



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N°

658 “Fe y Alegría” - Huacho, durante el año escolar 2022

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autora

Rosalinda Fiorela Gallardo Manrique

Asesor

M(o). Roberto Carlos Loza Landa

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que

sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

FACULTAD DE **Educación**

ESCUELA PROFESIONAL **de Educación Inicial**

Especialidad: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Rosalinda Fiorela Gallardo Manrique	76459735	24-10-2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-0783-8292
Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera	15688054	0000-0003-1250-6220
Paul Remy Rios Macedo	44448987	0000-0002-3648-2529

JUEGOS COOPERATIVOS EN LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 658 "FE Y ALEGRÍA"-HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	<u>Submitted to Submitted on 1686688141980</u> Trabajo del estudiante	2%
2	<u>repositorio.unsch.edu.pe</u> Fuente de Internet	1%
3	<u>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</u> Trabajo del estudiante	1%
4	<u>repositorio.udch.edu.pe</u> Fuente de Internet	1%
5	<u>Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion</u> Trabajo del estudiante	1%
6	<u>bibliotecadigital.uca.edu.ar</u> Fuente de Internet	1%
7	<u>repositorio.upao.edu.pe</u> Fuente de Internet	1%
8	<u>Submitted to Universidad Alas Peruanas</u>	1

TESIS

**Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N°
658 “Fe y Alegría” - Huacho, durante el año escolar 2022**

DEDICATORIA

Gracias a mis padres por sus sacrificios y por inspirarme siempre a alcanzar los sueños que una vez tuve, a mis hermanos por recordarme que debo sacar mi título a toda costa, a mis tías, primas, amigas y hermandad, gracias siempre encontrar la manera de animarme con las hermosas palabras y versos de fortaleza ha sido crucial en la formación de mi profesión.

Rosalinda Fiorela Gallardo Manrique

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater, la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, por hacer de mí una mejor persona en lo personal, profesional y emocional durante mis cinco años de estudios universitarios.

Agradezco a mis profesores y docentes por su constante apoyo y motivación, por sus palabras y consejos que me ayudaron a continuar con el fin de completar mi labor de investigación.

En particular un agradecimiento para mi asesor de tesis, M(o). Ronald Basilio Mejía Carpio por su tolerancia, por su consistencia, por sus sugerencias, por su estímulo, por estar en ese lugar.

Rosalinda Fiorela Gallardo Manrique

INDICE

DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
INDICE	VIII
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
INTRODUCCIÓN	XII
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Objetivos de la investigación	3
1.3.1. Objetivo general	3
1.3.2. Objetivos específicos	3
1.4. Justificación de la investigación	3
1.5. Delimitación del estudio	4
1.6. Viabilidad de estudio	4
CAPITULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes de investigación	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales	7
2.2. Bases teóricas	9
2.2.1. Juegos cooperativos	9
2.2.1. Habilidades sociales	11
2.3. Bases filosóficas	12
2.3.1. Juegos cooperativos	12
2.3.2. Habilidades sociales	24
2.4. Definición de términos básicos	34

2.5. Hipótesis de la investigación.....	36
2.5.1. Hipótesis general.....	36
2.5.2. Hipótesis específicos	36
2.6. Operacionalización de las variables	37
CAPÍTULO III	38
METODOLOGIA	38
3.1. Diseño metodológico	38
3.2. Población y muestra.....	38
3.2.1. Población.....	38
3.2.2. Muestra	38
3.3. Técnicas de recolección de datos	38
3.3.1. Técnicas a emplear.....	38
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	38
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	39
CAPITULO IV.....	39
RESULTADOS	39
4.1. Análisis de resultados	39
4.2. Contratación de hipótesis	75
CAPÍTULO V.....	76
DISCUSIÓN	76
5.1. Discusión de resultados	76
CAPITULO VI.....	77
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	77
6.1. Conclusiones	77
6.2. Recomendaciones	78
CAPITULO VII.....	79
FUENTE DE INFORMACIÓN	79
7.1. Fuentes bibliográficas	79

RESUMEN

La siguiente investigación titulada “*Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022*”, tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. Gracias a esta pregunta, el juego cooperativo es una actividad interesante, históricamente una de las conductas practicadas por el ser humano, y así logra un desarrollo armonioso con el medio ambiente, que es una acción natural diaria, que luego se convirtió en una actividad estructurada y sistemática, forma parte de la enseñanza en las instituciones educativas de todo el mundo.

