz (2018) quienes llevaron a cabo la estrategia pedagógica de los juegos cooperativos con relación a habilidades sociales en sus respectivos espacios con resultados óptimos e importantes a desarrollar en las instituciones educativas.

De acuerdo con la observación que se realizó a diario sobre el comportamiento e interacción de los niños y niñas de la edad de cinco años de la Institución Educativa Inicial Dominguito Savio de Jesús María, se concluyó que el nivel de habilidades sociales de los estudiantes no es el adecuado por la falta de interacción entre sus compañeros, además de no existir una buena comunicación entre sus pares, es decir, para integrarse y trabajar en equipo mostrando actitudes personalistas y de favoritismo lo que da como resultado la formación de grupos aislados. Reconociendo la importancia de la intervención oportuna en este proceso de aprendizaje de los alumnos y tomando en cuenta que las habilidades sociales influyen de manera relevante en la vida del sujeto, se realizó la presente investigación para aportar y mejorar las habilidades sociales mediante el juego cooperativo.

En cuanto a la **justificación**, son indispensables los juegos cooperativos para que se promueva ciertas destrezas sociales en los niños de la IEI Dominguito Savio, en Jesús María. **Justificación teórica**; las dinámicas colaborativas benefician el progreso integral de los infantes, y es una táctica metodológica para fortalecer ciertas destrezas benéficas. En la **Justificación práctica**, la indagación contribuirá al reforzamiento de las prácticas sociales de los infantes, y propondrá a los docentes de la IEI Dominguito Savio, el uso de métodos lúdicos-didácticos, entretenidos, que enriquecerán la enseñanza con los niños. Respecto a la **Justificación metodológica** Los instrumentos han sido elaborados conforme a las especificaciones del caso, pasando por la verificación pertinente.

En esta investigación el **problema general** se ha planteado del siguiente modo: ¿De qué manera los juegos cooperativos inciden en las habilidades sociales de los infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María? Asimismo, se han formulado seis **problemas específicos** los cuales se

detallan a continuación: ¿De qué manera los juegos cooperativos inciden en las habilidades sociales básicas de los infantes de cinco años? ¿De qué manera los juegos cooperativos inciden en las relaciones con la escuela de infantes de cinco años? ¿De qué manera los juegos cooperativos inciden en las relaciones amicales entre infantes de cinco años? ¿De qué manera los juegos cooperativos inciden en el manejo de sentimientos entre infantes de cinco años? ¿De qué manera los juegos cooperativos inciden en el manejo de la agresión entre infantes de cinco años? ¿De qué manera los juegos cooperativos inciden en el manejo del estrés entre infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María?

Con respecto al **objetivo general**, se tiene como finalidad demostrar la incidencia del juego cooperativo en el progreso de las destrezas sociales en infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. De igual manera, se han formulado seis **objetivos específicos** que son los siguientes: Establecer la incidencia; de las dinámicas colaborativas en el progreso de las destrezas sociales básicas, de las relaciones con la escuela, del desarrollo de las relaciones para hacer amistades, del manejo de sentimientos, del desarrollo ante la agresión, del manejo de estrés en niños en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

Finalmente, la **hipótesis general** se plantea de la siguiente manera: El juego cooperativo incide en el progreso de las destrezas sociales en infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. En la misma línea, las **hipótesis específicas** son seis, las cuales son las siguientes: Primero, las dinámicas colaborativas inciden en el progreso de las destrezas sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Segundo, las dinámicas colaborativas inciden en el progreso de las relaciones entre infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Tercero, las dinámicas colaborativas inciden en el progreso de las relaciones amicales en infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Cuarto, las dinámicas colaborativas inciden en la mejora del manejo de sentimientos en infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Quinto, las dinámicas colaborativas inciden en el manejo de la agresión entre infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Y

sexto, las dinámicas colaborativas inciden en el manejo del estrés entre infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

## II. MARCO TEÓRICO

En cuanto a los **antecedentes nacionales**, podemos encontrar diferentes trabajos referentes a la investigación. Balabarca (2017) en su tesis sobre los espacios públicos de la escuela como escenarios de interacción en los niveles de enseñanza inicial. Concluyó que los ambientes educativos espaciosos y rodeados de naturaleza ayudan en el proceso de enseñanza fortaleciendo la iniciativa, la autonomía y el sentido de pertenencia. Las escuelas espaciosas que se presten para desarrollar múltiples actividades como los juegos cooperativos tienen mucho potencial para conseguir en los infantes el aprendizaje significativo.

Otro estudio realizado por Depaz– Ascencios (2016) Esta investigación cuasi experimental con grupo control sobre el impacto de los juegos cooperativos en niños con escaso avance de sus destrezas sociales concluyó que a mayor dinamismo y puesta de juegos cooperativos mejoraran las destrezas sociales de los alumnos de inicial, fortaleciendo la convivencia armónica, la autonomía y la identidad personal. Asimismo, Quiroz (2018) sobre el juego cooperativo y las habilidades de interacción social, con un instrumento encuesta tipo Likert, llegó a la conclusión que la tendencia en el uso de los juegos cooperativos es positiva para desarrollar ciertas destrezas sociales en los ambientes escolares de infantes. Por otro lado, Chavieri (2016) en su tesis de investigación de tipo básico descriptivo con niños de una escuela pública en el aula, trato de encontrar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las destrezas sociales, llegando a la conclusión, luego de la pesquisa, que existe una alta relación significativa entre ambas variables de estudio, lo que fortalece tal iniciativa.

El estudio de tipo básico descriptivo correlacional realizado por Quico (2018) con una población de 140 estudiantes y una muestra de 40 participantes, todos infantes de 5 años. Se orientó a encontrar la relación entre tres variables sobre habilidades; cooperación, interacción y comunicación.

Finalmente los resultados arrojaron la correlación positiva entre las variables de estudio mediante la técnica de los juegos cooperativos.

En cuanto a los **antecedentes internacionales**, Cerchiaro, Barras y Vargas (2019). En su investigación cuasi experimental con grupo control sobre la influencia de los juegos cooperativos y el razonamiento pro social. El estudio observó que los juegos cooperativos posibilitan una variación significativa en el razonamiento pro social de los infantes, especialmente en la forma de pensar sobre las necesidades y el rechazo al egoísmo. Esto mejora las posibilidades de cambio mediante los juegos cooperativos con infantes en las escuelas, particularmente sobre la forma de pensar y la conducta.

Andueza y Lavega (2017) en su trabajo sobre los juegos cooperativos y las relaciones interpersonales, pesquisa que uso el método de investigación acción mediante relaciones entre pares; aceptación, rechazo. Con una muestra de 78 participantes. Las conclusiones demostraron que hubo un aumento en las relaciones entre pares, especialmente en la aceptación entre mujeres y en cuanto a los varones una disminución leve. La investigación sostiene que los juegos cooperativos pueden disminuir la deserción escolar.

Ylarragorry (2018), en su trabajo correlacional descriptivo en una institución educativa pública en la Argentina sobre “Juegos cooperativos y las destrezas sociales” de infantes de 8 y 9 años. Usando una adaptación del instrumento CABS de Wood y Michelson y configurado por un programa de 80 juegos. La investigación concluyó con la verificación de un incremento significativo de las conductas sociales positivas, como; la asertividad, además de una baja manifestación de la agresividad. Lo cual señala que este tipo de dinámicas incrementa ciertas habilidades necesarias en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Boox, Palacio y Charris (2018), en la investigación realizada sobre los juegos cooperativos y el fortalecimiento del respeto a los docentes y padres en una institución educativa en Barranquilla. La investigación concluyó que la aplicación de juegos cooperativos; lúdicos, deportivos y recreacionales monitoreados puede ofrecer cambios actitudinales en niños y adolescentes de la escuela, fortaleciendo así los valores del logro educativo. También, se han realizado estudios orientados a esta problemática: Echevarria (2016) plantea en su investigación correlacional con una muestra de 65 infantes de 3 y 4 años,

la relación entre la ausencia de los juegos cooperativos en la escuela y las relaciones interpersonales entre alumnos. El instrumento utilizado fue una encuesta que permitió observar que los juegos cooperativos son más efectivos para establecer relaciones interpersonales y desarrollar lazos amicales.

Igualmente tenemos en Colombia estudios realizados por Del Cisne Patiño (2016) con una investigación de tipo descriptiva correlacional basada en encuestas y fichas de observación bajo un cronograma de aplicación de juegos cooperativos en una muestra de 20 infantes. La investigación concluyó que los juegos cooperativos disminuyen los niveles de ansiedad y agresión en infantes de 5 años

En la actual indagación **las dos variables** corresponden a la variable independiente “**juegos cooperativos**” y la dependiente “**habilidades sociales**”. En cuanto a las teorías de la **primera variable** de la investigación. Esta investigación está construida sobre las bases del constructivismo; que toma en cuenta el desarrollo del pensamiento, el medio social y la conducta del ser humano. Según Vygotsky (1934/1993), el constructivismo permite al ser humano construir su propio saber, por medio de un proceso de asimilación y acomodación de esquemas. Así el logro cognitivo se alcanza cuando el aprendizaje es asimilado y acomodado al contexto del educando, Wadsworth (1991). El objeto de estudio está perspectiva está en la construcción, desarrollo y cambio de estructuras de conocimiento Piaget (1991). En tal sentido los juegos cooperativos encajan dentro de esta teoría educativa. María Montessori, (1870-1952) considera que el niño está dotado de una potencialidad y en continua transformación corporal como tal requiere de atención y mucho cariño. Los principios que fundamentan esta teoría se relacionan con: la libertad, actividad, vitalidad, individualidad (Montessori, 1946).

Se puede definir “juego” como toda actividad, individual o grupal con fines de diversión y disfrute. Como lo señala Lacayo y Coello (1992), la recreación es una dinámica natural en los seres humanos y le puede permitir desarrollar habilidades que le dan placer y alegría. Flinchun (1988) menciona que desde que el niño puede moverse hasta después de los 7 años de edad, ya ha ocurrido el 80% del aprendizaje individual, porque en este tiempo el niño se ha dedicado más a jugar, por ello nuestro esfuerzo debe centrarse en la contribución que brinda el juego en el progreso cognitivo del niño. Bequer

(1993) refuerza esta postura y sostiene que también contribuye al proceso memorístico, la percepción y el lenguaje. Por medio de las dinámicas, el niño experimenta el compartir, y asimila valores sobre la cooperación, sobre el trabajo común; también empieza a protegerse y a ejercer sus derechos. Estas dinámicas aparte de divertirlo contribuyen a su desarrollo físico, y estimulan su desarrollo cultural y emocional. Wallon (1941) considera que el juego y la actividad del niño pueden asociarse, mientras siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas.

El rol del docente en el juego es importante; debe ser hábil para escoger los juegos y tener iniciativa para enfrentar las posibles incidencias no planificadas, el monitoreo es importante. Giebenhain (1982) recomienda que en estas dinámicas siempre esté presente el diálogo, que permitiría la asimilación cognoscitiva de vivencias calando en la conciencia. La comunicación, debe ser la base para lograr una participación masiva del estudiante en las actividades. También es importante considerar la funcionalidad educativa del juego y su contribución al aprendizaje de los infantes. En tal sentido Díaz (1993) clasifica los juegos según sus cualidades; sensorios, motores, físicos, organizados, de ejercicios, y deportivos. Considerando esta clasificación tomaremos como muestra los juegos organizados, que tiene el objetivo de reforzar el canal social y emocional. Goleman (1995) luego de establecer la relación entre emociones y habilidades, señaló que la inteligencia emocional se divide en inteligencia intrapersonal que está orientada a la autoestima e inteligencia interpersonal que está orientada hacia las habilidades. Centeno (2011) observó que para comprender y manejar de manera eficaz las emociones ajenas se debe distinguir entre la empatía y las habilidades sociales. Para Roca (2005) las destrezas sociales son un acumulado de prácticas que se reflejan en nuestras acciones, reflexiones y sentimientos. Partiendo de esta premisa se sostiene que la práctica del juego cooperativo mejora el auto concepto de los niños, lo que le permitirá mostrar mejores niveles de aprendizaje en el área donde se desenvuelva.

**Características del juego cooperativo.** Son un conjunto de acciones divertidas donde lo que importa es participar más que ganar. Todos los participantes se ponen de acuerdo para alcanzar la meta u objetivo del equipo. Para este fin cada participante aporta con sus capacidades y destrezas

**Importancia de los juegos cooperativos.** Son juegos incluyentes, no discriminatorios, todos los participantes tienen la misma oportunidad de participar. Si alguien juega menos o es más lento no se le considera como candidato para ser cambiado, las diferencias o limitaciones no son objeto para exclusión o sanción. Así el juego se convierte en un espacio de confianza, libre del ojo calificador, donde uno se reafirma y se acepta como es y acepta la diversidad, a los demás, sin miedo a la derrota, ni al fracaso. En el juego cooperativo, la solidaridad y la cooperación son importantes no existe una competencia para ver quién es el mejor. En estos juegos lo que prima es el espíritu de grupo, todos se ayudan entre sí para salir adelante como grupo. No importa el resultado, solo el proceso. Son juegos dinámicos que se nutren de las experiencias positivas contribuyendo a mejorar la autoestima, el auto concepto, la seguridad, las habilidades sociales y pro sociales. En cuanto a las **definiciones de la variable.** Garaigordobil (2003) señala que en la dinámica de los juegos cooperativos los jugadores interactúan a fin de alcanzar objetivos comunes. Medina (2011) por su parte argumenta que socialmente hablando son los juegos más complejos, pues el niño se organiza para jugar, repartándose labores, roles y tareas para conseguir ciertos objetivos. Omeñaca (2001) añade que en los juegos cooperativos los participantes rivalizan contra realidades no tangibles ni humanizadas. Por esta razón todo juego cooperativo exige apertura, confianza y diálogo. Jares (1992) puntualiza que en los juegos cooperativos los participantes interactúan de la misma manera sin excluir a nadie, la meta es participar juntos divertirse mediante la comunicación y el respeto.

En cuanto **al juego cooperativo y sus dimensiones.** Tomaremos la definición establecida por Orlick (1997) que combina; colaboración, contribución y recreación. Estos elementos hacen que el esparcimiento se preste a los fines recreativos con la intención de fomentar la contribución, el diálogo y la colaboración, que finalmente llevan a los estudiantes a acoger actitudes positivas sin atisbos de agresividad.

En cuanto a la **dimensión Cooperación;** Gutiérrez (2009), señala que el ser humano es un sujeto cultural, y el aprendizaje cooperativo es el acto de aprender a partir de la relación entre el maestro y el alumno, originándose así el acto de crear y recrear la cultura en relación al contexto determinado de los



miembros del grupo. Para Castro (2009), “cooperación” significa una acción, una consecuencia de asistir, es decir, hacer una actividad solidariamente con un grupo en busca de un objetivo. Este acumulado de medidas están encaminadas a reclutar todo lo que sume y rescatar valiosas experiencias, promoviendo ciertos valores como; la ayuda, igualdad, efectividad, viabilidad, responsabilidad e interés mutuo. La AMEI (2014) señala que sobre gestión social, la cooperación es la mejor manera para lograr un bien común además es una acción conjunta entre varios elementos para lograr un bien común. De este modo, el enfoque cooperativo es el modo más adecuado para desarrollar capacidades por medio de la interacción y socialización, transformando así, posibles desencuentros en acciones que aporten y sumen.

En cuanto a la **dimensión Participación**; En un ambiente cada vez más ajeno y excluyente, tiene como finalidad valorar la interacción de los pares, generando un clima de confianza y reciprocidad. Esta forma de participar colectivamente es una solución para combatir ciertas desigualdades en el aula. Según Orlick (1997) la práctica del juego cooperativo tiene un sentido pedagógico en el fomento del comportamiento social, pues aparte de buscar el desarrollo personal, mejora sus relaciones amicales, interpersonales y de colaboración en el salón de clase. Estrada y Moliner (2016) señala que la colaboración es una manera de mediación colectiva que faculta a las personas reconocerse a partir de perspectivas comunes con independencia ante otras realidades y o factores sociales.

Burin (2005) lo define como una manera de constituir una nueva sociedad con deberes y derechos y sobre todo el respeto hacia los demás, por esta razón el sujeto debe conocer sus responsabilidades y sujetarse a ellos. Por otro lado Dueñas y García (2012), enfatizan la polisemia del concepto y añaden que es un término que denota múltiples acciones, sobre todo la positiva interacción en las relaciones sociales. De esta manera el concepto comprende el papel voluntario sin exigencias, ni obligaciones, más bien proposiciones. Finalmente, Herrera (2012), sin disentir con los anteriores, señala que el concepto engloba diversos elementos que tienen en cuenta un solo objetivo, con actores participantes según características propias.

De acuerdo con la investigación, la **tercera dimensión; Diversión**: Casas (2003) mencionado por Quiroz (2018) lo considera como un conjunto de

actividades experimentadas en un tiempo libre con cierto valor social fuera del espacio laboral generalmente seleccionadas por el participante a fin de disfrutar y experimentar cierto disfrute y satisfacción personal. Martínez (2011) señala que la diversión es un pasatiempo grato y atractivo que produce entusiasmo y hace que el individuo se mantenga interesado. Garzón (2015) añade que la recreación puede darse en forma individual o colectiva. La diversión grupal es cuando esta se da manera conjunta con dos o más personas. Álvarez (2015) mencionado por Quiroz (2018), acota que es una acción que ofrece complacencia y entretenimiento, especialmente de las ansiedades y el fastidio. Todas estas acciones fomentan regocijo y se les reconoce por ser divertidas, animadas y contentas.

En cuanto a la **segunda variable** investigada; **las habilidades sociales**, podemos indicar que existen variadas concepciones, muchos de ellos señalando que es un cumulo de procedimientos interactivos, además de complejos. Caballo (1993), señala que son un cumulo de quehaceres expresados por el sujeto en un ambiente global. Para Libety & Lewinshn (1973) es la capacidad para comportarse adecuadamente en cualquier contexto. Para Rimm (1974) es una conducta interpersonal honesta y sincera. Para Wolpe (1977) es la acción encaminada hacia otro individuo que no encuentra una objeción de angustia. Para Alberti & Emmons (1978) es un hábito de los individuos que les permite interactuar según su propio beneficio, salvaguardándose de la preocupación y a la vez ejerciendo su ciudadanía plena. Para Martínez & Sanz (2001) el concepto de destrezas sociales ingresa en el perímetro de lo correspondido y de la constante interacción entre pares, esta acción es fundamental y no acaba sin la participación de los involucrados, así, está enmarcada dentro del plano cultural donde existen diversos sistemas de comunicación como son: los hábitos, costumbres y la propia idiosincrasia de cada grupo social. Para León del Barco (2002), las destrezas sociales también reciben el nombre de “pro social” porque se vinculan con el comportamiento social, los lazos amicales, el dialogo, la empatía, y la realización dentro de la sociedad.