Para llevar a cabo este estudio se planteó una investigación no experimental de tipo transeccional o transversal, los resultados del mismo se obtuvieron a través de un programa estadístico SPSS versión 23. La muestra estuvo conformada por 80 niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”.

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo de los juegos cooperativos en las habilidades sociales, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de la investigadora; para este caso la lista de cotejo consta de 25 ítems con 5 alternativas para evaluar a los niños, se analizaron las siguientes dimensiones; cooperación, participación, diversión de la variable juegos cooperativos y las dimensiones, habilidades para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones, conversación de la variable habilidades sociales.

Se comprobó que la medida en que influyen los juegos cooperativos es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ayudando a desarrollar los vínculos entre personas y el vínculo con el medio ambiente, es importante facilitar que los integrantes del mismo logren desarrollar relaciones sanas con los otros, para ello, es necesario que se restrinjan, se apoyen y se divierten todos juntos.

Palabras clave: cooperación, participación, diversión, juegos cooperativos y juegos cooperativos.

ABSTRACT

The following investigation entitled "Cooperative games in the social skills of children of the I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría"-Huacho, during the 2022 school year", its general objective is to determine the relationship that exists between cooperative games in the social skills of children of the I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría"-Huacho, 2022. Thanks to this question, the cooperative game is an interesting activity, historically one of the behaviors practiced by the human being, and thus achieves a harmonious development with the environment, which is a Daily natural action, which later became a structured and systematic activity, is part of the teaching in educational institutions around the world.

To carry out this study, a non-experimental investigation of a transectional or transversal type was proposed, the results of which were obtained through a statistical program SPSS version 25. The sample consisted of 80 5-year-old children from the I.E.I. No. 658 "Faith and Joy".

The research question is answered through the checklist of cooperative games in social skills, the same one that was applied by the researcher's support team; For this case, the checklist consists of 25 items with 5 alternatives to evaluate the children, the following dimensions were analyzed; cooperation, participation, fun of the cooperative games variable and the dimensions, relationship skills, self-affirmation, expression of emotions, conversation of the social skills variable.

It was found that the extent to which cooperative games influence is significant in the social skills of the children of the I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría", helping to develop the links between people and the link with the environment, it is important to facilitate that the members of the same manage to develop healthy relationships with others, for this, it is necessary that they restrict themselves, support each other and they all have fun together.

Keywords: cooperation, participation, fun, cooperative games and cooperative games.

INTRODUCCIÓN

Ahora se dice que la formación de valores comienza en la infancia, que una buena educación asegura el bienestar de la sociedad, que un buen comportamiento social permite a los individuos disfrutar de salud y seguridad. Sin embargo, se puede argumentar que los valores sociales están en crisis, manifestada en el predominio del individualismo, la dificultad para alcanzar consensos entre pares, el énfasis en la competencia y la escasez de prácticas solidarias. Por ello, este estudio se realizó sobre el juego cooperativo, que tiene como objetivo contribuir a que los infantes desarrollen valores como el trabajo en equipo, la solidaridad, la capacidad de escucha y el respeto a la palabra de los demás desde edades tempranas.

De modo que, la investigación está compuesta por los siguientes capítulos:

Capítulo I: se hace una exposición clara y precisa del “**Planteamiento del problema**” como: la situación problemática, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación, delimitaciones y viabilidades.

Capítulo II: se hace un análisis del “**Marco teórico**” acerca de las variables de la investigación, que comprende desde los antecedentes de investigación con cada variable, bases teóricas, base filosófica, definición conceptual, la hipótesis tanto general como específicos y por último la operacionalización de variables con sus respectivos indicadores.

Capítulo III: se hace referente a la “**Metodología**” de la investigación, indicando el tipo, diseño, población de estudio, tipo de muestra, técnicas e instrumentos y procesamiento aplicados durante la investigación. capítulos

Capítulo IV: se presentan los “**Resultados**” de investigación, las tablas y gráficos estadísticos donde se muestra la contratación de la hipótesis.

Capítulo V: se presenta la “**Discusión**” de la investigación en referencia a estudios sustentados durante el proceso.

Capítulo VI: presenta las “**Conclusiones**” en correspondencia a los resultados, de igual manera presenta las “**Recomendaciones**” sobre el tratamiento en cuanto a las conclusiones. **Capítulo VII:** en el séptimo capítulo se considera las “**Bibliografías**”

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El presente estudio es significativo, porque representa una importante contribución al entendimiento de la enseñanza particular en el entorno de la práctica educativa, dado que está claro que el juego cooperativo es una herramienta importante para el desarrollo de habilidades de socialización de los menores.

Un juego es una máquina que le proporciona a la menor oportunidad de participar en un conocimiento significativo por su cuenta y de llegar a metas específicas de manera relajada, pacífica y entretenida. En consecuencia, a la hora de planear, el educador tiene que empezar por el principio de que el juego es un oficio en el que el menor está constantemente probando nuevas habilidades, enfrentando a ellas de manera voluntaria, natural y positiva.

En los últimos años, el país ha experimentado una etapa de bienestar en todos los aspectos de las habilidades sociales; esta etapa, lejos de ser un asunto de modas, se basa en la importancia de atender a una serie de requerimientos y necesidades que se han reconocido durante el desarrollo de los niños. Los formadores, los padres y los docentes suelen expresar constantemente su inquietud por el apareamiento de comportamientos dañinos en las relaciones de sus estudiantes.

Frente a este contratiempo de instaurar una sociedad más equitativa, los colegios deben ejecutar el deber de educar a las nuevas sociedades las habilidades y conocimientos que hacen parte del patrimonio cultural. Si bien fomentar el juego cooperativo en todas sus formas en la escuela permite canalizar la originalidad y el ingenio creativo de cada niño, logrando producir mentes escépticas, flexibles y capaces, la educación tiene el doble de capacidad para desarrollar la creatividad e identificar enfoques originales de los problemas y una variedad de personalidades.

Durante este período, la institución juega un papel importante en la enseñanza de habilidades sociales porque es el lugar óptimo para enseñar habilidades sociales a los estudiantes. Dado que el juego cooperativo permite a los niños pequeños participar en

actividades alegres, lúdicas y recreativas mientras desarrollan su carácter, interactúan con otros y aprenden nueva información, también es posible desarrollar estrategias de resolución de problemas. Esto es importante porque el desarrollo de habilidades debe ocurrir de la manera más natural posible dentro de la vida comunitaria.

En este sentido, existen los llamados juegos cooperativos, que son divertidas recomendaciones que resultan de gran ayuda en el entrenamiento del menor porque intentan reducir los síntomas de agresión a través de la comunicación, la colaboración, la autoayuda y la empatía, métodos que permiten al menor avanzar socialmente. Debido a que los objetivos del grupo superan a los individuales, estos juegos hacen que sea más fácil conocer gente nueva y salir a la naturaleza.

Debido a esto, es fundamental el uso de juegos cooperativos para que los niños puedan interactuar y desarrollar sus habilidades sociales a través de sus actividades. Las actividades lúdicas brindan a los niños la oportunidad de examinar diversas formas de vivir su vida diaria y aprender información importante que pueden aplicar a su contexto, lo que les ayudará a funcionar en todas las esferas de sus vidas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida influye los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida influye la cooperación en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?
- ¿En qué medida influye la participación en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?
- ¿En qué medida influye la diversión en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la medida en que influye los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar la medida en que influye la cooperación en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- Identificar la medida en que influye la participación en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- Identificar la medida en que influye la diversión en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