En tanto que para Caballo (2007), es un cumulo de prácticas expresadas por el sujeto en un ambiente determinado, donde se emiten emociones, cualidades, aspiraciones, sentires de un modo apropiado, respetando a los

demás y solucionando inconvenientes presentes a la vez que se disminuye la posibilidad de nuevos desencuentros. De este modo se puede decir que la habilidad social, es un volumen de actitudes asimiladas, que se exteriorizan en momentos dados, pero que a la vez son aceptados y encaminados hacia la elaboración de conductas socialmente aceptables, basados en el supremacía del dialogo, la disciplina, la empatía y la asertividad.

Para Caballo (2007) existen por lo menos tres elementos básicos en una destreza social: el elemento conductual, que reúne aspectos corporales como la mirada, sonrisa, gestos, expresión, así como los elementos paralingüísticos como la voz, tiempo, perturbaciones, la fluidez y elementos verbales como las prerrogativas y cuestionamientos claros además de componentes mixtos como la gentileza, dar la palabra en el dialogo; el componente pensante que se representa en las tácticas y posibilidades decodificantes y tiene que ver con la aptitud para convertir la información en conocimiento, creando iniciativas y operaciones para un mundo mejor; el componente orgánico que tiene que ver con el corazón, la presión arterial, el flujo sanguíneo, y el proceso respiratorio, imprescindible para poder predecir las conductas sociales.

Para Michelson, Sugai, Wood & Kazdin (1987) las destrezas sociales de los niños se especifican de la siguiente manera: amabilidad, clamor, negación, pedir ayuda, curiosear y preguntar, reclamar una conducta distinta, proteger los derechos, diálogos, simpatía, destrezas sociales no dialogales, relacionarse con otras personas, relacionarse con personas del otro género, asumir decisiones, intercomunicación grupal, solución de problemas, resolución de diferencias. El colegio es después del hogar, el lugar de socialización más próximo para los infantes, es en este espacio donde se forjan los hábitos sociales ya sea directa o indirectamente y que se quedaran para toda la vida.

Este procedimiento tiene factores que desempeñan roles sustanciales. Por ejemplo, el docente se convierte en el mediador del proceso, observando que la interacción social no se salga del control, además aporta con su calidad de persona pues esta es observada por los alumnos. La institución educativa por otro lado brinda los espacios necesarios para el progreso de las actividades educativas, los salones, las áreas verdes, los lugares de esparcimiento, la cantidad de estudiantes, entre otras necesidades. La comunidad de estudiantes que suministra al niño la posibilidad de adquirir saberes y maneras de

comportarse, de distinguir conductas convenientes e improcedentes, de conocerse a sí mismo y adquirir nuevas destrezas sociales, la aprobación o la exclusión por la comunidad de estudiantes tiene que ver con diversos modos de comportarse, comedidas, positivas o belicosas. La conducta adecuada es la conducta asertiva.

Para la investigación se seleccionó seis grupos de las habilidades sociales diseñadas para reforzar las destrezas sociales de los infantes de inicial, de acuerdo al *programa de habilidades* de Ellen McGinnis y Arnold P. Goldstein (s/f). Estos autores mencionan varios aspectos de gran importancia (1). **Destrezas Sociales Básicas**, que son asimiladas cómodamente por los niños y a muchas veces son una condición para el aprendizaje de otras destrezas. (2). **Destrezas relacionadas con la Escuela**; estos destacan el triunfo en el colegio o en el ambiente educativo. (3). **Destrezas para hacer amistades**; estos provocan las relaciones de empatía entre iguales. (4). **Destrezas para el manejo de los sentimientos**; estos se plantean para conservar y cuidar las emociones de uno mismo y los demás. (5). **Alternativas ante la agresión**; estos facilitan iniciativas prosociales a los infantes al momento de enfrentar confrontaciones. (6). **Destrezas para el manejo del estrés**; tiene que ver con las formas y maneras de manejar el estrés en los espacios educativos.

En cuanto a la valoración y medida de las destrezas sociales: Según Fernández-Carrobles (1981), la valoración del comportamiento tiene que ver con la propiedad de reconocer las actitudes del caso de investigación y evaluar sus posibilidades de prevalencia, además de la ocurrencia del mismo hecho en un tiempo prolongado. Entre los test más usados se encuentran: El catálogo de asertividad de Rathus (1973), La escala de asertividad por Galassi, De Leo-Batien, (1974), El Test de circunstancias por Levenson-Gottman, (1978), El test de bloqueo y ansiedad social por Watson-Friend, (1969), el cuestionario situacional de REM-Maston, (1968), la escala de comportamiento asertivo de Eisler, Miller-Hersen, (1973), La prueba de situaciones interpersonales de Goldstein, (1978), El Examen de interacción humana del Trower, Bryant - Argyle, (1978), El examen de destrezas sociales de Golstein-Cols., (1980).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

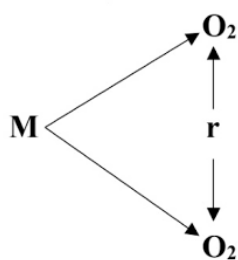
##### Tipo de investigación:

Tiene que ver con la forma de accionar y el rigor que se acoge para consumir lo que se quiere alcanzar en la pesquisa, ya que el esquema de investigación traza la ruta para conseguir las metas propuestas. El esfuerzo presentado se plantea como una indagación básica o sustantiva Sánchez & Reyes, (1992), que describe las variables para ver si se encuentra relacionadas en un momento dado, para ello la investigación se vale de instrumentos de medición elaborados y calificados previamente. En el caso explícito la investigación busca describir la incidencia del juego cooperativo en las habilidades sociales de los niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

##### Diseño de investigación:

El diseño es no experimental, de corte transversal por que el estudio se desarrolló en un momento dado, sin manipulación de ninguna variable. El tipo de diseño es transaccional correlacional causal, descriptivo y correlativo, porque examina y describe las correlaciones entre las variables de investigación tal y como se presentan. Hernández et al. (2014) lo definen como una investigación sin intervención o manipulación de la variable. La investigación se limita a recoger la información del fenómeno observado para luego analizarlo.

Gráficamente se plantea así



##### Donde

M: Muestra

X: Juego cooperativo

Y: Habilidades sociales

O<sub>1</sub> y O<sub>2</sub>: Las variables

r: Relaciones

### **3.2. Variables y operacionalización:**

Las variables son propiedades fluctuantes y susceptibles de medición y observación. Hernández et al (2014). En este estudio vamos a identificar dos variables: El juego cooperativo y las habilidades sociales.

#### **3.2.1. El juego cooperativo**

##### **Definición conceptual**

Los juegos cooperativos son dinámicas sociales que implican variaciones en su aplicación con la intención de transformar a la sociedad con otras propuestas lúdicas que modifiquen ciertas conductas alternas. Su naturaleza es pedagógica y su aplicación busca un impacto sociocultural. Orlick (1997)

##### **Definición operacional**

La variable juego cooperativo tiene tres dimensiones: (1). Cooperación; que es el efecto de obrar juntamente con otro u otros en busca de un mismo fin, e intercambiar experiencias que promuevan ciertos valores como; la solidaridad; que es la cooperación y el apoyo a los necesitados, la equidad; que es la capacidad de ser imparcial frente a las personas, la eficacia; que es la cualidad de lograr una meta indicada, la sostenibilidad; que es la propiedad de ser viable y la corresponsabilidad, que es la capacidad de ser consecuente. (2).

Participación; es la cualidad personal de involucrarse voluntariamente, sin exigir, forzar, coactar, manipular, protestando o movilizándolo, más bien proponer hacia un bien común y finalmente (3). Diversión; que es el conjunto de actividades experimentadas en un tiempo libre, con cierto valor social, fuera del espacio laboral, generalmente seleccionadas por el participante, a fin de disfrutar y experimentar cierto disfrute y satisfacción personal.

#### **3.2.2. Habilidades sociales**

##### **Definición conceptual**

Las destrezas sociales son un cúmulo de comportamientos expresados por el sujeto en un medio relacional. Estas habilidades sociales manifiestan emociones, conductas, pensamientos, pareceres y normas de una manera pertinente y con respeto a los demás, habitualmente solucionan dificultades comunes y atenuan las probabilidades de nuevos desencuentros. Caballo (1993)

### **Definición operacional**

La variable Habilidades sociales tiene seis dimensiones: (1). Habilidades sociales básicas, que no ofrecen mayor problema para ser asimilados por los párvulos, incluso comúnmente son una condición para aprender otras habilidades. (2). Habilidades escolares; comúnmente refiere al logro efectivo de ciertas capacidades en la escuela o en el entorno educativo. (3). Capacidad para hacer amigos; estas se cultivan para crear relaciones de empatía entre compañeros. (4). Habilidades para el manejo de los sentimientos; estos se elaboran para controlar y cuidar las emociones de uno mismo y de los demás. (5). Capacidades frente a la agresión; son aquellas que facilitan toda iniciativa prosocial ante cualquier posibilidad de confrontación. (6). Habilidades para el manejo del estrés; estas tienen que ver con las maneras de manejar el estrés en los espacios educativos.

### **Indicadores**

De la variable juegos cooperativos; De la primera dimensión: Cooperación; socialización entre el maestro y el alumno, crear y recrear la cultura, obrar juntamente para un fin, intercambiar experiencias, apoyo al necesitado, imparcialidad, justicia, eficiencia, sustentabilidad, viabilidad, responsabilidad compartida, consecuente, sobre la segunda dimensión: Participación; interacción de los pares, combatir ciertas desigualdades, desarrollo personal, interacción; de estimación y de participación, identificación, comprender la condición humana, involucrarse voluntariamente. De la tercera dimensión: Diversión; disfrutar y experimentar, satisfacción personal, pasatiempo grato y atractivo, entusiasmo, reuniones entretenidas, alegres, relajantes o interesantes

### **Escala de medición**

El tipo de escala es ordinal, se llama así, cuando los números reflejan un orden asignado para el análisis estadístico, ya sea por diferencia, pertenencia o particularidad. La escala usada es la de Likert con tres valoraciones. Siempre (1), A veces (2), Nunca (3)

### 3.2.3. Operacionalización

Tabla 1

*Operacionalización de la primera variable “juego cooperativo”*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Nivel y rango
Cooperación	Ayuda mutuo	1,2,3,4 , 5,6,7	Nunca 1 Algunas veces 2 Siempre 3	No favorable 10-13 Poco favorables 14-17 Favorables 18-21
Participación	Realiza actividades	8,9,10, 11 12,13, 14		No favorable 11-14 Poco favorables 15-18 Favorables 19-22
Diversión	Acciones de satisfacción	15,16, 17, 18,19, 20		No favorable 9-11 Poco favorables 12-14 Favorables 15-17

Tabla 2

*Operacionalización de la segunda “variable habilidades sociales”*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Nivel y rango
Destrezas Sociales Básicas	Tienen que ver con la cortesía y el buen trato hacia los demás	1,2,3,4,	Nunca 1 Algunas veces 2 Siempre 3	Baja 4-6 Media 7-9 Alta 10-12
Destrezas escolares;	Enfatizan el éxito en la escuela o en el espacio de la guardería.	5,6,7 8,		Baja 5-7 Media 8-10 Alta 11-13
Destrezas amicales;	Incitan las relaciones positivas entre compañeros	9,10,11 12		Baja 5-7 Media 8-10 Alta 11-13
Destrezas para el manejo de los sentimientos;	Estos se diseñan para generar cuidado de las emociones propias y de los demás	13,14,1 5,16		Baja 5-7 Media 8-10 Alta 11-13
Alternativas ante la agresión;	Estos proporcionan opciones prosociales en el manejo de los conflictos.	17,18,1 9,20		Baja 4-6 Media 7-9 Alta 10-12
Destrezas para el manejo del estrés;	Estos se refieren a las situaciones de estrés	21, 22, 23, 24		Baja 5-7 Media 8-10 Alta 11-13



### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **Población**

Según Carrasco (2013) la población comprende al grupo aglomerado de los miembros pertenecientes al espacio donde se ejecuta la pesquisa. En la presente indagación la población está configurada por 15 infantes de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

#### **Muestra**

Para Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014) la muestra es un subgrupo de la población en estudio. En nuestro caso la muestra está constituida por toda la población, pues no es grande: son 15 infantes de 5 años. Sobre el muestreo, Mata & Macassi (1997) los definen como el acumulado de normas, operaciones y criterios con el que se escoge al grupo de miembros que representara la población.

#### **Muestreo**

En la investigación el muestreo es no probabilístico, ya que contempla a toda la población. De esta manera la muestra queda estipulada con 15 infantes de 5 años, todos alumnos de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Debido a que la muestra es no probabilística por incluir toda la población, no son necesarios los criterios de inclusión y exclusión

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

#### **3.4.1. Técnica de la encuesta:**

Según Tamayo (2004) la encuesta es la parte operativa del esquema de investigación. Esta técnica se relaciona con el procedimiento, circunstancias y el sitio de la recaudación de los datos. Para la investigación propuesta se sugiere usar la técnica de la observación y encuesta, porque la población está conformada por niños y niñas menores de 5 años. El cuestionario está compuesto por varias preguntas, ítems que puede ser respondido por el encuestador según las respuestas que se reciba al momento de su aplicación.

#### **3.4.2. Fichas técnicas de los instrumentos**

##### **Variable 1: Juego cooperativo**

Nombre original: Cuestionario sobre el juego cooperativo.

Autora: Adaptado de Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (Monjas, 1993)

Año: 2020

Tipo de instrumento: cuestionario

Objetivo: Establecer la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María

Duración: 30 minutos

Significación: El cuestionario está estructurado para medir la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

Estructura: La encuesta consta de 20 preguntas, con una escala de 03 posibilidades para responder, el instrumento es de tipo Likert: Nunca (1), A veces (2), Siempre (3)

## **Variable 2: Habilidades sociales**

Nombre original: Cuestionario acerca de habilidades sociales.

Autora: Adaptado de Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (Monjas, 1993)

Año: 2020

Tipo de instrumento: cuestionario

Objetivo: Señalar las características de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

Significación: El cuestionario está estructurado para describir el nivel de las habilidades sociales

Estructura: El cuestionario comprende 24 preguntas, con una escala de 03 posibilidades para responder, el instrumento es de tipo Likert, como: Nunca (1), A veces (2) Siempre (3)

### **Validez:**

En este instrumento se ha hecho una validez de contenido a través del juicio de expertos. El instrumento de medición con escala de actitudes sobre la relación entre las variables investigadas (juego cooperativo y las habilidades sociales en niños de 5 años) fue sometido a un juicio de expertos, integrado por docentes calificados, con el grado académico de Maestría y Doctorado que enseñan en la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo y otras universidades, quienes a su vez se pronunciaron sobre la aplicabilidad del instrumento de medición de la presente investigación. Para Hernández et al (2010) la validez del instrumento de medición es el grado de veracidad que se pretende medir en una variable.

### **Confiabilidad:**

Para determinar la confiabilidad de las preguntas, se utilizó la prueba estadística alfa de Cronbach. Para tal cometido se tomó como muestra piloto los 15 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Según Hernández, et al (2010), la confiabilidad estadística de un instrumento de medición finalmente determinara el grado de consistencia y coherencia de los resultados del trabajo de investigación.

Tabla 3

*Confiabilidad de los cuestionarios juego cooperativo y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.*

<i>Resultados del análisis de confiabilidad</i>		
<i>Coefficiente de confiabilidad</i>		
Variable	Número de ítems	Prueba alfa de Cronbach
Juegos cooperativos	20	0,845
Habilidades sociales	24	0,841

Como se observa en la tabla 3, la variable juegos cooperativos y habilidades sociales tienen coeficientes Alfa de Cronbach, 0,845 y 0,841 correspondientemente. Por lo tanto, los resultados arrojan que el instrumento que mide las variables es confiable.

### **3.5. Procedimientos**

Se empezó observándose la realidad problemática, para luego detectar el problema de investigación, se hizo una descripción del problema, así mismo se hizo una investigación bibliográfica sobre los antecedentes nacionales e internacionales del tema, se planteó el proyecto de investigación con la justificación, hipótesis y objetivos respectivos, se buscó la información teórica

sobre las variables y sus constructos, se explicitó la metodología específica para trabajar el modelo, enfoque, tipo y diseño de investigación. Luego se investigó sobre las dimensiones de las variables y la operacionalización de las variables, desarrollándose el instrumento de medición a usar, se sometió a la validez de juicio de expertos, se aplicó el test estructurado con 44 preguntas, luego se sometió al análisis estadístico y se interpretaron los resultados. Finalmente se hizo la contrastación de hipótesis y discusión de resultados, brindando algunas conclusiones y recomendaciones para futuras investigaciones.

### **3.6. Método de análisis de datos:**

Luego de calificar las habilidades según la escala del instrumento, se procedió a tabular los datos en una hoja de Excel para cada una de las variables de investigación. Después del vaciado de información se exportó y analizó los resultados con el programa SPSS versión 22.0, en el cual se desarrolló un procesamiento de datos para generar resultados descriptivos en cuadros y figuras con sus correspondientes análisis. Así mismo en el análisis inferencial para la contrastación de las hipótesis se utilizó el estadístico inferencial de regresión logística ordinal. En el cual en base a los supuestos de la prueba se llegó a establecer que la variabilidad de la variable habilidades de sociales depende de los juegos cooperativos.