1.4. Justificación de la investigación

El estudio en cuestión es significativo porque ofrece nuevas maneras de desarrollar las habilidades de socialización de los menores, que es uno de los acontecimientos más frecuentes, ya que la problemática es muy presente dentro de la institución. De esta manera se ejecutaron los juegos cooperativos, puesto que estos juegos hicieron posible la conversación entre los infantes y con su instrumento, de una forma creativo, sentimental, y así creó un lugar en el que se exhibió la colaboración, participación y la diversión de los infantes, haciendo posible hallar una resolución al problema propuesto, por el contrario, dejó las puertas abiertas para que se puedan convivir.

El utilizar los juegos cooperativos como táctica para solucionar esas dificultades en la institución, es una vía que se debe seguir y por lo tanto rige esta investigación, como una alternativa posible de ejecutar, con el fin de intentar solucionar o, como mínimo, reducir la magnitud, necesidad o dificultad que genera esta problemática.

Es significativo mencionar que la totalidad de los trabajos en grupo, la creación de grupos, el desarrollo de habilidades de colaboración, amistad, y respeto; son una importante variable en la existencia de los niños, esto genera una eficaz incorporación de parte de todos los integrantes, y aumenta, además, su valor propio. Conozcamos que los infantes pasan la mayor parte de su tiempo de estudio en forma de grupos, juegos,

deportes, etc.; en donde la relación positiva es una de las mayores fuentes de autoestimulación y bienestar personal.

Es una base fundamental que cada persona debe conservar durante toda su existencia para cuando se socialice y para poder convivir en una comunidad con otros individuos. Por esta razón, es importante que durante su nacimiento y hasta que mueren, puedan desarrollarse; una manera muy eficaz, factible y positiva de hacerlo es a través de los juegos cooperativos; estos últimos permiten ponerlos en práctica y desarrollarlos de manera muy positiva.

1.5. Delimitación del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” del Distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

El presente trabajo de investigación se lo realizo aproximadamente durante el lapso del año 2022.

1.6. Viabilidad de estudio

- Este estudio fue factible porque los investigadores trabajaron en instituciones educativas donde se analizó el proceso de evaluación y por lo tanto tuvieron acceso al campo.
- A nivel institucional, los directores brindan oportunidades y apoyo para el desarrollo de la investigación en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, por el suministro de las estadísticas de falla por tema y la documentación requerida para el análisis, para lo cual recibió el apoyo de los sujetos de investigación por su disposición a colaborar en este proyecto.
- La información sobre el tema de investigación proviene de Internet, libros, revistas, repositorios, etc.
- Los profesores están dispuestos a ser entrevistados, observados o investigados, proporcionan planes de lecciones, exámenes, para los estudiantes, cooperan ofreciendo tiempo para entrevistas, proporcionando cuadernos y exámenes.
- Se tiene los recursos económicos para hacer frente a los costos como: copias, pasajes, viáticos para trasladarse al campo de investigación y por esta manera ejecutar el proyecto.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Elizondo y Solano (2019), en su tesis titulada “El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos”, aprobada por la Universidad Nacional, que tuvieron como objetivo general: mejorar la interacción social y emocional de niños y niñas de 3 años a través del juego cooperativo. El tipo de investigación fue investigación acción con un enfoque cualitativo. Los resultados indicaron que el niño comienza a desarrollarse emocionalmente en la familia, que es también su primer contexto de interacción social y donde también aprende sus primeras habilidades sociales, intelectuales, motoras y afectivas, los primeros juegos son todos ejemplos de los componentes personales y familiares que acompañan al niño en sus interacciones con el entorno educativo como una mochila, afectando su capacidad de adaptación a la escuela y su desempeño académico. Finalmente concluyeron que:

Los niños de tres años son centroamericanos. A pesar de ello, esto no es impedimento para que existan cambios en las maneras de comportarse a través del método pedagógico. Uno de los cambios es que, en vez de estar en el control de los juegos y tomar las cosas que deseaban, se preocupan por el bienestar de los otros, por lo que comparten las cosas de manera equitativa.