### **3.7. Aspectos éticos:**

Esta investigación se desempeñó bajo los parámetros señalados por la Universidad César Vallejo conforme a lo exigido sobre las investigaciones cuantitativas. De esta manera se acató los pasos a seguir para las tesis de maestría. Asimismo, se cumplió sustentar la autoría bibliográfica, por ese motivo se ha referenciado a los autores y los datos editoriales que toda investigación amerita.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Análisis descriptivos

#### 4.1.1. Variable Juegos Cooperativos

Tabla 4

*Distribución de frecuencia de los juegos Cooperativos en los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

	Nivel	Baremo	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Válido	No favorable	31-38	3	20,0
	Poco favorables	39-46	7	46,7
	Favorables	47-54	5	33,3
	Total		15	100,0

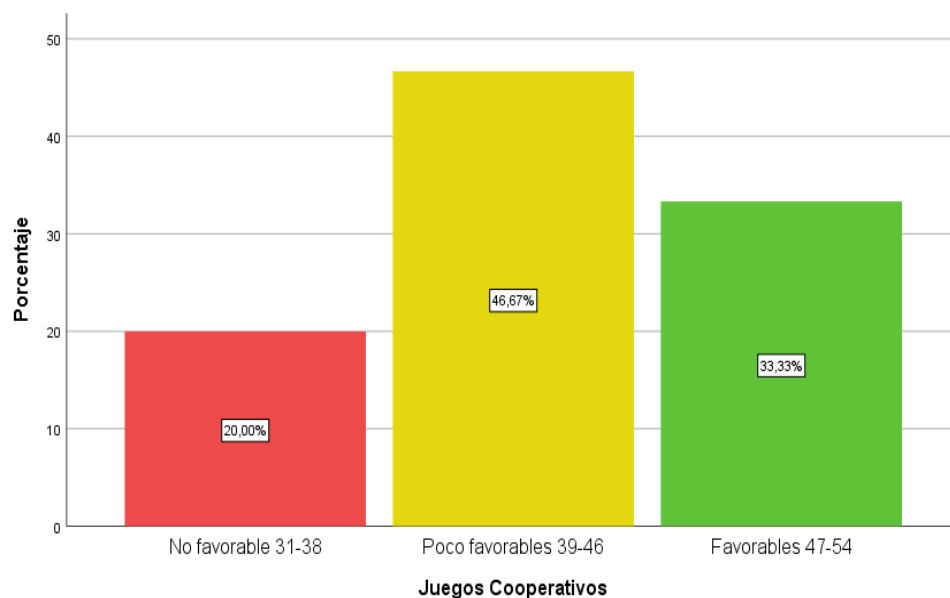


Figura 1. Nivel de los juegos cooperativos en los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María

Según los resultados que se presentan en la tabla 4 y la figura 1, el 46,6% de los niños perciben que los juegos cooperativos son pocos favorables, el 33,3% consideran como favorables y el 20% no favorable, se debe entender que las estrategias aplicadas en la institución educativa motivo del presente estudio estarían considerados por los estudiantes como pertinentes.

Tabla 5

*Distribución de frecuencia de las dimensiones de los juegos Cooperativos en los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

Dimensiones	Nivel	Baremo	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Cooperación	No favorable	10-13	5	33,3
	Poco favorables	14-17	6	40,0
	Favorables	18-21	4	26,7
Participación	No favorable	11-14	7	46,7
	Poco favorables	15-18	7	46,7
	Favorables	19-22	1	6,7
Diversión	No favorable	9-11	2	13,3
	Poco favorables	12-14	9	60,0
	Favorables	15-17	4	26,7

Fuente: Elaboración propia

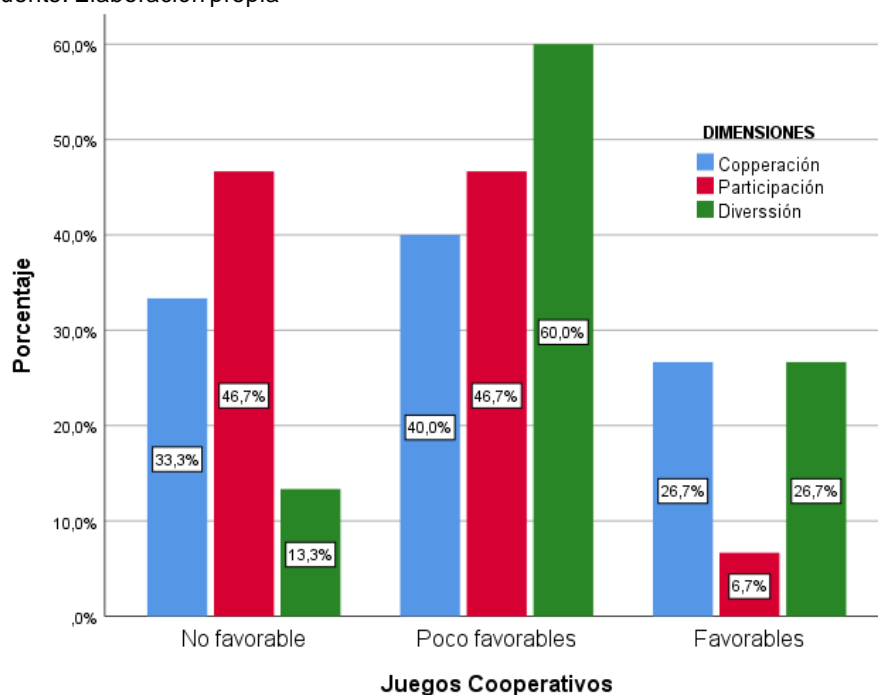


Figura 2. Nivel de las dimensiones de los juegos cooperativos en los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María

Según los resultados de la tabla 5 y figura 2 con similar tendencia del resultado general los juegos cooperativos para diversión son poco favorable para el 60% y para el 26,7% si son favorables, sigue en orden de aceptación para la cooperación en el que se registra el 40% en el nivel poco favorable y el 26,7% como favorables. Resulta que los juegos cooperativos para la participación para el 46,7% resulta poco favorables y solo para el 6,7%

favorables, por tanto, para el 46,7% resulta no favorable, por lo que permite intuir que las estrategias de juegos cooperativos no resultan tan bien para las acciones participativas.

#### 4.1.2. Habilidades sociales

Tabla 6

*Distribución de frecuencia de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

	Nivel	Baremo	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Válido	Baja	29-42	2	13,3
	Media	43-56	7	46,7
	Alta	57-70	6	40,0
	Total		15	100,0

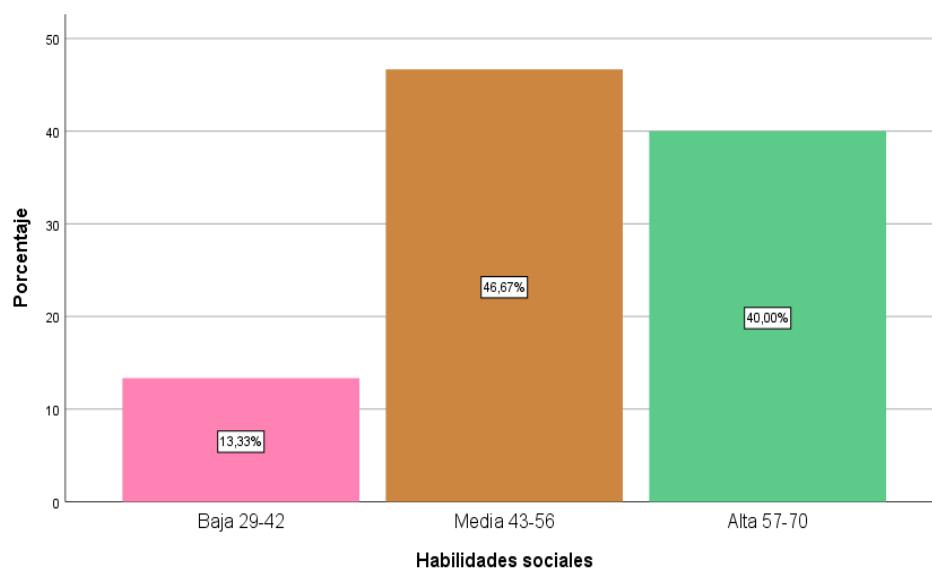


Figura 3. Nivel de habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María

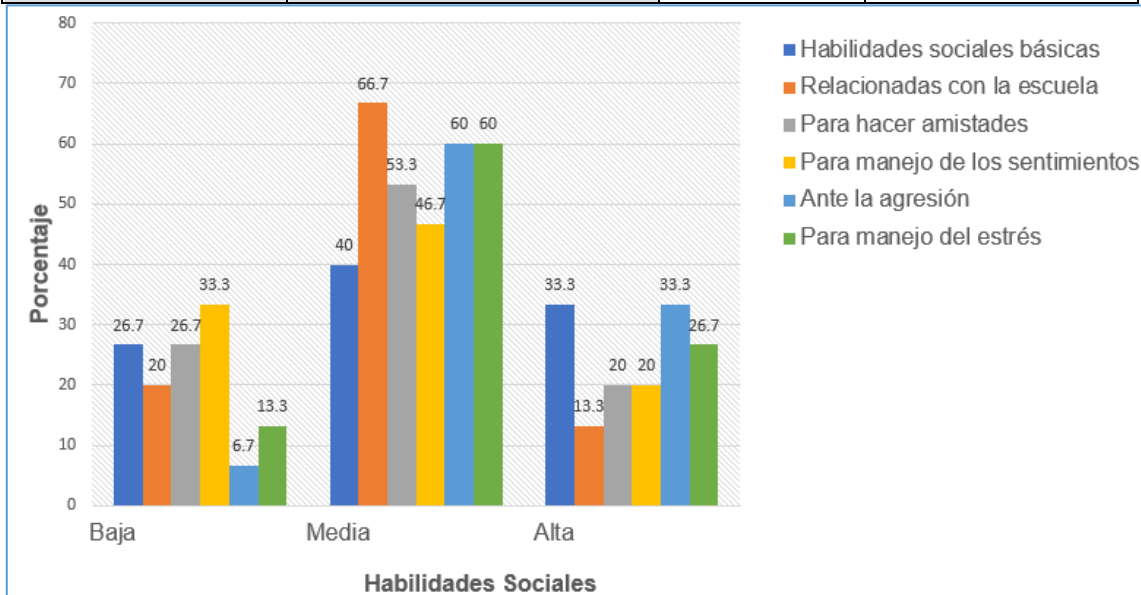
Según la tabla 6 se percibe en cuanto a las habilidades sociales de los niños un 13% baja, en un 46% media y en un 40% alta

### 4.1.3. Dimensiones de habilidades sociales

**Tabla 7**

*Distribución de frecuencia de las dimensiones de habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

Dimensiones	Nivel	Baremo	Frecuencia (fi)	Porcentaje válido (%)
Habilidades sociales básicas	Baja	4-6	4	26,7
	Media	7-9	6	40,0
	Alta	10-12	5	33,3
Relacionadas con la escuela	Baja	5-7	3	20,0
	Media	8-10	10	66,7
	Alta	11-13	2	13,3
Para hacer amistades	Baja	5-7	4	26,7
	Media	8-10	8	53,3
	Alta	11-13	3	20,0
Para manejo de los sentimientos	Baja	5-7	5	33,3
	Media	8-10	7	46,7
	Alta	11-13	3	20,0
Ante la agresión	Baja	4-6	1	6,7
	Media	7-9	9	60,0
	Alta	10-12	5	33,3
Para manejo del estrés	Baja	5-7	2	13,3
	Media	8-10	9	60,0
	Alta	11-13	4	26,7



*Figura 4. Nivel de las dimensiones de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

Del total de los niños del aula se ha conseguido establecer el nivel de habilidades por dimensiones de la siguiente manera: En la dimensión habilidades sociales básicas un 33% se percibe alta, un 26% baja y un 40% media. En la dimensión relaciones con la escuela un 13% alta, un 20% baja y



un 66% media. En la dimensión habilidades para hacer amistades un 13% se percibe alta, un 26% baja y un 53% media. En la dimensión habilidades para el manejo de sentimientos un 20% se percibe alta, un 33% baja y un 46% media

## 4.2. Resultados Inferenciales

### 4.2.1. Prueba de Bondad de Ajuste

**Tabla 8**

*Prueba de bondad de ajuste de los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

Juegos cooperativos en:		Chi-cuadrado	gl	Sig.
Habilidades sociales	Pearson	3,060	2	,217
Habilidades sociales básicas	Pearson	1,688	2	,430
Relacionadas con la escuela	Pearson	,800	2	,830
Para hacer amistades	Pearson	,900	2	,860
Para manejo de los sentimientos	Pearson	1,465	2	,861
Ante la agresión	Pearson	1,799	2	,407
Para manejo del estrés	Pearson	3,662	2	,160

Partiendo del enunciado de la hipótesis para la prueba de bondad de ajuste:

$H_0$ . El modelo adapta convenientemente a los datos en prueba y  $H_1$ . El modelo no se ajusta adecuadamente a los datos en prueba, los resultados de la tabla 8 los niveles de significación valores de chi-cuadrado de Pearson para los juegos cooperativos en habilidades sociales y sus dimensiones, permite verificar que  $p: 0,217...0,160 > \alpha: 0,05$  permite aceptar la hipótesis nula y verificar que el modelo de análisis de regresión ordinal se ajusta adecuadamente a los datos, por consiguiente, pertinente el análisis de los datos en el presente trabajo de investigación.

### 4.2.2. Prueba de variabilidad

**Tabla 9**

*Prueba de variabilidad de los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

Juegos cooperativos en:	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
Habilidades sociales	0.374	0.433	0.236
Habilidades sociales básicas	0.215	0.243	0.112
Relacionadas con la escuela	0.369	0.449	0.267
Para hacer amistades	0.493	0.568	0.336
Para manejo de los sentimientos	0.058	0.066	0.028
Ante la agresión	0.238	0.290	0.159
Para manejo del estrés	0.210	0.249	0.127

Según los resultados de la tabla 9 prueba de Seudo  $R^2$ , medida equivalente al coeficiente de determinación de modelos lineales que resume la proporción de la variabilidad en la variable dependiente asociados con los factores de predicción, en el presenta análisis para Nagelkerke la variabilidad en habilidades sociales en general fue de 43,3%; en habilidades sociales básicas 24,3%; en relaciones con la escuela, 44,9%; en habilidades para hacer amistades, 56,8%; para el manejo de sentimientos 6.6 %; en habilidades ante la agresión, 29.0% y en habilidades para manejo de estrés, 24,9%; en síntesis los juegos cooperativos como factor de predicción permite mayor el desarrollo para hacer amistados y menor desarrollo del niño ante la agresión.

#### 4.2.3 Los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales

##### Hipótesis general

Ho: Los juegos cooperativos no inciden en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

H1: Los juegos cooperativos inciden en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

Los resultados de la tabla 10 muestra que los juegos cooperativos como estrategia incide significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de niños, dado que el puntaje Wald de 4,840 > 4 que es el punto de corte para el modelo y  $p: 0,028 < \alpha: 0,05$ , pero este efecto no alcanza el nivel de significación en la expresión de ningún nivel de desarrollo de las habilidades sociales (Wald 3,506 < 4 y  $p: 0,061 > \alpha: 0,05$ ) situación que obliga intuir que probablemente los docentes no están llegando bien a los estudiantes situación que explica los resultados descriptivos donde para el 20% es aún no aceptable.

Tabla 10

*Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Sabio, Jesús María*

Parámetros	Estimación	Desv. Error	Wald	Gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%		
						Límite inferior	Límite superior	
Umbral	[HSOS1 = 1.00]	-,815	,935	,759	1	,384	-2,648	1,019
	[HSOS1 = 2.00]	2,500	1,335	3,506	1	,061	-,117	5,117
Ubicación	[JCOOP1=1.00]	,843	1,558	,292	1	,589	-2,212	3,897
	[JCOOP1=2.00]	3,436	1,562	4,840	1	,028	,375	6,497
	[JCOOP1=3.00]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

## 4.2.4 Los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales básicas

### Hipótesis específica 1

Ho: Los juegos cooperativos no inciden significativamente en el progreso de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

H<sub>1</sub> Los juegos cooperativos inciden significativamente en el progreso de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María

Tabla 11

*Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio Jesús María*

Parámetros		Estimación	Desv. Error	Wald	Gf	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[HSBASI1 = 1]	-,110	,867	,016	1	,899	-1,810	1,590
	[HSBASI1 = 2]	1,986	1,057	3,529	1	,060	-,086	4,058
Ubicación	[JCOOP1=1.00]	,938	1,397	,450	1	,502	-1,801	3,676
	[JCOOP1=2.00]	2,172	1,237	3,079	1	,079	-,254	4,597
	[JCOOP1=3.00]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

De acuerdo a los resultados de la tabla 11 según el puntaje Wald alcanzado de  $3,079 < 4$  y  $p: 0,079 > \alpha: 0,05$ , permite aceptar la hipótesis nula y a su vez teniendo en cuenta su alcance con la variable desarrollo de las habilidades sociales más próximo al valor del punto de corte (4) donde  $Wald\ 3,529 < 4$  y  $p: 0,060 > \alpha: 0,05$ , por lo que se infiere que: Los juegos cooperativos tiene una incidencia moderada como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, del distrito Jesús María, provincia y región de Lima.

## 4.2.5 Los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones con la escuela

### Hipótesis específica 2

Ho: Los juegos cooperativos no inciden significativamente en el desarrollo de las relaciones con la escuela de niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

H1: Los juegos cooperativos inciden significativamente en el desarrollo de las relaciones con la escuela de niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María

Tabla 12

*Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones con la escuela de niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

Parámetros	Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%		
						Límite inferior	Límite superior	
Umbral	[RESC1 = 1]	-,405	,913	,197	1	,657	-2,195	1,384
	[RESC1 = 2]	21,236	,837	644,218	1	,000	19,596	22,875
Ubicación	[JCOOP1=1.00]	,288	1,528	,035	1	,851	-2,706	3,282
	[JCOOP1=2.00]	20,319	1,500	,036	1	,850	20,319	20,319
	[JCOOP1=3.00]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

Los resultados de la tabla 12 con el valor de Wald de  $0,036 < 4$  y  $p: 0,850 > \alpha: 0,05$ , permite aceptar la hipótesis nula y a su vez teniendo en cuenta su alcance con la dimensión desarrollo de las relaciones con la escuela más próximo donde  $Wald\ 644,218 > 4$  y  $p: 0,000 < \alpha: 0,01$ , los niños tienen buenas relaciones con la escuela por lo que la incidencia favorable no es de los juegos cooperativos como estrategia didáctica.

## 4.2.6 Los juegos cooperativos en las relaciones para hacer amistades

### Hipótesis específica 3

Ho: Los juegos cooperativos no inciden significativamente en el desarrollo de las relaciones para hacer amistades en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

H1: Los juegos cooperativos inciden significativamente en el desarrollo de las relaciones para hacer amistades en niños de cinco años de la I.E.I.

Dominguito Savio, Jesús María

Tabla 13

*Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de las relaciones para hacer amistades de niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Sabio, Jesús María*

Parámetros		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Int. Confianza al 95%	
							Límite Inf.	Límite Sup
Umbral	[PAMIS1 = 1]	,405	,913	,197	1	,657	-1,384	2,195
	[PAMIS1 = 2]	21,228	,764	772,502	1	,000	19,731	22,725
Ubicación	[JCOOP1=1.00]	1,099	1,528	,517	1	,472	-1,895	4,093
	[JCOOP1=2.00]	20,940	,000	.	1	.	20,940	20,940
	[JCOOP1=3.00]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

Los resultados de la tabla 13 con el valor de Wald de  $0,000 < 4$  y  $p: 0,000 < \alpha: 0,05$ , permite aceptar la hipótesis nula y a su vez teniendo en cuenta su alcance con la dimensión desarrollo de las relaciones para hacer amistades donde  $Wald 772,502 > 4$  y  $p: 0,000 < \alpha: 0,05$ , los niños desarrollan relaciones para hacer amistades por lo que la incidencia favorable no es de los juegos cooperativos

#### 4.2.7 Los juegos cooperativos en el manejo de sentimientos

##### Hipótesis específica 4

H<sub>0</sub>: Los juegos cooperativos no inciden significativamente en el desarrollo de manejo de sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

H<sub>1</sub>: Los juegos cooperativos inciden significativamente en el desarrollo de manejo de sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María

Tabla 14

*Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo de manejo de sentimientos de niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Sabio, Jesús María*

Parámetros		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Int. Confianza al 95%	
							Límite Inf.	Límite Sup
Umbral	[PMSEN1 = 1]	-,127	,865	,021	1	,884	-1,823	1,570
	[PMSEN1 = 2]	2,051	1,031	3,956	1	,047	,030	4,071
Ubicación	[JCOOP1=1.00]	,962	1,400	,472	1	,492	-1,781	3,705
	[JCOOP1=2.00]	,962	1,133	,721	1	,396	-1,259	3,183
	[JCOOP1=3.00]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.
Función de enlace: Logit.								
a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.								

Los resultados de la tabla 14 con el valor de Wald de  $0,721 < 4$  y  $p: 0,396 > \alpha: 0,05$ , permite aceptar la hipótesis nula y a su vez teniendo en cuenta su alcance con la dimensión desarrollo de manejo de sentimientos más próximo donde Wald  $3,956 < 4$  y  $p: 0,047 < \alpha: 0,05$ . Los resultados mostraron incidencia favorable en cuanto al manejo de sentimientos es decir que los juegos cooperativos inciden levemente como estrategia didáctica.

#### 4.2.8 Los juegos cooperativos en el desarrollo del niño ante la agresión

##### Hipótesis específica 5

H<sub>0</sub>: Los juegos cooperativos no inciden significativamente para el desarrollo ante la agresión en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

H<sub>1</sub>: Los juegos cooperativos inciden significativamente para el desarrollo ante la agresión en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María`

Tabla 15

*Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo ante la agresión de niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

Parámetros		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[AAGRE1 = 1]	-2,037	1,248	2,664	1	,103	-4,484	,409
	[AAGRE1 = 2]	2,037	1,248	2,664	1	,103	-,409	4,484
Ubicación	[JCOOP1=1.00]	-6,559E-8	1,719	,000	1	1,000	-3,369	3,369
	[JCOOP1=2.00]	2,347	1,450	2,621	1	,105	-,495	5,188
	[JCOOP1=3.00]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.
Función de enlace: Logit								
a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.								

Los resultados de la tabla 15 con el valor de Wald de  $2,621 < 4$  y  $p: 0,105 > \alpha: 0,05$ , permite aceptar la hipótesis nula y a su vez teniendo en cuenta su alcance con la dimensión desarrollo ante la agresión más próximo donde Wald  $2,664 < 4$  y  $p: 0,103 > \alpha: 0,05$ , Los niños tienen desarrollo ante la agresión, por lo que los juegos cooperativos inciden moderadamente como estrategia didáctica ante el nivel de agresión.

#### 4.2.9 Los juegos cooperativos en el progreso del manejo de estrés

##### Hipótesis específica 6

H<sub>0</sub>: Los juegos cooperativos no inciden significativamente en el desarrollo para manejo de estrés en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.

H<sub>1</sub>: Los juegos cooperativos inciden significativamente en el desarrollo para manejo de estrés en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María

Tabla 16

*Prueba de estimación de parámetros de los juegos cooperativos en el desarrollo del manejo de estrés de niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*

Parámetros	Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	Intervalo de confianza al 95%		
						Límite inferior	Límite superior	
Umbral	[MSTRE1 = 1]	-,865	,943	,843	1	,359	-2,713	,982
	[MSTRE1 = 2]	2,724	1,349	4,074	1	,044	,079	5,368
Ubicación	[JCOOP1=1.00]	,929	1,609	,333	1	,564	-2,225	4,083
	[JCOOP1=2.00]	2,512	1,491	2,840	1	,092	-,409	5,434
	[JCOOP1=3.00]	0 <sup>a</sup>	.	.	0	.	.	.

Función de enlace: Logit.

a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

Los resultados de la tabla 16 con el valor de Wald de  $2,840 < 4$  y  $p: 0,092 > \alpha: 0,05$ , permite aceptar la hipótesis nula y a su vez teniendo en cuenta su alcance con la dimensión desarrollo del manejo de estrés más próximo donde Wald  $4,074 > 4$  y  $p: 0,079 > \alpha: 0,05$ . Los niños tienen buen manejo de estrés, por lo que los juegos cooperativos inciden moderadamente ante el nivel de estrés como estrategia didáctica.

#### IV. DISCUSIÓN

Los resultados encontrados durante la investigación sobre juegos cooperativos y habilidades sociales nos permiten coincidir con algunas investigaciones presentadas en el marco teórico, por ejemplo; la investigación de Quiroz (2018) basada en los resultados estadísticos, sostuvo que si existe un grado de correlación moderada positiva. Igualmente, Chavieri (2016) en su tesis presentada, llegó a una conclusión similar con una relación positiva muy alta. Por otro lado Camacho (2012), demostró que la relación entre ambas variables puede servir a nivel metodológico para futuras propuestas en el aula.

La investigación de Depaz– Ascencios (2016) demostró que existe una relación entre ambas variables incrementando ciertas actitudes sociales en los infantes. Del mismo modo la tesis de investigación de Quico (2018) concluyó que ambas variables se relacionan desarrollando algunas habilidades como las de cooperación.

En tanto que Balabarca (2017) nos plantea en su tesis una variante espacial sobre los diseños arquitectónicos de la escuela infantil, concluye que los espacios amplios y con naturaleza son propicios para desarrollar un aprendizaje significativo mediante actividades lúdicas. Comprendemos que esta postura es fundamental para toda propuesta sobre juegos cooperativos pues condiciona el éxito de la técnica a un espacio generoso con ciertas características.

Por su lado Cerchiaro, Barras y Vargas (2019) en su investigación sobre juegos cooperativos y razonamiento prosocial, concluyen que los cambios significativos son graduales cuando se usan los juegos cooperativos, esto quiere decir que cuanto mayor es la aplicación mejor será el resultado. Esta característica es importante pues le añade la variante temporal, quiere decir que para hallar un efecto positivo en la aplicación de los juegos cooperativos se necesita un tiempo prolongado equivalente a un año académico por así decirlo.

Casi todas las investigaciones se orientan hacia lo positivo que resulta usar estas dinámicas en el sector educativo, Andueza y Lavega (2017) en su trabajo juegos cooperativos y relaciones interpersonales concluyó que los juegos cooperativos incrementaron la aceptación entre pares, pero solo en niñas y lentamente en los niños. Ylarragorry (2018) en su tesis juegos cooperativos y



habilidades sociales, igualmente concluyó que las dinámicas cooperativas favorecen las conductas asertivas y las habilidades sociales diversas. Igualmente Boox, Palacio y Charris (2018) concluyen que las actividades lúdicas mejoran el clima social del aula de manera gradual.

Respaldamos las conclusiones mencionadas ya que es posible indicar que los juegos cooperativos y las habilidades sociales se encuentran asociadas y mediadas por el impulso lúdico de los niños, así como su desarrollo psicomotriz, sin embargo, no se puede soslayar las variantes espacio-tiempo que son fundamentales para que este proceso sea efectivo.

### **Discusión con los objetivos específicos de la investigación**

El primer objetivo específico buscó establecer la incidencia de los juegos cooperativos en el progreso de las habilidades sociales en infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Al respecto, la investigación determinó que los juegos cooperativos tienen una incidencia moderada como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, del distrito Jesús María, provincia y región de Lima.

El segundo objetivo específico buscó establecer la incidencia de los juegos cooperativos en la mejora de las relaciones con la escuela con niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Los resultados mostraron que los niños tienen buenas relaciones con la escuela por lo que la incidencia favorable no es de los juegos cooperativos como estrategia didáctica.

El tercer objetivo específico planteó determinar la incidencia de los juegos cooperativos frente a las acciones para hacer amistades en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Los resultados fueron favorables al evidenciar que los niños desarrollan relaciones para hacer amistades; sin embargo, los juegos cooperativos no inciden como estrategia didáctica.

El cuarto objetivo específico planteó determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de manejo de sentimientos en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Los resultados mostraron incidencia favorable en cuanto al manejo de sentimientos es decir que los juegos cooperativos inciden levemente como pericia pedagógica.

El quinto objetivo específico planteó determinar la incidencia de los juegos cooperativos ante la agresión en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Los resultados mostraron que los niños tienen desarrollo ante la agresión, por lo que los juegos cooperativos inciden moderadamente como estrategia didáctica ante el nivel de agresión.

El sexto objetivo específico planteó determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el progreso para manejo de estrés en infantes de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Los niños tienen buen manejo de estrés, por lo que los juegos cooperativos inciden moderadamente ante el nivel de estrés como estrategia didáctica.

### **Discusión con la hipótesis de la investigación**

La indagación planteó como hipótesis de investigación: “el juego cooperativo incide significativamente en el progreso de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María”. El levantamiento de información nos permitió concluir que los juegos cooperativos inciden significativamente como estrategia en el progreso de habilidades sociales de niños, dado que el puntaje Wald de  $4,840 > 4$  que es el punto de corte para el modelo y  $p: 0,028 < \alpha: 0,05$ , pero este efecto no alcanza el nivel de significación en la expresión de ningún nivel de desarrollo de las habilidades sociales (Wald  $3,506 < 4$  y  $p: 0,061 > \alpha: 0,05$ ) situación que obliga intuir que probablemente los docentes no están llegando bien a los estudiantes situación que explica los resultados descriptivos donde para el 20% es aún no aceptable.

## V. CONCLUSIONES

### **Primera:**

El juego cooperativo como estrategia incide significativamente en la mejora de las destrezas sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María, dado que el puntaje Wald de 4,840 > 4 que es el punto de corte para el modelo y  $p: 0,028 < \alpha: 0,05$ , pero este efecto no alcanza el nivel de significación en la expresión de ningún nivel de desarrollo de las habilidades sociales (Wald 3,506 < 4 y  $p: 0,061 > \alpha: 0,05$ ) situación que obliga intuir que probablemente los docentes no están llegando bien a los estudiantes situación que explica los resultados descriptivos donde para el 20% es aún no aceptable, además de que la muestra es pequeña (15) y el tiempo de ejecución no es basto.

### **Segunda:**

Los juegos cooperativos tienen una incidencia moderada como estrategia en el progreso de las destrezas sociales básicas en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, del distrito Jesús María, provincia y región de Lima.

### **Tercera:**

Los resultados fueron favorables al evidenciar que los niños desarrollan relaciones para hacer amistades; sin embargo, los juegos cooperativos no inciden como pericia pedagógica.

### **Cuarta:**

Los niños desarrollan relaciones para hacer amistades por lo que la incidencia favorable no es de los juegos cooperativos como maniobra educativa.

### **Quinta:**

Los resultados mostraron incidencia favorable en cuanto al manejo de sentimientos es decir que los juegos cooperativos inciden levemente como estrategia didáctica.

### **Sexta:**

Los niños tienen desarrollo ante la agresión, por lo que los juegos cooperativos inciden moderadamente como estrategia didáctica ante el nivel de agresión.

### **Séptima:**

Los niños tienen buen manejo de estrés, por lo que los juegos cooperativos inciden moderadamente ante el nivel de estrés como estrategia didáctica.

Sostenemos que la técnica aplicada es efectiva, mayor aún, si se toma en cuenta las variantes del espacio y tiempo, fundamentales para el éxito de la propuesta.

## **VI. RECOMENDACIONES**

### **Primera:**

Se sugiere a los directivos de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María, realice capacitaciones sobre la calidad de los juegos cooperativos en el perfeccionamiento de las habilidades sociales.

### **Segunda:**

Se exhorta a los directivos de los establecimientos educativos, promuevan el desarrollo para ampliar las áreas de juego en los colegios, utilizando recursos vinculados a la naturaleza y en consideración con la edad del niño.

### **Tercera:**

Se recomienda a los maestros del nivel inicial que siempre innoven con estrategias lúdicas en materia de juegos con los niños, ya que es muy importante para que el niño desarrolle sus habilidades.

### **Cuarta:**

Involucrar a los padres de familia y/o apoderados en la participación de las actividades dinámicas que se desarrollen en la escuela con los niños

### **Quinta:**

Desarrollar la aplicación de los juegos cooperativos a temprana edad para formar y/o reforzar habilidades de ayuda mutua, respeto, participación, apoyo y colaboración entre los niños en un tiempo no menor de un ciclo académico evidenciando el progreso y las bondades de la técnica aplicada.

## REFERENCIAS

- AARM (2000). *Retraso Mental. Definición, clasificación y sistemas de apoyo*. Madrid: Alianza.
- Abugattas, S. (2016). *Construcción y validación del test "habilidades de interacción social" en niños de 3 a 6 años de los distritos de surco y la molina de lima*. Universidad de Lima. Perú.
- Alarcón, R. (2008) *Métodos y diseños de investigación del comportamiento*. Lima, Perú. Ed. Universitario, Universidad Ricardo Palma.
- Alarcón, R. (2008). *Métodos y Diseños de Investigación del Comportamiento*. (2da. Ed.). Lima: Editorial Universitaria URP.
- Alberti, R.E. y Emmons, M.L. (1978). (3ª ed.). *Your perfect Right: A Guide to Assertive Behavior*. San Luis Obispo, California: Impact Publishers.
- AMEI (2014). *Cooperación y ayuda mutua*. El equipo pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores Infantiles, Volumen 14. España. Recuperado de: [http://www.waece.org/re\\_ep\\_actividades\\_programa\\_files/14%20Cooperacion%20y%20Ayuda%20mutua.p](http://www.waece.org/re_ep_actividades_programa_files/14%20Cooperacion%20y%20Ayuda%20mutua.p)
- Andueza, J. y Lavega, P. (2017). Incidencia de los juegos cooperativos en las relaciones interpersonales. Universidad Complutense de Madrid. *Revista Movimiento (ESEFID/UFRGS) v23 n1 (20170329): 213*
- Aristidesvara.com (2003). *Sección educación. Situación de las habilidades sociales en adolescentes escolares del Perú – 2003*. Recuperado desde: [http://www.aristidesvara.net/pgnWeb/investigaciones/educacion/HABILIDADES\\_SOCIALES/habilid\\_social\\_02\\_A.htm](http://www.aristidesvara.net/pgnWeb/investigaciones/educacion/HABILIDADES_SOCIALES/habilid_social_02_A.htm)
- Balabarca, C. (2017) *"El espacio arquitectónico en la escuela infantil: Lugares de interacciones en dos escuelas de Educación Inicial – Ciclo II. Estudio de casos múltiples"*. Tesis para optar el grado de Magister en Educación con mención en Gestión de la Educación, Lima, PUCP.
- Barkley, E.F.; Cross, K.P. y Major, C.H. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. (1ra. Ed.). Madrid: Morata.
- Bequer, G. G. (1993). *Juegos de Movimiento*. Cuba: INDER.
- Boox Raad Leonella Cristina, Palacio Barrios Lilibeth, Charris Quintero Loraine (2018). *"El juego cooperativo en aula: Una estrategia para fortalecer el valor del respeto en los estudiantes de tercer grado de la Institución"*

- Educativa el Pinar de Soledad*". Licenciatura en Educación Básica Primaria, Humanidades Ciencias Sociales. Barranquilla. Universidad de la Costa CUC.
- Bunge, M. (1980). *La ciencia su método y su filosofía*. Buenos Aires: Siglo XX.
- Bunge, M. (1985). *La Investigación Científica*. Barcelona: Ariel.
- Burin D. (2005). *Hacia una Gestión Participativa y Eficaz*. Ciccus. Bs. As.  
Recuperad de: <http://agro.unc.edu.ar/~extrural/LaPARTICIPACION.pdf>
- Caballo V, E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid. Siglo XXI
- Caballo, V.E. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (7ma. Ed.). Madrid: Siglo XXI.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. PUCP. Lima
- Carrasco Diaz, Sergio (2013). *Metodología de la Investigación Científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Limas, San Marcos.
- Castro D. (2014). *Los juegos cooperativos como propuesta didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde del colegio I.E.D. Robert F. Kennedy*. Recuperado de: <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/7625/CastroCervoDiegoAndre2014.pdf;jsessionid=9ADBD4C4DBDCE0B87A09F5873C818A4D?sequence=1>
- Castro, José Alberto (2009). *Introducción a Cooperación internacional: Definiciones*. [https://www.ucipfg.com/Repositorio/MGTS/MGTS15/MGTSV15-09/Unidad\\_academica/5/IntroCooperaci%C3%B3nInternacional.pdf](https://www.ucipfg.com/Repositorio/MGTS/MGTS15/MGTSV15-09/Unidad_academica/5/IntroCooperaci%C3%B3nInternacional.pdf)
- Centeno Soriano Cristina (2011). *Habilidades sociales*, España, Formación Alcalá, S.L. 439p.
- Cerchiaro-Ceballos. Elda, Barras-Rodríguez. Rafael, Vargas-Romero. Heilen (2019). *Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención*. Universidad Complutense de Madrid. *Revista Duazary* v16 n3 (2019): 40-53.
- Chavieri Salazar, Martha Angelica (2016) *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016*. Tesis para optar el grado académico de: Maestra en

Educación Infantil y Neuroeducación. Escuela de Posgrado de la universidad Cesar Vallejo

- Chumbirayco, M. (2016). *Relación entre la inteligencia emocional, las habilidades sociales, las estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes del VI ciclo de la Universidad César Vallejo – S.J.L.* Tesis de Doctorado en Educación, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Unidad de Posgrado, Lima. Recuperado de <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/5466>
- Cotrina S. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego.* Recuperado de: [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6378/COTRINA\\_CERDAN\\_SONYI\\_HABILIDADES\\_JUEGOpdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6378/COTRINA_CERDAN_SONYI_HABILIDADES_JUEGOpdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cristiano, H., Trapp , G., & Villanueva, K. (2014). *Dog walking is associated with more outdoor play and independent mobility for children.* Preventive Medicine, 259–263.
- De la Cruz, D. y Lucena, M. (2010). *El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia.* Recuperado de: <http://www2.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ACABADES%20FINALS/235.pdf>
- De los Ríos A. (2010). *Las emociones comprenderlas para vivirlas mejor.* Recuperado de: <http://sauce.pntic.mec.es/falcon/emociones.pdf>
- Del Cisne Patiño Moroccho, Paola (2016). El juego cooperativo como estrategia de ayuda para el comportamiento agresivo de las niñas y niños del nivel inicial de la escuela de educación básica Elvia Bélgica Jiménez de González del barrio Rumizhitana Parroquia Malacatos Canton y provincia de Loja, periodo 2014-2015. Universidad Nacional de Loja área de la educación, el arte y la comunicación, carrera de Psicología infantil y Educación Parvulario.
- Delors, J. (1997). *La Educación es un Tesoro Escondido,*
- Denzin N. (2009). *Sobre la comprensión de la emoción.* New Brunswick, NJ: Editores de transacciones. Recuperado de: <http://www.sagepub.net/isa/resources/pdf/Emociones.pdf>
- Depaz Barreto, Wilder Hugo; Asencios Ortiz, Sonia (2016). Los juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de habilidades sociales de los

niños de 5 años de la I.E.I. n° 098 de Huaripampa alto, distrito de San Marcos.