Ylarragorry (2018), en su tesis: “*Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*” aprobada por la Pontificia Universidad Católica Argentina, su objetivo fue evaluar en qué medida los juegos cooperativos promueven el desempeño de las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. Esta investigación fue de tipo cuantitativo, descriptivo, comparativo, la población está conformada por 14 niños de ambos sexos, de entre 8 y 9 años de edad, pertenecientes a la escolaridad de 3° grado del nivel primario. Finalmente se concluyó que:

En función de los resultados obtenidos, podemos afirmar que con el programa de juegos cooperativos se observaron mejoras en la asertividad y cambios más importantes en la agresión, de modo que, con base en los datos recolectados, es posible afirmar que los juegos cooperativos facilitan y mejoran la adquisición de las habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años.

En su investigación Velasco (2017) "*El juego cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales*", aprobada por la Universidad de Valladolid, que tuvo como objetivo general, determinar el juego cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales. Como resultado la generación de habilidades de la comunidad que se consiguen a través del trabajo en equipo y la administración y reducción de las dificultades. Finalmente se concluyó que:

Se trataba de un proyecto laborioso y, en general, se encontraba en una situación social complicada. Además, la vivencia de los alumnos en colaboración era escasa, por esta razón entendíamos las posibles dificultades que podíamos hallar al ejecutar nuestro programa, esto podía ser el rechazo de los alumnos hacia los trabajos o una escasa participación en los mismos.

Martínez (2012), en su investigación titulada "*Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*", aprobada por la Universidad Abierta Interamericana, que tuvo como objetivo general estudiar cómo las maestras de jardín infantil del Partido de Tres de Febrero proponen juegos cooperativos que fomentan las habilidades sociales. Este estudio se utilizó un diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo, la muestra estuvo conformada por 3 instituciones de nivel inicial. Como consecuencia no se expresan de manera completa los objetivos y los contenidos del juego, y no existe una clasificación. Finalmente se concluyó que:

Los juegos que propongo tienen relación a los tópicos que trato de trabajar o a los juegos que les sugieren los niños, pero en general no los planifico. Intento que la actividad les otorgue algún conocimiento a los

niños y, de no ser así, que sea lúdica, en donde les permito desarrollar y recrear a su manera, sin límites.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Cercado (2018), en su tesis titulada “*Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018*”, aprobada por la Universidad San Pedro, que tuvo como objetivo general: Determinar la influencia del uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 Bambamarca, 2018. Su metodología se realizó en el marco de una investigación experimental aplicada, con una población conformada por 54 niños de educación inicial. A partir de los resultados, se creó y se ejecutó el programa de juegos colaborativos con el objetivo de desarrollar las habilidades sociales a lo largo de los meses de junio a julio, para luego determinar el grado en el que se han desarrollado las habilidades de socialización a través de la aplicación de un test posterior, en el que se obtuvo una puntuación promedio de 15,67 que lo posiciona en una etapa alta. Finalmente se concluyó que: se estableció la influencia de la utilización de los juegos en grupo sobre el progreso de las destrezas sociales de los menores de 4 años del I.E.I. El número de ejemplares es igual a 7, pero la variedad de especies es mayor, ya que obtuvimos una brecha de promedio de 5.500.

Laulate (2018), en su tesis titulada “*El juego cooperativo y desarrollo de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa pública inicial N°40 “Santa Rosa de Lima”, Distrito Teniente Cesar López Rojas-Loreto, 2028*”, Aprobada por la Universidad Alas Peruanas, que tuvo como objetivo general: Establecer la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Pública Inicial N° 40 “Santa Rosa de Lima”, del distrito Teniente César López Rojas – Loreto, año 2018. La metodología se desarrolló basada en un diseño No Experimental, de corte transversal, la población de estudio estuvo conformada por 12 niños (as) de 3 años, la muestra es de tipo No probabilístico, debido a que la población es pequeña. Como resultado se puede observar que el 0% de infantes de 3 años del grado inicial tienen un desempeño reducido, el 75,0% tienen un desempeño medio y el 25,0% tienen un desempeño alto, esto nos indica que la gran mayoría de infantes han conseguido un desempeño regular

en la hoja de registro de habilidades sociales en su ámbito de habilidades para colaborar y compartirse. Finalmente se concluyó que:

Relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años de la institución educativa pública inicial “Santa Rosa de Lima”, No. 40, Distrito Teniente Cesar López Rojas, Provincia de Loreto, 2018 Relación, el coeficiente de correlación rho de Spearman mostraron una correlación positiva moderada $r_s = 0.605$, valor $p = 0.037 < 0.05$; entre ellos, niños y niñas alcanzaron el 75.0% del nivel normal en la tabla de observación de juegos cooperativos y tabla de observación de habilidades sociales.

Elme y Quispe (2018), en su tesis titulada “*Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la institución educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho-2016*”, aprobada por la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, que tuvieron como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016. Esta investigación se utilizó el tipo experimental con diseño pre experimental, se aplicó a una población de 21 niños y una muestra de 21 niños de 5 años de edad, sección “verde”. Como resultado nos dejan sacar a colación que el grado de importancia obtenida es igual a 0,000 que está por debajo de 0,05, esto es, la prueba rechaza la hipótesis nula y afirma la hipótesis alternativa, debido a que se evidencia que las habilidades de socialización existen distinciones estadísticamente significantes entre el pretest y el postest a una probidad del 95% y una importancia de 5%. Finalmente concluyeron que:

Los juegos que involucran cooperación tienen un efecto sobre las habilidades de relación con las emociones de los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho - 2016, evidenciado por la tabla 9, la cual nos muestra que el grado de importancia es igual a 0.000, que es menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis se afirma la hipótesis de llegada, esto quiere decir que existen distinciones importantes en las habilidades de relación con las emociones en el caso de las personas que tienen en cuenta las

emociones en el momento de analizar las pruebas y el resultado de las mismas.

Jaimes y Amaya (2022), en sus tesis titulada “*El juego cooperativo y las habilidades sociales en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 055 Singa, 2022*”, aprobada por la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, que tuvieron como objetivo general: determinar la relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 055 Singa, 2022. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño correlacional, la muestra estuvo conformado por 25 niños. Luego de obtener los resultados, el objetivo es analizar los datos encontrados en la correlación entre las variables del estudio, para ello se tuvo en cuenta la razón de ser del estudio, los resultados encontrados, los antecedentes del mismo y la teoría existente en las bases de la teoría. Finalmente concluyeron que: de los resultados del acaparamiento de información, se pudo constatar que el sesenta por ciento se encuentra en el nivel cotidiano, al igual que el cuarenta y ocho por ciento en el nivel avance.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos cooperativos

2.2.1.1. Teorías de los juegos cooperativos

Para Moreno (2005) hay varias hipótesis acerca del juego, que varían según el período histórico en el que aparecen. En la mitad del siglo diecinueve y comienzos del veinteavo se empezaron a oír los primeros documentos sobre esta pasión deportiva.

1. Teoría de Jean Piaget

Asocia las diferentes etapas del juego infantil (ejercicios, símbolos, reglas) con la implementación de diferentes estructuras mentales o etapas a través de las cuales se forma la inteligencia; esto nos permite entender que el juego se transforma como una construcción mental.

Alava (2010) expresa que “uno de los propósitos del juego de Piza es ensanchar estructuras de pensamiento, durante el procedimiento en el que se van obteniendo más acciones lúdicas” (pág. 210). El juego cooperativo es muy interesante, ya que la intención de entender y explicar la manera en que

funcionan las cosas y la realidad externa, ambas cosas, suelen quebrantar psicológicamente al menor.

Estos artefactos que se parecen a la hipótesis psicoanalítica, son muy valiosos en la creación de actividades lúdicas para la educación inicial, debido a que tienen un rol fundamental en la formación de las crianzas acerca de la elaboración de habilidades sociales, el cuidado del medioambiente y la generación de un desarrollo sustentable.