- Díaz, A. E. (1993). *Desarrollo curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. Barcelona: Gymnos.
- Dongil E. (2014). *Habilidades sociales*. Recuperado de: [http://www.bemocion.mscbs.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia\\_habilidades\\_sociales.pdf](http://www.bemocion.mscbs.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf)
- Dueñas Salmán, Luisa Renée. García López, Edgar Josué (2012). El estudio de la cultura de participación, aproximación a la demarcación del concepto. *Razón y Palabra*. [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:TeeoPnfs5c8J:www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07\\_DuenasGarcia\\_M80.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:TeeoPnfs5c8J:www.razonypalabra.org.mx/N/N80/M80/07_DuenasGarcia_M80.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe)
- Echeverría Martínez, Wladimir A. (2016). *El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del Centro Educativo Muñequitos de chocolate del cantón Quito*. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia. Quito.
- Eggum-Wilkens, N. D., Fabes, Sher, R. A., & Castle, S. (2014). Playing with others: Head Start children's peer play and relations with kindergarten school competence. *Early Childhood Research Quarterly*, 345–356.
- Estrada, M., Diego, M., & Moliner, M. A. (2016). *El Aprendizaje Cooperativo y las Habilidades Socio-Emocionales: Una Experiencia Docente en la Asignatura Técnicas de Ventas*. *Formación universitaria*, 9(6).
- Fernández, R. & Carrobles, J. (1981). *Evaluación conductual: metodología y aplicaciones*. España: Ediciones Pirámide.
- Flinchum, B. (1988) Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for 124 Tomorrow. *Journal physical education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67.
- Flores, J. (1997) *Teoría y metodología de la investigación*. Lima, Perú. UNMSM.
- Galarza (2012). *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los adolescentes de la I.E.N Fe y alegría 11, Comas-2012*. [http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/988/galarza\\_pc.pdf;jsessionid=C91912308AA81C7B319A10469EB06331?sequence1](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/988/galarza_pc.pdf;jsessionid=C91912308AA81C7B319A10469EB06331?sequence1)



- Garaigordobil Landazabal, Maite (2003). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: juego, conducta prosocial y creatividad*. Ediciones Pirámide.
- Garzón F. (2015). *El ocio, la fiesta la diversión*. Recuperado de: <https://www.uv.es/gibuv/Roger/Ocio.pdf>
- Giebenhain, Heinz (1982). Aspectos Teórico de los juegos: Revista Educación Física y Deporte; Vol 4, No 2 (Año 1982). Entidad editora: Universidad de Antioquia
- Gisbert, M. (2000) *El Profesor del siglo XXI: De Transmisor de Contenidos a Guía del Ciberespacio*. Edutec. Editorial Kronos, S.A.
- Goldstein AP, Sprafkin RP, Gershaw NJ y Klein P. (1989) *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Un programa de enseñanza. Barcelona: Martínez Roca.
- Gutiérrez A. (2009). *La cooperación en educación: Una visión organizativa de la escuela*. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v12n1/v12n1a09.pdf>
- Hernández Sampieri, Roberto / Fernández Collado, Carlos / Baptista Lucio, Pilar. (2010). *Metodología de la investigación*. México: 5ta edición. McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, R. Y otros. (2003): *Metodología de la Investigación*. Tercera Edición, México: Editorial Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Baptista, P y Fernández, C. (2007) *Fundamentos de metodología de la investigación*. Méjico. Edit Mc Graw Hill.
- Hernández, R.; Fernández, C. Baptista, P. (2014). *Metodología de investigación*. Mexico. McGraw Hill.
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2007). *Metodología de la investigación*. (3ra. Ed.). México: McGraw Hill/ Interamericana.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Selección de la muestra. En *Metodología de la Investigación* (6ª ed., pp. 170-191). México: McGraw-Hill.
- Herrera, Mariela (2012). Relación cuerpo-juego-disciplina y educación, Zona Próxima, núm. 17, julio-diciembre, 2012, pp. 176-193. Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia

- Hinojo Lucena, F.-a. J., & Fernández Martín, F. D. (diciembre de 2002). *Diseño de un programa formativo para la mejora de las habilidades sociales en personas mayores*. (U. d. Granada, Ed.) Revista Interuniversitaria (9), 309-319. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=135018332016>
- Institut de Ciències De l'Educaó (ICE) y Grupo de interés de aprendizaje en cooperativo (GIAC) (2010). Aprendizaje cooperativo. Recuperado desde [http://giac.upc.es/pag/giac\\_cas/giac\\_como\\_es\\_formas.htm](http://giac.upc.es/pag/giac_cas/giac_como_es_formas.htm)
- Jares, X. (1992) *El placer de jugar juntos*. Nuevas técnicas y juegos cooperativos. Madrid: CCS.
- Kerlinger, F. (1994). *Investigación del comportamiento*. (3ra. Ed.). México: McGraw-Hill/ Interamericana.
- La Rosa, A. A. (2013). *Las habilidades sociales y su relación con el aprendizaje cooperativo en estudiantes de maestría de la sede itinerante del callao de la Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle*. Tesis para obtener grado de Magister, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.
- Lacayo, M., & Coello, L. (1992). Educación física, deporte y recreación al alcance de todos. Honduras: Talleres de NICOP
- Lemaitre, M. (2016). *Diálogos para la Educación Superior en América Latina*. Calidad, internacionalización e innovación. Barranquilla. Colombia.
- León del Barco, B. (2002). *Elementos mediadores en la eficacia del aprendizaje cooperativo: entrenamiento en habilidades sociales y dinámicas de grupo*. Tesis Doctoral. Universidad de Extremadura - España. Departamento de Psicología y Sociología de la Educación.
- Libert, J y Lewinsohn, P. (1973). The concept of social skill with special referenceto the behavior of depressed persons. Journal of Consulting and ClinicalPsychology, 40, 304-312
- López P. (2010). *Educar la autoafirmación*. Recuperado de: <http://www.eduinnova.es/abril2010/autoafirmacion.pdf>
- Martínez (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial*. Recuperado de: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Martínez G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*.

- Martínez J. (2011). *La sociedad del entretenimiento superyoico de goce: el fenómeno de lo lúdico*.
- Martínez, N.D. y Sanz, M.Y. (2001). *Entrenamiento en Habilidades Sociales aplicada a jóvenes tímidos*. Cuba: Universidad de Oriente.
- Mata, María Cristina; Macassi, Sandro; (1997) *Cómo elaborar muestras para los sondeos de audiencias*. Cuadernos de investigación No 5. ALER, Quito.
- McGinnis, Ellen y Goldstein, Arnold (s/f). Editorial: Fundación para el Bienestar Humano. Programa de habilidades para la infancia temprana
- Medina Anzano, Silvia (2011). Aproximación conceptual a las habilidades sociales en F Gil y J.M León. *Habilidades Sociales. Teoría, investigación e intervención*. Madrid; Síntesis, 13-23.
- Mega, A. y Liesa, M. (2015). *El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales*. Universidad de Zaragoza Educación y Diversidad, 9 (1-2) enero-diciembre (2015), ISSN: 1888-4857, pp. 17-30
- Mega, A. y Liesa, M. (2015). *El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de Conductas Prosociales*
- Mejía E. (2006). *El juego cooperativo*. Recuperado de: [http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07\\_el\\_juego\\_cooperativo.pdf](http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf)
- Meneses A. (2002). *La conversación como interacción social*. Recuperado de [http://onomazein.letras.uc.cl/Articulos/7/N3\\_Meneses.pdf](http://onomazein.letras.uc.cl/Articulos/7/N3_Meneses.pdf)
- Meza, A. (1995). *Psicología de la asertividad*. Boletín de Psicología de la Universidad Peruana Cayetano Heredia. Año 1, pág. 15-19.
- Michelson L, Sugai D.P., Wood, R.P. y Kazdin A.E. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia*. Evaluación y tratamiento. Barcelona: Martínez Roca.
- Monjas, M. (1993), Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE
- Montessori, María (1946). *Educación para el Nuevo Mundo*. Montessori Person Publishing Company.
- Morales L. (2017). *La autoafirmación de la identidad personal*. Recuperado de: <http://opvceinsaindustrial.doodlekit.com/blog/entry/3830335/17-la-autoafirmacion-de-la-identidad-personal>.

- Omeñaca, R.; Ruiz, J.V. (2001). La cooperación como alternativa en educación física.<http://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/LaCooperacioncomoAlternativaenEducacionFisica>
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Recuperado de <https://books.google.es>.
- Orlick, Terry (1997). Juegos y Deportes cooperativos. Malaga, Editorial Popular.
- Piaget, J. (1991). Seis estudios de Psicología. Barcelona: Labor.
- Pineda, Beatriz; De Alvarado, Eva Luz; De Canales, Francisca; (1994) *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud*, Segunda edición. Organización Panamericana de la Salud. Washington.
- Pujolàs, P. (2009). *Aprendizaje Cooperativo y Educación Inclusiva: Una forma práctica de aprender juntos alumnos diferentes*. Universidad de Vic. Recuperado desde; <https://www.mecd.gob.es/dms-static/f4d240d3-55ad-474f-abd7-dca54643c925/2009-ponencia-jornadas-antiguas-pere-pdf.pdf>
- Quico Calla, Eleodora Remunda; Pantigoso Gaspar, Maria Antonia (2018). Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial El Altiplano Cono Norte.
- Quiroz Vicerrel, Esperanza Virginia (2018) Juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa No. 7096 "Príncipe de Asturias", UGEL 01 - Villa El Salvador. 2018. Tesis para optar el grado académico de: Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa. Escuela de Posgrado de la universidad Cesar Vallejo
- Ramírez V. (2005). *La interacción social. Cultura. Instituciones y comunicación" de Edmond Marc y Dominique Picard. México*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/316/31681511.pdf>
- Rimm, D.C. y Masters, J.C. (1974). Behavior therapy: Techniques and empirical findings. Nueva York: Academic
- Rizo M. (2011). *Comunicación e interacción social. Aportes de la comunicología al estudio de la ciudad, la identidad y la inmigración*. Recuperado desde:<sc2011.yolasite.com/resources/03%20MARC.pdf>
- Roca E. (2012). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Recuperado de: [http://www.cop.es/colegiados/pv00520/hs\\_1%c2%aa%20sesion.pdf](http://www.cop.es/colegiados/pv00520/hs_1%c2%aa%20sesion.pdf)

- Roca Villanueva Elia (2005). *Cómo mejorar tus habilidades sociales: programa de asertividad autoestima, e inteligencia emocional*. Front Cover. ACDE.
- Rubio M. (2013). *El concepto de conversación en la clase de comunicación oral*. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_46/congreso\\_46\\_18.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_46/congreso_46_18.pdf)
- Saldaña S. (2017). *El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos*. Recuperado de: [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/8917/SALDAÑA\\_AZABACHE\\_REATEGUI\\_RODAS\\_EL\\_ROL\\_DE\\_LAS\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_EN%20LA%20APLI](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/8917/SALDAÑA_AZABACHE_REATEGUI_RODAS_EL_ROL_DE_LAS_HABILIDADES_SOCIALES_EN%20LA%20APLI)
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. (4ta. Ed.). Lima: Visión Universitaria.
- Sierra, R. (1996). *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica*. Madrid: Paraninfo S.A.
- Tamara G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial*. Recuperado de: <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Tamayo y Tamayo, Mario. (2004). *El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación y administración de proyectos de investigación*. México: Limusa, 440 pgs
- Tamayo, M. (1994). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa.
- Unesco. (1998). *La formación del personal de la educación superior: una misión permanente*. Paris.
- Urdaneta, G., & Morales, M. (marzo de 2013). Manejo de habilidades sociales e inteligencia emocional en ambientes universitarios. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 40-60.
- Vallés, A. (1996). *Las habilidades sociales en la escuela. Una propuesta curricular*. Madrid: EOS.
- Vygotsky, L.S. (1934/1993). *Pensamiento y lenguaje*. En L. S. Vygotsky: *Obras Escogidas*, Tomo II (pp. 9-348). Madrid. Aprendizaje Visor.
- Wallon, H. (1941). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Crítica.
- Wadsworth, Barry J. (1991). *Teoría de Piaget del Desarrollo Cognoscitivo y Afectivo*. Editorial Diana: México

- Wikipedia (2013). Habilidades sociales. Recuperado desde:  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Habilidades\\_sociales](http://es.wikipedia.org/wiki/Habilidades_sociales)
- Wolpe, J (1977). La práctica de la terapia de conducta. México, Trillas.
- Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad "Teresa de Ávila" - Paraná. Disponible en:  
<http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-coperativos-relacion-habilidades>

# ANEXOS

## Anexo 1

Matriz de Consistencia																																									
Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.																																									
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES																																						
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera el Juego cooperativo incide en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María?</p> <p><b>Los problemas específicos</b> Primero; ¿De qué manera la cooperación incide en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María?, Segundo; ¿De qué manera la participación incide en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María?, Tercero; ¿De qué manera la diversión incide en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María?</p>	<p><b>El objetivo general</b> Demostrar la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.</p> <p><b>Los objetivos específicos</b> Primero; determinar la incidencia de la cooperación en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Segundo; determinar la incidencia de la participación en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Tercero; determinar la incidencia de la diversión en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.</p>	<p><b>La hipótesis general</b> El juego cooperativo incide significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María.</p> <p><b>Las hipótesis específicas</b> Primero, la cooperación incide significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Segundo; la participación incide significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María. Tercero; la diversión incide significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="4">Variable 1: Juego cooperativo</th> </tr> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Ítems</th> <th>Escala y valor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cooperación</td> <td>Apoyo mutuo</td> <td rowspan="3"></td> <td rowspan="3">Siempre = (3) A veces = (2) Nunca = (1)</td> </tr> <tr> <td>Participación</td> <td>Realiza actividades</td> </tr> <tr> <td>Diversión</td> <td>Actividades de satisfacción</td> </tr> <tr> <th colspan="4">Variable 2: desarrollo de habilidades sociales</th> </tr> <tr> <th>Dimensiones</th> <th>Indicadores</th> <th>Ítems</th> <th>Escala y valor</th> </tr> <tr> <td>Habilidades Sociales Básicas</td> <td>Saludar</td> <td rowspan="6"></td> <td rowspan="6">Siempre = (3) A veces = (2) Nunca = (1)</td> </tr> <tr> <td>Destrezas relacionadas con la Escuela;</td> <td>Guardar las reglas</td> </tr> <tr> <td>Habilidades para hacer amistades.</td> <td>Respeto</td> </tr> <tr> <td>Habilidades para el manejo de los sentimientos.</td> <td>Autocontrol</td> </tr> <tr> <td>Alternativas ante la agresión;</td> <td>Evadir</td> </tr> <tr> <td>Destrezas para el manejo del estrés;</td> <td>Calma</td> </tr> </tbody> </table>	Variable 1: Juego cooperativo				Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valor	Cooperación	Apoyo mutuo		Siempre = (3) A veces = (2) Nunca = (1)	Participación	Realiza actividades	Diversión	Actividades de satisfacción	Variable 2: desarrollo de habilidades sociales				Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valor	Habilidades Sociales Básicas	Saludar		Siempre = (3) A veces = (2) Nunca = (1)	Destrezas relacionadas con la Escuela;	Guardar las reglas	Habilidades para hacer amistades.	Respeto	Habilidades para el manejo de los sentimientos.	Autocontrol	Alternativas ante la agresión;	Evadir	Destrezas para el manejo del estrés;	Calma
Variable 1: Juego cooperativo																																									
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valor																																						
Cooperación	Apoyo mutuo		Siempre = (3) A veces = (2) Nunca = (1)																																						
Participación	Realiza actividades																																								
Diversión	Actividades de satisfacción																																								
Variable 2: desarrollo de habilidades sociales																																									
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valor																																						
Habilidades Sociales Básicas	Saludar		Siempre = (3) A veces = (2) Nunca = (1)																																						
Destrezas relacionadas con la Escuela;	Guardar las reglas																																								
Habilidades para hacer amistades.	Respeto																																								
Habilidades para el manejo de los sentimientos.	Autocontrol																																								
Alternativas ante la agresión;	Evadir																																								
Destrezas para el manejo del estrés;	Calma																																								

Anexo 2

TABULACIÓN / PRUEBA PILOT

Nº	Encuestado	Variable Juego cooperativo																				Variable Habilidades sociales																																
		Cooperación							Participación							Diversión						Soci. Basicas				Rel. Escuela				para amistades				n. sentimiento				Altern. agresión				manejo estrés												
		i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	i19	i20	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	i19	i20	i21	i22	i23	i24									
1	estudiante	1	2	2	2	1	1	1	10	1	2	2	2	2	1	1	11	3	3	1	3	1	1	12	2	1	2	2	7	1	2	1	1	5	1	1	3	1	6	2	1	3	3	9	1	2	1	3	7	1	1	1	2	5
2	estudiante	2	2	2	2	2	2	2	14	2	1	1	1	3	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	2	2	3	3	10	2	2	2	2	8	2	2	3	2	9	2	2	2	2	8	2	1	2	2	7	2	2	2	3	9
3	estudiante	3	3	3	1	3	3	3	19	3	1	3	3	2	1	1	14	1	1	3	1	3	3	12	1	3	2	2	8	3	3	3	3	12	3	3	2	3	11	1	3	1	1	6	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
4	estudiante	1	2	1	3	1	2	1	11	1	3	2	1	3	3	3	16	3	3	1	3	1	1	12	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	3	3	3	3	12	3	1	3	3	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
5	estudiante	2	1	2	2	2	1	2	12	2	2	1	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	8	2	3	2	2	9	2	2	3	2	9	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9
6	estudiante	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	21	1	1	3	1	3	3	12	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	1	1	2	1	5	1	3	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	2	5
7	estudiante	2	2	1	1	2	2	1	11	2	1	1	1	2	2	2	11	2	2	1	2	1	1	9	3	2	3	3	11	2	3	1	2	8	1	1	3	2	7	3	2	3	3	11	2	2	1	2	7	2	1	2	3	8
8	estudiante	1	3	2	2	3	3	2	16	3	2	2	2	3	3	3	18	3	3	2	3	2	2	15	2	3	2	2	9	3	2	2	3	10	2	2	3	3	10	2	3	2	2	9	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9
9	estudiante	2	2	3	3	2	2	3	17	2	3	3	3	2	2	2	17	2	2	3	2	3	3	15	1	2	1	1	5	2	3	3	2	10	3	3	2	2	10	1	2	1	1	5	3	3	3	3	12	3	1	3	2	9
10	estudiante	3	3	1	1	3	3	2	16	3	2	1	1	3	1	1	12	3	3	2	3	2	1	14	3	3	3	3	12	3	2	2	3	10	2	2	3	1	8	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9
11	estudiante	1	2	2	2	2	2	2	13	2	3	2	2	2	3	3	17	2	2	3	2	3	2	14	2	2	2	2	8	2	3	3	2	10	3	3	3	2	11	2	2	2	2	8	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12
12	estudiante	2	3	3	3	3	3	3	20	3	2	3	3	1	2	2	16	3	3	2	3	2	3	16	1	3	1	1	6	3	2	2	3	10	2	2	2	1	7	1	3	1	1	6	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8
13	estudiante	3	2	2	2	2	2	2	15	2	3	2	1	3	1	1	13	2	2	2	2	3	2	13	3	2	3	3	11	2	3	2	2	9	2	2	3	2	9	3	2	3	3	11	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9
14	estudiante	1	3	3	3	3	3	2	18	3	2	3	2	2	3	3	18	3	3	2	3	2	3	16	2	3	2	2	9	3	2	2	3	10	2	2	3	3	10	2	3	2	2	9	3	3	2	3	11	3	2	3	3	11
15	estudiante	2	1	1	1	2	2	2	11	2	2	2	3	1	2	2	14	2	2	2	2	2	2	12	1	2	1	1	5	2	1	2	2	7	3	2	2	2	9	1	2	2	2	7	3	3	2	1	9	1	3	3	2	9

Página 1



## Anexo 3



### CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): ....Doctor NOEL ALCAS ZAPATA  
.....

#### Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de maestría de Educación - UCV, en la sede Lima Norte., promoción....., aula ...., requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magíster.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: JUEGO COOPERATIVO Y LA INCIDENCIA EN HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. DOMINGUITO SAVIO, JESÚS MARÍA y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

BOCANEGRA RODRIGUEZ Lucy Estrella  
Apellidos y nombres  
DNI N.º: 09678968

## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

### **Variable: Juego cooperativo**

Son juegos incluyentes, no discriminatorios, todos los participantes tienen la misma oportunidad de participar. Garaigordobil (2003) señala que en la dinámica de los juegos cooperativos los jugadores interactúan a fin de alcanzar objetivos comunes. Jares (1992) puntualiza que en los juegos cooperativos los participantes interaccionan de la misma manera sin excluir a nadie, la meta es participar juntos divertirse mediante la comunicación y el respeto.

### **Dimensiones del juego cooperativo**

#### **Dimensión Cooperación**

Para Castro (2009), “cooperación” significa una acción, una consecuencia de asistir, es decir, hacer una actividad solidariamente con un grupo en busca de un objetivo. Este acumulado de medidas están encaminadas a reclutar todo lo que suma y rescatar valiosas experiencias, promoviendo ciertos valores como; la ayuda, igualdad, efectividad, viabilidad, responsabilidad e interés mutuo.

#### **Dimensión Participación**

Orlick (1996) la práctica del juego cooperativo tiene un sentido pedagógico en el fomento del comportamiento social, pues aparte de buscar el desarrollo personal, mejora sus relaciones amicales, interpersonales y de colaboración en el salón de clase. Estrada (2000) señala que la colaboración es una manera de mediación colectiva que faculta a las personas reconocerse a partir de perspectivas comunes con independencia ante otras realidades y o factores sociales.

#### **Dimensión Diversión**

Martínez (2011) señala que la diversión es un pasatiempo grato y atractivo que produce entusiasmo y hace que el individuo se mantenga interesado. Álvarez (2015), acota que es una acción que ofrece complacencia y entretenimiento, especialmente de las ansiedades y el fastidio. Todas estas acciones fomentan regocijo y se les reconoce por ser divertidas, animadas y contentas.

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**
**Variable: JUEGO COOPERATIVO**

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Cooperación	Apoyo mutuo	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	
		Se apoyan entre compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.	
		Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	
		Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	
		Se integran a diversos equipos con facilidad.	
Participación	Realiza actividades	Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas.	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Integra a sus compañeros en el juego.	
		Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	
		Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten	
Diversión	Actividades de satisfacción	Juegan en un clima de confianza	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	
		Trabajan en equipo de manera armoniosa.	
		Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan	
		Juega sin temor al fracaso.	
		Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.	
No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros.			
Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.			
Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.			
Demuestra alegría al jugar en equipo.			

Fuente: Teorías relacionadas a la variable.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO COOPERATIVO**

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN COOPERACIÓN</b>								
1	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	x		x		x		
2	Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	x		x		x		
3	Se apoyan entre compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.	x		x		x		
4	Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	x		x		x		
5	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	x		x		x		
6	Se integran a diversos equipos con facilidad.	x		x		x		
7	Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN PARTICIPACIÓN</b>								
8	Integra a sus compañeros en el juego.	x		x		x		
9	Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	x		x		x		
10	Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten	x		x		x		
11	Juegan en un clima de confianza	x		x		x		
12	Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	x		x		x		
13	Trabajan en equipo de manera armoniosa.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN DIVERSIÓN</b>								
14	Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan	x		x		x		
15	Juega sin temor al fracaso.	x		x		x		
16	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.	x		x		x		
17	No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros.	x		x		x		
18	Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.	x		x		x		
19	Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.	x		x		x		
20	Demuestra alegría al jugar en equipo.	x		x		x		

---

Observaciones (precisar si hay suficiencia):SI HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr: ALCAS ZAPATA NOEL

DNI: 06167282

Especialidad del validador:   METODÓLOGO

26 de febrero del 2021

<sup>1</sup>**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

  
-----  
Firma del Experto Informante.  
Especialidad



## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

### Variable: Habilidades sociales

Caballo (2007), es un cumulo de prácticas expresadas por el sujeto en un ambiente determinado, donde se emiten emociones, cualidades, aspiraciones, sentires de un modo apropiado, respetando a los demás y solucionando inconvenientes presentes a la vez que se disminuye la posibilidad de nuevos desencuentros.

Para Martínez & Sanz (2001) el concepto de destrezas sociales ingresa en el perímetro de lo correspondido y de la constante interacción entre pares, esta acción es fundamental y no acaba sin la participación de los involucrados, así, está enmarcada dentro del plano cultural donde existen diversos sistemas de comunicación como son: los hábitos, costumbres y la propia idiosincrasia de cada grupo social.

Se seleccionó seis grupos de las habilidades sociales diseñadas para reforzar las destrezas sociales de los infantes de inicial, de acuerdo al *programa de habilidades* de Ellen McGinnis y Arnold P. Goldstein. Estos autores mencionan varios aspectos de gran importancia.

### Dimensión: Destrezas Sociales Básicas

que son asimiladas cómodamente por los niños y a muchas veces son una condición para el aprendizaje de otras destrezas.

---

### Dimensión: Destrezas relacionadas con la Escuela

Estos destacan el triunfo en el colegio o en el ambiente educativo.

### Dimensión: Destrezas para hacer amistades

Estos provocan las relaciones de empatía entre iguales.

### Dimensión: Destrezas para el manejo de los sentimientos

Estos se plantean para conservar y cuidar las emociones de uno mismo y los demás.

### Dimensión: Alternativas ante la agresión

Estos facilitan iniciativas prosociales a los infantes al momento de enfrentar confrontaciones.

### Dimensión: Destrezas para el manejo del estrés

Tiene que ver con las formas y maneras de manejar el estrés en los espacios educativos.



## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

## Variable: HABILIDADES SOCIALES

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
Habilidades Sociales Básicas	Saludar	Conversa y presta atención a lo que dicen los demás	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Da las gracias.	
		Se presenta a sí mismo y a los demás.	
		Tiene un trato amistoso y cordial.	
Destrezas relacionadas con la Escuela	Guardar las reglas	Ayuda en la organización del aula por iniciativa propia	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Brinda ayuda inmediata cuando se le solicita	
		Cumple las normas de convivencia del aula.	
		Pide la palabra de forma adecuada para expresar tus opiniones.	
Habilidades para hacer amistades	Respeto	Es amable con todos no solo con amigos preferidos	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Ayuda a sus compañeros en sus labores escolares	
		Coopera con sus compañeros para superar dificultades	
		Hace amigos fácilmente	
Habilidades para el manejo	Autocontrol	Muestra afecto a sus compañeros	Nunca = (1)
		Expresa su sentir de forma adecuada cuando algo no le agrada	
Habilidades para el manejo de los sentimientos	Autocontrol	Expresa su sentir de forma adecuada cuando algo no le agrada	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Muestras cordialidad en todo momento	
		Es capaz de separarse de sus padres sin una tristeza extrema	
Alternativas ante la agresión	Evadir	Intenta comprender el comportamiento de los otros niños	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Actúa de forma adecuada frente a un conflicto	
		Cuando tiene un problema con otros busca la solución adecuada	
		Busca consuelo de la profesora cuando le hacen daño	
Destrezas para el manejo del estrés	Calma	Formulas quejas con honestidad	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Pide disculpas por un comportamiento accidental que puede molestar	
		Consuela a otros niños cuando están molestos	
		Pide ayuda a los adultos cuando la necesita	

Fuente: Teorías relacionadas a la variable.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS</b>								
1	Conversa y presta atención a lo que dicen los demás	x		x		x		
2	Da las gracias.	x		x		x		
3	Se presenta a sí mismo y a los demás.	x		x		x		
4	Tiene un trato amistoso y cordial.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN DESTREZAS RELACIONADAS CON LA ESCUELA</b>								
5	Ayuda en la organización del aula por iniciativa propia	x		x		x		
6	Brinda ayuda inmediata cuando se le solicita	x		x		x		
7	Cumple las normas de convivencia del aula.	x		x		x		
8	Pide la palabra de forma adecuada para expresar tus opiniones.	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES PARA HACER AMISTADES</b>								
9	Es amable con todos no solo con amigos preferidos	x		x		x		
10	Ayuda a sus compañeros en sus labores escolares	x		x		x		
11	Coopera con sus compañeros para superar dificultades	x		x		x		
12	Hace amigos fácilmente	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES PARA EL MANEJO DE LOS SENTIMIENTOS</b>								
13	Muestra afecto a sus compañeros	x		x		x		
14	Expresa su sentir de forma adecuada cuando algo no le agrada	x		x		x		
15	Muestras cordialidad en todo momento	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN ALTERNATIVAS ANTE LA AGRESIÓN</b>								
16	Es capaz de separarse de sus padres sin una tristeza extrema	x		x		x		
17	Intenta comprender el comportamiento de los otros niños	x		x		x		
18	Actúa de forma adecuada frente a un conflicto	x		x		x		
19	Cuando tiene un problema con otros busca la solución adecuada	x		x		x		
20	Busca consuelo de la profesora cuando le hacen daño	x		x		x		
<b>DIMENSIÓN DESTREZAS PARA EL MANEJO DEL ESTRÉS</b>								
21	Formulas quejas con honestidad	x		x		x		
22	Pide disculpas por un comportamiento accidental que puede molestar	x		x		x		
23	Consuela a otros niños cuando están molestos	x		x		x		
24	Pide ayuda a los adultos cuando la necesita	x		x		x		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA**
**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**
**Apellidos y nombres del juez validador. Dr: ALCAS ZAPATA NOEL**
**DNI: 06167282**
**Especialidad del validador: METODÓLOGO**
**26 de febrero del 20**
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

  
 -----  
**Firma del Experto Informante.**  
**Especialidad**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): **Mg. NILTHON HARRY MALDONADO NAVARRETE**  
.....

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de maestría de Educación - UCV, en la sede Lima Norte., promoción....., aula ..., requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magíster.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: JUEGO COOPERATIVO Y LA INCIDENCIA EN HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. DOMINGUITO SAVIO, JESÚS MARÍA y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:  
recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

BOCANEGRA RODRIGUEZ Lucy Estrella  
Apellidos y nombres  
DNI N.º: 09678968



## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

### Variable: Juego cooperativo

Son juegos incluyentes, no discriminatorios, todos los participantes tienen la misma oportunidad de participar. Garaigordobil (2003) señala que en la dinámica de los juegos cooperativos los jugadores interactúan a fin de alcanzar objetivos comunes. Jares (1992) puntualiza que en los juegos cooperativos los participantes interaccionan de la misma manera sin excluir a nadie, la meta es participar juntos divertirse mediante la comunicación y el respeto.

### Dimensiones del juego cooperativo

#### Dimensión Cooperación

Para Castro (2009), “cooperación” significa una acción, una consecuencia de asistir, es decir, hacer una actividad solidariamente con un grupo en busca de un objetivo. Este acumulado de medidas están encaminadas a reclutar todo lo que suma y rescatar valiosas experiencias, promoviendo ciertos valores como; la ayuda, igualdad, efectividad, viabilidad, responsabilidad e interés mutuo.

#### Dimensión Participación

Orlick (1996) la práctica del juego cooperativo tiene un sentido pedagógico en el fomento del comportamiento social, pues aparte de buscar el desarrollo personal, mejora sus relaciones amicales, interpersonales y de colaboración en el salón de clase. Estrada (2000) señala que la colaboración es una manera de mediación colectiva que faculta a las personas reconocerse a partir de perspectivas comunes con independencia ante otras realidades y o factores sociales.

#### Dimensión Diversión

Martínez (2011) señala que la diversión es un pasatiempo grato y atractivo que produce entusiasmo y hace que el individuo se mantenga interesado. Álvarez (2015), acota que es una acción que ofrece complacencia y entretenimiento, especialmente de las ansiedades y el fastidio. Todas estas acciones fomentan regocijo y se les reconoce por ser divertidas, animadas y contentas.

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

#### Variable: JUEGO COOPERATIVO

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
Cooperación	Apoyo mutuo	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	
		Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.	
		Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	
		Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	
		Se integran a diversos equipos con facilidad.	
Participación	Realiza actividades	Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas.	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Integra a sus compañeros en el juego.	
		Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	
		Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten	
		Juegan en un clima de confianza	
		Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	
Trabajan en equipo de manera armoniosa.			
Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan			



Diversión	Actividades de satisfacción	Juega sin temor al fracaso.	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.	
		No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros.	
		Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.	
		Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.	
		Demuestra alegría al jugar en equipo.	

Fuente: Teorías relacionadas a la variable.



#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO COOPERATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN COOPERACIÓN</b>							
1	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	x		x		x		
2	Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	x		x		x		
3	Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.	x		x		x		
4	Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	x		x		x		
5	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	x		x		x		
6	Se integran a diversos equipos con facilidad.	x		x		x		
7	Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN PARTICIPACIÓN</b>							
8	Integra a sus compañeros en el juego.	x		x		x		
9	Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	x		x		x		
10	Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten	x		x		x		
11	Juegan en un clima de confianza	x		x		x		
12	Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	x		x		x		
13	Trabajan en equipo de manera armoniosa.	x		x		x		
14	Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN DIVERSIÓN</b>							
15	Juega sin temor al fracaso.	x		x		x		
16	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.	x		x		x		
17	No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros.	x		x		x		
18	Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.	x		x		x		
19	Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.	x		x		x		
20	Demuestra alegría al jugar en equipo.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ..... **Nilthon Harry Maldonado Navarrete**.....        DNI:....09664969.....

Especialidad del validador:..... **Mg. Docencia y Gestión Educativa**.....

27 de febrero del 2021

Firma del Experto Informante.  
Especialidad

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

### **Variable: Habilidades sociales**

Caballo (2007), es un cumulo de prácticas expresadas por el sujeto en un ambiente determinado, donde se emiten emociones, cualidades, aspiraciones, sentires de un modo apropiado, respetando a los demás y solucionando inconvenientes presentes a la vez que se disminuye la posibilidad de nuevos desencuentros.

Para Martínez & Sanz (2001) el concepto de destrezas sociales ingresa en el perímetro de lo correspondido y de la constante interacción entre pares, esta acción es fundamental y no acaba sin la participación de los involucrados, así, está enmarcada dentro del plano cultural donde existen diversos sistemas de comunicación como son: los hábitos, costumbres y la propia idiosincrasia de cada grupo social.

Se seleccionó seis grupos de las habilidades sociales diseñadas para reforzar las destrezas sociales de los infantes de inicial, de acuerdo al *programa de habilidades* de Ellen McGinnis y Arnold P. Goldstein. Estos autores mencionan varios aspectos de gran importancia.

### **Dimensión: Destrezas Sociales Básicas**

que son asimiladas cómodamente por los niños y a muchas veces son una condición para el aprendizaje de otras destrezas.

### **Dimensión: Destrezas relacionadas con la Escuela**

Estos destacan el triunfo en el colegio o en el ambiente educativo.

### **Dimensión: Destrezas para hacer amistades**

Estos provocan las relaciones de empatía entre iguales.

### **Dimensión: Destrezas para el manejo de los sentimientos**

Estos se plantean para conservar y cuidar las emociones de uno mismo y los demás.

### **Dimensión: Alternativas ante la agresión**

Estos facilitan iniciativas prosociales a los infantes al momento de enfrentar confrontaciones.

### **Dimensión: Destrezas para el manejo del estrés**

Tiene que ver con las formas y maneras de manejar el estrés en los espacios educativos.



## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

## Variable: HABILIDADES SOCIALES

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Habilidades Sociales Básicas	Saludar	Conversa y presta atención a lo que dicen los demás	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Da las gracias.	
		Se presenta a sí mismo y a los demás.	
		Tiene un trato amistoso y cordial.	
Destrezas relacionadas con la Escuela	Guardar las reglas	Ayuda en la organización del aula por iniciativa propia	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Brinda ayuda inmediata cuando se le solicita	
		Cumple las normas de convivencia del aula.	
		Pide la palabra de forma adecuada para expresar tus opiniones.	
Habilidades para hacer amistades	Respeto	Es amable con todos no solo con amigos preferidos	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Ayuda a sus compañeros en sus labores escolares	
		Coopera con sus compañeros para superar dificultades	
Habilidades para el manejo de los sentimientos	Autocontrol	Hace amigos fácilmente	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Muestra afecto a sus compañeros	
		Expresa su sentir de forma adecuada cuando algo no le agrada	
		Muestras cordialidad en todo momento	
Alternativas ante la agresión	Evadir	Es capaz de separarse de sus padres sin una tristeza extrema	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Intenta comprender el comportamiento de los otros niños	
		Actúa de forma adecuada frente a un conflicto	
		Cuando tiene un problema con otros busca la solución adecuada	
Destrezas para el manejo del estrés	Calma	Busca consuelo de la profesora cuando le hacen daño	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Formulas quejas con honestidad	
		Pide disculpas por un comportamiento accidental que puede molestar	
		Consuela a otros niños cuando están molestos	
		Pide ayuda a los adultos cuando la necesita	

Fuente: Teorías relacionadas a la variable.



## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS</b>							
1	Conversa y presta atención a lo que dicen los demás	x		x		x		
2	Da las gracias.	x		x		x		
3	Se presenta a sí mismo y a los demás.	x		x		x		
4	Tiene un trato amistoso y cordial.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN DESTREZAS RELACIONADAS CON LA ESCUELA</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
5	Ayuda en la organización del aula por iniciativa propia	x		x		x		
6	Brinda ayuda inmediata cuando se le solicita	x		x		x		
7	Cumple las normas de convivencia del aula.	x		x		x		
8	Pide la palabra de forma adecuada para expresar tus opiniones.	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN HABILIDADES PARA HACER AMISTADES</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
9	Es amable con todos no solo con amigos preferidos	x		x		x		
10	Ayuda a sus compañeros en sus labores escolares	x		x		x		
11	Coopera con sus compañeros para superar dificultades	x		x		x		
12	Hace amigos fácilmente	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN HABILIDADES PARA EL MANEJO DE LOS SENTIMIENTOS</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	Muestra afecto a sus compañeros	x		x		x		
14	Expresa su sentir de forma adecuada cuando algo no le agrada	x		x		x		
15	Muestras cordialidad en todo momento	x		x		x		
16	Es capaz de separarse de sus padres sin una tristeza extrema	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN ALTERNATIVAS ANTE LA AGRESIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
17	Intenta comprender el comportamiento de los otros niños	x		x		x		
18	Actúa de forma adecuada frente a un conflicto	x		x		x		

19	Cuando tiene un problema con otros busca la solución adecuada	X		X		X	
20	Busca consuelo de la profesora cuando le hacen daño	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN DESTREZAS PARA EL MANEJO DEL ESTRÉS</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
21	Formulas quejas con honestidad	X		X		X	
22	Pide disculpas por un comportamiento accidental que puede molestar	X		X		X	
23	Consuela a otros niños cuando están molestos	X		X		X	
24	Pide ayuda a los adultos cuando la necesita	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: .....Nilthon Harry Maldonado Navarrete.....      DNI:.....09664969.....

Especialidad del validador:.....Mg. Docencia y Gestión Educativa.....

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

- <sup>1</sup>**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



-----  
**Firma del Experto Informante.**  
**Especialidad**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Alberto Taboada Jiménez

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de maestría de Educación - UCV, en la sede Lima Norte., promoción....., aula ..., requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magíster.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: JUEGO COOPERATIVO Y LA INCIDENCIA EN HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. DOMINGUITO SAVIO, JESÚS MARÍA y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

BOCANEGRA RODRIGUEZ Lucy Estrella  
Apellidos y nombres  
DNI N.º: 09678968

## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

### Variable: Juego cooperativo

Son juegos incluyentes, no discriminatorios, todos los participantes tienen la misma oportunidad de participar. Garaigordobil (2003) señala que en la dinámica de los juegos cooperativos los jugadores interactúan a fin de alcanzar objetivos comunes. Jares (1992) puntualiza que en los juegos cooperativos los participantes interactúan de la misma manera sin excluir a nadie, la meta es participar juntos divertirse mediante la comunicación y el respeto.

### Dimensiones del juego cooperativo

#### Dimensión Cooperación

Para Castro (2009), “cooperación” significa una acción, una consecuencia de asistir, es decir, hacer una actividad solidariamente con un grupo en busca de un objetivo. Este acumulado de medidas están encaminadas a reclutar todo lo que suma y rescatar valiosas experiencias, promoviendo ciertos valores como; la ayuda, igualdad, efectividad, viabilidad, responsabilidad e interés mutuo.

#### Dimensión Participación

Orlick (1996) la práctica del juego cooperativo tiene un sentido pedagógico en el fomento del comportamiento social, pues aparte de buscar el desarrollo personal, mejora sus relaciones amicales, interpersonales y de colaboración en el salón de clase. Estrada (2000) señala que la colaboración es una manera de mediación colectiva que faculta a las personas reconocerse a partir de perspectivas comunes con independencia ante otras realidades y o factores sociales.

#### Dimensión Diversión

Martínez (2011) señala que la diversión es un pasatiempo grato y atractivo que produce entusiasmo y hace que el individuo se mantenga interesado. Álvarez (2015), acota que es una acción que ofrece complacencia y entretenimiento, especialmente de las ansiedades y el fastidio. Todas estas acciones fomentan regocijo y se les reconoce por ser divertidas, animadas y contentas.

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS

#### VARIABLES Variable: JUEGO

Dimensiones COOPERATIVO	indicadores	ítem s	Niveles o rango s
Cooperación	Apoyo mutuo	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	
		Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.	
		Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	
		Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	
		Se integran a diversos equipos con facilidad.	
		Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas.	
		Integra a sus compañeros en el juego.	
		Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	

Participación	Realiza actividades	Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Juegan en un clima de confianza	
		Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	
		Trabajan en equipo de manera armoniosa.	

Fuente: Teorías relacionadas a la variable.



### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO COOPERATIVO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN COOPERACIÓN</b>								
1	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	X		X		X		
2	Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	X		X		X		
3	Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.	X		X		X		
4	Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	X		X		X		
5	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	X		X		x		
6	Se integran a diversos equipos con facilidad.	X		X		X		
7	Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN PARTICIPACIÓN</b>								
		Si	No	Si	No	Si	No	
8	Integra a sus compañeros en el juego.	X		X		X		
9	Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	X		X		X		
10	Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten	X		X		X		
11	Juegan en un clima de confianza	X		X		X		
12	Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	X		X		X		
13	Trabajan en equipo de manera armoniosa.	X		X		X		
14	Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan	X		X			x	Aclarar "que se necesitan"
<b>DIMENSIÓN DIVERSIÓN</b>								
		Si	No	Si	No	Si	No	
15	Juega sin temor al fracaso.	X		X		X		
16	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.	X		X		X		

17	No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros.	X		X		X		
18	Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.	X		X		X		
19	Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.	X		X		X		
20	Demuestra alegría al jugar en equipo.	X		X		X		



Observaciones (precisar si hay suficiencia):        Se solicita que en la dimensión diversión existan 7 ítems para evitar inconvenientes en la estadística cuando haga la correlación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ...Alberto Taboada Jiménez.....       DNI:.....09456173.....

Especialidad del validador:...Matemática e Informática

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Lima 1 de marzo del 2021



Firma del Experto Informante.

Especialidad: Matemática e Informática



## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

### Variable: Habilidades sociales

Caballo (2007), es un cumulo de prácticas expresadas por el sujeto en un ambiente determinado, donde se emiten emociones, cualidades, aspiraciones, sentires de un modo apropiado, respetando a los demás y solucionando inconvenientes presentes a la vez que se disminuye la posibilidad de nuevos desencuentros.

Para Martínez & Sanz (2001) el concepto de destrezas sociales ingresa en el perímetro de lo correspondido y de la constante interacción entre pares, esta acción es fundamental y no acaba sin la participación de los involucrados, así, está enmarcada dentro del plano cultural donde existen diversos sistemas de comunicación como son: los hábitos, costumbres y la propia idiosincrasia de cada grupo social.

Se seleccionó seis grupos de las habilidades sociales diseñadas para reforzar las destrezas sociales de los infantes de inicial, de acuerdo al programa de habilidades de Ellen McGinnis y Arnold P. Goldstein. Estos autores mencionan varios aspectos de gran importancia.

### Dimensión: Destrezas Sociales Básicas

que son asimiladas cómodamente por los niños y a muchas veces son una condición para el aprendizaje de otras destrezas.

### Dimensión: Destrezas relacionadas con la Escuela

Estos destacan el triunfo en el colegio o en el ambiente educativo.



**Dimensión: Destrezas para hacer amistades**

Estos provocan las relaciones de empatía entre iguales.

**Dimensión: Destrezas para el manejo de los sentimientos**

Estos se plantean para conservar y cuidar las emociones de uno mismo y los demás.

**Dimensión: Alternativas ante la agresión**

Estos facilitan iniciativas prosociales a los infantes al momento de enfrentar confrontaciones.

**Dimensión: Destrezas para el manejo del estrés**

Tiene que ver con las formas y maneras de manejar el estrés en los espacios educativos.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS****VARIABLES Variable: HABILIDADES**

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
<b>SOCIALES</b> Habilidades Sociales Básicas	Saludar	Conversa y presta atención a lo que dicen los demás	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Da las gracias.	
		Se presenta a sí mismo y a los demás.	
		Tiene un trato amistoso y cordial.	
Destrezas relacionadas con la Escuela	Guardar las reglas	Ayuda en la organización del aula por iniciativa propia	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Brinda ayuda inmediata cuando se le solicita	
		Cumple las normas de convivencia del aula.	
		Pide la palabra de forma adecuada para expresar tus opiniones.	
Habilidades para hacer amistades	Respeto	Es amable con todos no solo con amigos preferidos	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Ayuda a sus compañeros en sus labores escolares	
		Coopera con sus compañeros para superar dificultades	
		Hace amigos fácilmente	
Habilidades para el manejo de los sentimientos	Autocontrol	Muestra afecto a sus compañeros	Nunca = (1) A veces = (2)
		Expresa su sentir de forma adecuada cuando algo no le agrada	
		Muestras cordialidad en todo momento	
		Es capaz de separarse de sus padres sin una tristeza extrema	Siempre = (3)
Alternativas ante la agresión	Evadir	Intenta comprender el comportamiento de los otros niños	Nunca = (1) A veces = (2) Siempre = (3)
		Actúa de forma adecuada frente a un conflicto	
		Cuando tiene un problema con otros busca la solución adecuada	
		Busca consuelo de la profesora cuando le hacen daño	
		Formulas quejas con honestidad	

Fuente: Teorías relacionadas a la variable.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS</b>								
1	Conversa y presta atención a lo que dicen los demás	X		X		X		
2	Da las gracias.	X		X		X		
3	Se presenta a sí mismo y a los demás.	X		X		X		
4	Tiene un trato amistoso y cordial.	X		X		X		
<b>DIMENSION DESTREZAS RELACIONADAS CON LA ESCUELA</b>								
5	Ayuda en la organización del aula por iniciativa propia	X		X		X		
6	Brinda ayuda inmediata cuando se le solicita	X		X		X		
7	Cumple las normas de convivencia del aula.	X		X		X		
8	Pide la palabra de forma adecuada para expresar tus opiniones.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES PARA HACER AMISTADES</b>								
9	Es amable con todos no solo con amigos preferidos	X		X		X		
10	Ayuda a sus compañeros en sus labores escolares	X		X		X		
11	Coopera con sus compañeros para superar dificultades	X		X		X		
12	Hace amigos fácilmente	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN HABILIDADES PARA EL MANEJO DE LOS SENTIMIENTOS</b>								
13	Muestra afecto a sus compañeros	X		X		X		
14	Expresa su sentir de forma adecuada cuando algo no le agrada	X		X		X		
15	Muestras cordialidad en todo momento	X		X		X		
16	Es capaz de separarse de sus padres sin una tristeza extrema	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN ALTERNATIVAS ANTE LA AGRESIÓN</b>								
17	Intenta comprender el comportamiento de los otros niños	X		X		X		
18	Actúa de forma adecuada frente a un conflicto	X		X		X		
19	Cuando tiene un problema con otros busca la solución adecuada	X		X		X		
20	Busca consuelo de la profesora cuando le hacen daño	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN DESTREZAS PARA EL MANEJO DEL ESTRÉS</b>								
21	Formulas quejas con honestidad	X		X		X		
22	Pide disculpas por un comportamiento accidental que puede molestar	X		X		X		

23	Consuela a otros niños cuando están molestos	X		X		X		
24	Pide ayuda a los adultos cuando la necesita	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Se sugiere que la misma cantidad ítems que tiene el primer instrumento tenga el segundo porque va a hacer una correlación.

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

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: Mgtr. Alberto Taboada Jiménez      DNI:....09456173

**Especialidad del validador:.....**Matemática e informática

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

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

Lima 1 de marzo del 2021



-----  
Firma del Experto Informante.  
Especialidad: Matemática e Informática

## Anexo 4

### Instrumentos de recolección de datos

Guía de observación. Adaptado de PEHIS (Monjas, 1993)

#### Juegos cooperativos

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: .....

1.2. Aula: .....

1.3. Estudiante: .....

#### II. INSTRUCCIONES:

Estimada profesora:

En las siguientes proposiciones marque con una x en el valor del casillero que según Ud. corresponda a los juegos cooperativos que observa en los niños de su aula. Agradeceré su apoyo para obtener resultados reales.

1	2	3
Nunca	Algunas veces	Siempre

Nº	Juego cooperativo	1	2	3
	<b>Dimensión cooperación</b>			
1	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.			
2	Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.			
3	Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.			
4	Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.			
5	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.			
6	Se integran a diversos equipos con facilidad.			
7	Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas.			
	<b>Dimensión participación</b>			
8	Integra a sus compañeros en el juego.			
9	Invita a sus compañeros a participar en su equipo.			
10	Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten			
11	Juegan en un clima de confianza			
12	Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.			
13	Trabajan en equipo de manera armoniosa.			
14	Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan			
	<b>Dimensión diversión</b>			
15	Juega sin temor al fracaso.			
16	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
17	No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros.			
18	Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.			
19	Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.			
20	Demuestra alegría al jugar en equipo.			

## Instrumentos de recolección de datos

Guía de observación

### Habilidades sociales

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: .....

1.2. Aula: .....

1.3. Estudiante:.....

#### II. INSTRUCCIONES:

Estimada profesora:

En las siguientes proposiciones marque con una x en el valor del casillero que según Ud. corresponda a las habilidades sociales que observa en los niños de su aula. Agradeceré su apoyo para obtener resultados reales.


1	2	3
Nunca	Algunas veces	Siempre

Nº	Habilidades sociales	1	2	3
	<b>Habilidades Sociales Básicas</b>			
1	Conversa y presta atención a lo que dicen los demás			
2	Da las gracias.			
3	Se presenta a sí mismo y a los demás.			
4	Tiene un trato amistoso y cordial.			
	<b>Destrezas relacionadas con la Escuela</b>			
5	Ayuda en la organización del aula por iniciativa propia			
6	Brinda ayuda inmediata cuando se le solicita			
7	Cumple las normas de convivencia del aula.			
8	Pide la palabra de forma adecuada para expresar tus opiniones.			
	<b>Habilidades para hacer amistades</b>			
9	Es amable con todos no solo con amigos preferidos			
10	Ayuda a sus compañeros en sus labores escolares			
11	Coopera con sus compañeros para superar dificultades			
12	Hace amigos fácilmente			
	<b>Habilidades para el manejo de los sentimientos</b>			
13	Muestras afecto a sus compañeros			
14	Expresa su sentir de forma adecuada cuando algo no le agrada			
15	Muestras cordialidad en todo momento			
16	Es capaz de separarse de sus padres sin una tristeza extrema			
	<b>Alternativas ante la agresión</b>			
17	Intenta comprender el comportamiento de los otros niños			
18	Actúa de forma adecuada frente a un conflicto			
19	Cuando tiene un problema con otros busca la solución adecuada			
20	Busca consuelo de la profesora cuando le hacen daño			
	<b>Destrezas para el manejo del estrés</b>			
21	Formulas quejas con honestidad			
22	Pide disculpas por un comportamiento accidental que puede molestar			
23	Consuela a otros niños cuando están molestos			
24	Pide ayuda a los adultos cuando la necesita			

## ACTIVIDADES DEL JUEGO COOPERATIVO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>ÁREA DE PERSONAL SOCIAL</b>		
<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas</li> <li>• Construye normas y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bien común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>
<p><b>Actividad N° 1</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Juego cooperativo: “Pintando con alegría”</b></p> <p><b>Inicio:</b> Se le da la bienvenida a los niños las mises se presentan y luego realizaremos un juego divertido. Utilizaremos un globo y una pandereta al compás de la pandereta lanzaremos el globo al aire y cada niño lo elevará con sus manos y no dejará que caiga al suelo, cuando deje de sonar la pandereta el niño que lo sostuvo niño se presentará, dirá lo que más le gusta hacer y mencionará así mismo todo lo que realizó en sus vacaciones.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Después de conocernos, jugamos a agruparnos y una vez echo 3 equipos procederán a sentarse para compartir un poco más con sus amiguitos y conocerse; se les dará a los niños un pequeño tiempo para que puedan conversar y compartir con los compañeros de su equipo. Luego se les entregará por grupos dos bolsas grandes, abiertas y extendidas, esponjas, ganchitos de ropa y témperas de colores, en la cual tendrán que dibujar y pintar lo que más les gustó en sus vacaciones formando un lindo mural, para ello los niños pintarán cogiendo la esponja con los ganchitos de ropa y sumergiéndola en tempera. Los niños interactuarán entre ellos de forma divertida y amena.</p> <p><b>Cierre:</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cd.</li> <li>• Radio</li> <li>• Niños y niñas</li> <li>• Bolsas grandes</li> <li>• Ganchitos de ropa</li> <li>• Esponja</li> <li>• témperas</li> </ul>



<p>Nos reunimos en una asamblea y cada equipo saldrá a exponer su creación, les realizaremos diferente preguntas, ¿Todos participaron dibujando y pintando?, ¿Será importante que todos colaboren en la realización del trabajo?, ¿Todos del equipo pensaron en dibujar y pintar una misma cosa o paisaje?, ¿Qué tuvieron que hacer para dibujar y pintar lo que ahora nos presentan?, ¿Que aprendimos con este juego?, ¿les gustó lo que realizamos?, ¿qué otros juegos podríamos hacer?</p>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<b>AREA DE PERSONAL SOCIAL</b>		
<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas</li> <li>• Construye normas y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bien común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>
<p><b>Actividad N°2</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Juego cooperativo: “El oso hormiguero”</b></p> <p><b>Inicio:</b> Invitamos a los niños a salir al patio, cantamos la canción “Osito gominola” y bailamos al ritmo de la música. Los sentamos en un gran círculo y explicamos lo siguiente.</p> <p><b>Desarrollo:</b></p>		 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mascara de osito</li> <li>• Objeto largo</li> <li>• Niños y niñas</li> <li>• Colchonetas</li> <li>• Patio</li> </ul>

El juego consiste en elegir a un niño el cual será un oso hormiguero y todos los demás niños se convertirán en hormigas. el oso hormiguero con su larga nariz deberá de perseguir a las hormigas las cuales correrán por todo el patio y cuando éste toque con su nariz a algún alumno o alumna este niño o niña se desmayará, las demás hormigas deberán venir a auxiliara y llevarla a una colchoneta que estará en un extremo del patio y cuando la echen allí esta hormiguita reaccionará y vivirá, durante el tiempo que las hormigas trasladen a la que se desmayó el oso no podrá atraparlas solo perseguirá a las otras hormigas que no la están auxiliando.

**Cierre:**

Terminado la actividad nos reuniremos y dialogaremos acerca del juego, ¿les gustó el juego?, ¿A las hormigas les gustará estar separadas?, ¿Qué sucedía cuando a una hormiguita la atrapaba el oso?, ¿Por qué la auxiliaban las hormigas a su compañera desmayada?, ¿Las hormigas se protegían y ayudaban entre ellas?, ¿Será posible que nosotros podríamos actuar como las hormigas?, ¿Qué pudimos aprender de este juego?... etc.



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>ÁREA DE PERSONAL SOCIAL</b>		
<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas</li> <li>• Construye normas y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bien común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>
<b>Actividad N°3</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Radio</li> <li>• Usb</li> <li>• Niños y niñas</li> <li>• Patio</li> </ul>



## Juego cooperativo: “Te atrapo y no me sueltas”

### Inicio:

Invitamos a los niños y niñas a salir al patio y a mover el cuerpo a través de la canción “mi cuerpo se está moviendo”. Los alumnos a través de la canción se tocarán la parte del cuerpo que indica la canción.

### Desarrollo:

Nos sentamos en un gran círculo y procedemos a explicarles en que consiste la dinámica del juego. Se necesitarán dos niños o niñas y se les designará un nombre a cada uno de ellos sin que los demás alumnos escuchen por ejemplo (**sol y luna**), estos niños o niñas representarán las columnas de un túnel, ellos se tomarán de la mano y al levantarlas todos los alumnos pasarán entre los dos niños al compás de la canción, **“Pasen todos, todas, todos, pase en cruz, pase en cruz, los de adelante corren mucho y los de atrás se quedarán”** al terminar la canción estos niños bajarán los brazos y quedarán atrapados algunos niños o tal vez uno solo, entonces la profesora le preguntará al oído ¿a dónde quiere ir, al sol o la luna?, cuando mencionan el nombre sea sol o luna se acomodarán detrás del niño o niña correspondiente, terminados todos de pasar y ser atrapados, procederán a cogerse de la cintura. Los dos niños que son columnas se cogerán de las manos y todo el equipo se ayudarán jalándose por la cintura midiendo sus fuerzas, observando así que equipo tiene mayor resistencia, el juego termina cuando ambos niños “columnas” se sueltan de las manos.

### Cierre:

Después del aseo los niños se reunirán sesión para poder conversar lo que se hizo el día de hoy, ¿Les agrado el juego?, ¿Porque?, ¿Qué parte de ¿De qué se trataba el juego?, ¿Sabían ustedes a que equipo les correspondía ir?, ¿Todos trabajaron juntos para que su equipo ganara?, ¿Qué pasaba si alguien del equipo no colaboraba en jalar por la cintura a su compañero?, ¿Todos jalaron a sus compañeros?, Los niños explicarán lo que hicieron mediante dibujos.



- Papelografos
- Colores



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>ÁREA DE PERSONAL SOCIAL</b>		
<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas</li> <li>• Construye normas y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bien común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>
<b>Actividad N°4</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Radio</li> </ul>



## Juego cooperativo: “Girando la rueda”

**Inicio:**

Invitamos a los niños a salir al patio, cantamos la canción “Chuchuwá” y bailamos al ritmo de la música. Luego al compás de la pandereta se agruparán de acuerdo a la cantidad que se va indicando hasta completar dos equipos. Los sentamos en círculo y explicamos el juego.

**Desarrollo:**

Se mostrará a los niños una rueda hecha con papelógrafos el cual corresponderá una para cada equipo, se indicará que todos los niños del equipo se coloquen dentro de la rueda y todos extenderán su brazos hacia arriba sosteniendo la rueda, Cada equipo tendrá la marca de inicio y de final. el niño o niña que está delante del grupo dirigirá hacia donde avanzará la rueda, todos los integrantes del equipo deberán de avanzar al unísono para que la rueda gire y llegue a la meta,

**Cierre:**

Terminado la actividad nos reuniremos y dialogaremos acerca del juego, ¿les gustó el juego?, ¿De qué se trataba el juego?, ¿Qué sucedía cuando un integrante del equipo dejaba de avanzar?, ¿Qué sucede cuando todos participamos en equipo?, ¿será bueno ayudarnos entre todos?, ¿Qué pudimos aprender de este juego?... etc.



- USB
- Papelógrafos
- Patio de juegos
- Niños y niñas



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>ÁREA DE PERSONAL SOCIAL</b>		
<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas</li> <li>• Construye normas y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bien común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>
<b>Actividad N°5</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelotas</li> <li>• Sillas</li> </ul>

## Juego cooperativo: “Sillas y pelotas de la amistad”

### Inicio:

Cantamos la canción “batalla del calentamiento”, luego al compás de la pandereta se van agrupando de acuerdo con la cantidad que se indique, formando así dos equipos.

### Desarrollo:

Luego, colocamos en el patio una fila de sillas una frente a otra, y en un extremo de la fila colocaremos un recipiente vacío. El juego consiste en los integrantes de cada equipo se colocarán en parejas uno frente al otro, se agarrarán de las manos y en el centro de sus manos se colocará una pelota; cada pareja deberá pasar cogido de las manos cargando la pelota y quedando las sillas en el medio de los participantes, hasta llegar al otro extremo depositando la pelota en el recipiente vacío, El juego termina cuando todos los participantes logran hacer pasar todas las pelotas sin derribar.

En la siguiente dinámica los niños se colocarán en la misma posición uno frente al otro, cogidos de la mano, en esta ocasión sacaremos las sillas, colocaremos a la primera pareja de niños que están ubicados a un extremo de fila y se le colocará la pelota, estos a su vez se trasladarán hacia al siguiente pareja y le entregarán la pelota sin cogerla solo moviendo los brazos y depositándola en el brazo de sus compañeros para estos hacer lo mismo con la siguiente parejas hasta terminar y el último para depositar la pelota en el recipiente vacío, el juego termina cuando llenan el recipiente con las pelotas.

### Cierre:

Nos reunimos en una asamblea y niño deberá expresar su apreciación acerca del juego ¿Todos participaron pasando las pelotas?, ¿Era necesario que todos cooperaran pasando las pelotas?, ¿Todos los niños se cogieron de las manos para hacer pasar las pelotas de un lado a otro?, ¿Qué sucedía si alguno de ustedes se soltaba de las manos?, ¿Cuál de las dos actividades les pareció más complicada, el de pasar las pelotas con sillas o sin ellas?, ¿Que aprendimos con este juego?, ¿les gusto lo que realizamos?, ¿qué otros juegos podríamos hacer?



- Niños y niñas
- recipientes



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>ÁREA DE PERSONAL SOCIAL</b>		
<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas</li> <li>• Construye normas y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bien común.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra</li> </ul>

en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.

**Actividad N°6**

**Juego cooperativo: “El gato y el ratón”**

**Inicio:**

Salimos al patio con los niños y realizamos diferentes movimientos con nuestro cuerpo al compás de la canción “Cuando un cristiano baila, baila, baila”.

**Desarrollo:**

Luego los sentamos en una ronda grande y explicamos que en este juego se necesitará un niño o niña que sea de gato y otro de ratón, todos los demás nos cogeremos de la mano formando una ronda y en el centro de ella estará el ratoncito, el gato se encontrará afuera de la ronda dando vueltas y solo querrá entrar a atrapar al ratón cuando se cuente hasta un determinado número acordado con él, durante este tiempo cantaremos la canción “la ronda redonda” cuando terminemos de cantar contaremos hasta el número indicado y el gato intentará entrar a la ronda pero todos los demás se lo impedirán juntándose y protegiendo al ratoncito con su cuerpo e impidiendo así que el gato se coma al ratón y logre atravesar la muralla; si logra entrar el gato, el ratón saldrá corriendo girando alrededor de la ronda, el gato lo perseguirá y los que están haciendo la ronda levantarán los brazos como si fuesen puertas para que el ratoncito entre pero deberán tener cuidado de que el gato no entre, hasta que el ratoncito logre entrar nuevamente a la ronda y se salve.



- Niños y niñas
- Patio
- Máscaras

**Cierre:**

Luego nuevamente nos sentamos en un círculo y dialogamos acerca del juego ¿Les gustó el juego?, ¿Quién estaba dentro de la ronda, y quién estaba fuera de ella?, ¿Qué sucedía cada vez que el gato quería entrar a la ronda a comer al ratoncito?, ¿Qué aprendimos del juego?, ¿Si algún compañero necesita nuestra ayuda, que podríamos hacer nosotros?, etc.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
<b>ÁREA DE PERSONAL SOCIAL</b>		
<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común.</p>	<p>Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas</li> <li>• Construye normas y leyes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</li> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las</li> </ul>

Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en acciones que promueven el bien común.</li> </ul>	situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.
---	--	--

**Actividad N°7**

**Juego cooperativo: El balde amistoso**

**Inicio:**

Salimos al patio y formamos un gran grupo, recordamos las normas de convivencia, dando énfasis en: Respeto para que me respeten. Delimitamos el espacio de cada niño abriendo brazos y piernas, nos movemos libremente al ritmo de la música luego movemos los brazos, y las piernas al ritmo de la canción.

**Desarrollo:**

Luego se sentarán en el patio y se les explicará en que consiste el juego. Primero se agruparán en dos equipos y a cada equipo se le hará entrega de un balde que estará lleno de pelotitas y también tiene amarradas varias cintas de colores de acuerdo a la cantidad de integrantes del equipo, cada integrante deberá coger una cinta y estirla logrando entre ellos mantener el balde en el aire. Para cada grupo el reto es que el balde amistoso no debe de caerse y permanecer en el aire más tiempo. El equipo ganador será el que mantiene el balde en el aire el más tiempo posible.

**Cierre:**

Luego nos reuniremos nuevamente en un círculo y conversaremos acerca del juego, ¿Les agrado el juego?, ¿Todos trabajaron juntos para que su equipo ganara?, ¿fue fácil o difícil mantener el balde en el aire sin que se caiga?, ¿Si lo hubieran hecho solos creen que hubiesen resistido cargar el balde por mucho tiempo?, ¿Era necesario que todos los niños de su equipo colaboraran jalando la cinta para que el balde no se cayera?, ¿Qué nos enseña este juego?, etc.



- Balde
- Cinta de colores
- Niños y niñas
- Patio
- Pelotas de colores

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
ÁREA DE PERSONAL SOCIAL		
Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer	Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de</li> </ul>

<p>más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas</li> <li>• Construye normas y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bien común.</li> </ul>	<p>juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>
--	--	---

**Actividad N°8**

**Juego cooperativo: “El muñeco que no se cae”**

**Inicio:**

Salimos al patio, recordamos las normas de convivencia, dando énfasis al respeto, y se mueven libremente al ritmo de la música, luego movemos los brazos, y las piernas al ritmo de la canción.

**Desarrollo:**

Luego nos sentaremos en el patio y se explicará el juego. Primero se agruparán en dos equipos y a cada equipo se le hará entrega de un balde que estará boca abajo y tiene amarradas varias cintas de colores de acuerdo a la cantidad de integrantes del equipo, cada integrante deberá coger una cinta y estirla logrando entre ellos mantener el balde en el aire con un muñeco encima de éste y trasladarlo hacia un determinado lugar sin soltar la cinta y depositarlo en un recipiente. El equipo ganador será el que logra mantener el muñeco encima del balde y trasladarlo hasta el recipiente.



- Radio
- Cd
- Personajes de peluche
- Baldes
- Cintas de colores

**Cierre:**

Luego nos reuniremos nuevamente en un círculo y conversaremos acerca del juego, ¿Les agrado el juego?, ¿Todos trabajaron juntos para que su equipo ganara?, ¿fue fácil o difícil mantener el balde en el aire y trasladar el muñeco sin que se caiga?, ¿Si lo hubieran hecho solos creen que hubiesen resistido cargar el balde por mucho tiempo?, ¿Era necesario que todos los niños de su equipo colaboraran jalando la cinta?, ¿Qué nos enseña este juego?, etc.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
ÁREA DE PERSONAL SOCIAL		
<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer</p>	<p>Cuando el niño convive y participa democráticamente en búsqueda del bien común, combina las siguientes capacidades:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de</li> </ul>



<p>más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas</li> <li>• Construye normas y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bien común.</li> </ul>	<p>juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</li> </ul>
--	--	---

## Actividad N°9

### Juego cooperativo: “Corriendo unidos”

#### Inicio:

Escucharán una música alegre para que bailen al compás de la canción “Cuando un cristiano baila”, luego nos sentamos haciendo una ronda grande y les explicamos el juego.

#### Desarrollo:

Se agruparán los niños al compás de la pandereta formando dos equipos, luego colocarán sillas en distintos lugares formándolos como un camino, en cada lado de la silla se encontrará de pie un niño o niña. Se dará inicio el juego al sonido de la campana, el niño que se encuentre al último correrá hasta el más próximo y se colocará detrás de él cogiéndolo del polo y este a su vez correrá hacia el otro compañero cogiéndolo del polo y así sucesivamente con todos hasta completar la fila de niños y correrán ya todos completos en fila y sin soltarse, luego deberán volver nuevamente, pero esta vez sorteando las sillas sin derribarlas ya con todos cogidos por el polo. Ganará el equipo que se mantienen unido tanto de ida como de vuelta.

#### Cierre:

Luego nos reuniremos nuevamente en un círculo y conversaremos acerca del juego, ¿Les agrado el juego?, ¿Todos trabajaron juntos para que su equipo ganara?, ¿fue fácil o difícil mantener e recorrido sin soltarse?, ¿Si algún compañero se soltaba que hubiera pasado?, ¿Era necesario que todos los niños de su equipo colaboraran en el juego?, ¿Qué nos enseña este juego?, etc.



- Sillas
- Niños y niñas
- patio

## RESOLUCIÓN JEFATURAL Nº 2161-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

Los Olivos, 16 de julio de 2021

### VISTO:

El expediente presentado por **Lucy Estrella Bocanegra Rodriguez** solicitando autorización para sustentar su Tesis titulada: **JUEGO COOPERATIVO Y LA INCIDENCIA EN HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. DOMINGUITO SAVIO, JESÚS MARÍA;** y

### CONSIDERANDO:

Que el(la) bachiller **Lucy Estrella Bocanegra Rodriguez**, ha cumplido con todos los requisitos académicos y administrativos necesarios para sustentar su Tesis y poder optar el Grado de Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa;

Que, el proceso para optar el Grado de Maestra está normado en los artículos del 22° al 32° del Reglamento para la Elaboración y Sustentación de Tesis de la Escuela de Posgrado;

Que, en su artículo 30° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo que a la letra dice: *“Para efectos de la sustentación de Tesis para Grado de Maestro o Doctor se designará un jurado de tres miembros, nombrados por la Escuela de Posgrado o el Director Académico de la Filial en coordinación con el Jefe de la Unidad de Posgrado; uno de los miembros del jurado necesariamente deberá pertenecer al área relacionada con el tema de la Tesis”;*

Que, estando a lo expuesto y de conformidad con las normas y reglamentos vigentes;

### SE RESUELVE:

**Art. 1°.-** AUTORIZAR, la sustentación de la Tesis titulada: **JUEGO COOPERATIVO Y LA INCIDENCIA EN HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. DOMINGUITO SAVIO, JESÚS MARÍA** presentado por **Lucy Estrella Bocanegra Rodriguez**.

**Art. 2°.-** DESIGNAR, como miembros jurados para la sustentación de la Tesis a los docentes:

Presidente	: Dr. Alejandro Ramirez Rios
Secretario	: Mg. Cesar Robin Vilcapoma Perez
Vocal	: Mg. Carlos Andres Guerra Bendezu

**Art. 3°.-** SEÑALAR, como lugar, día y hora de sustentación, los siguientes:

Lugar	: Posgrado
Día	: 23 de julio de 2021
Hora	: 10:15 a.m.

**Regístrese, comuníquese y archívese.**



Dr. Carlos Ventura Orbegoso  
Jefe  
Escuela de Posgrado – Campus Lima Norte