2. Teoría del excedente energético

A la mitad del s. XIX, Herbert Spencer, en 1855, consideró que el juego se generó debido a la sobreexcitación que requiere el cuerpo humano, esto es, la misma cantidad de energía que tiene que ser esparcida de manera natural, es decir, debido a la obesidad. Los infantes utilizan la mayor parte de su energía en forma de juegos, haciendo constantemente un uso de sus músculos, sistema nervioso y cuerpo en general, esto es importante para cada uno de los momentos lúdicos y felices que tienen.

En el sustento de su disertación, Spencer hizo uso de la hipótesis inicial, esto es, que los infantes en las primeras etapas de su existencia no demandan mayores exigencias, ni siquiera es necesario que hagan un esfuerzo para subsistir, porque las necesidades que tienen los adultos las suplirán otras personas.

3. Teoría del pre ejercicio

Se generó en el año 1898, en el momento en que Karl Groos expresó que, durante la niñez, el menor practicaba por medio del juego diversas situaciones, roles y actividades que le tocaban desarrollar posteriormente en su existencia cotidiana. Los mayores tienen un rol de examinadores a los comienzos de los primeros juegos. Se evidencia que hay una real colaboración entre ellos, los mayores sugieren y dirigen los juegos; no obstante, luego de un tiempo los infantes asumen, alteran los papeles, propician juegos, crean normas y se las ingenian para poder jugar.

4. Teoría de la recapitulación

La propuesta hecha por Hall en 1904, en el momento en que hace una sugerencia sobre el origen del juego, señala que es producto de la conducta ontogenética, que se encuentra con el ser humano desde el momento en que

se concibe. Abarca las actividades iniciales del feto en el vientre de la madre y la continuidad de los movimientos previo al nacimiento.

5. Teoría de la relajación propuesta

Debido a que Lazarus, en 2005, se transformó en el principal representante de la actividad lúdica como forma de complementar la intensa labor, ya que apoya la renovación de fuerzas y la recuperación de la tranquilidad del sistema nervioso central; además preserva la energía, descansa, relaja, gozosa y compensa las pérdidas de energía en actividades provechosas que causan fatiga. De esta manera, concuerda con Spencer, debido a que los juegos no llevan a la pérdida de energía en cambio, sirven para contrarrestar la fatiga que genera el desempeño de distintas actividades. (pág. 66)

2.2.1. Habilidades sociales

2.2.1.1. Teorías de las habilidades sociales

1. Teoría del ejercicio preparatorio de Groos

Se enfatiza que las habilidades sociales se adquieren a través del juego y en esta actividad es fácil para que los niños adopten normas y reglas. El progreso de las habilidades de socialización tiene como objetivo educar, adiestrar en actividades que se dividirán en otras circunstancias de la vida de un ser humano (la etapa de la vida en la que un niño necesita estar acompañado para poder participar en una actividad es donde la socialización es menos necesaria).

El avance de esta hipótesis, nos ayudó a comprender cómo a través del juego en equipo, tanto niños como niñas pueden desarrollar sus habilidades de socialización, ya que este instrumento es una ayuda para entender e integrarse en el desarrollo de cada actividad, asumiéndolo como una responsabilidad el papel que le tocaba en su grupo de trabajo, respetando a sus compañeros, esto fue de ayuda para que en el futuro su comportamiento se volviera más social. **2. Teoría catártica de Carr**

Carr señala que la manifestación de las habilidades sociales se da cuando una persona pasa a formar parte o pertenece a diferentes grupos sociales, porque el individuo no puede desarrollarlo de forma aislada y requiere que la comunidad pueda comunicar sus necesidades y deseos como parte de su desarrollo personal, como un juego, el juego es como un estímulo, que ayuda

al cuerpo a desarrollarse y relacionarse con los demás de manera que la necesidad y el deseo se socializan porque sirve para integrarse en torno a objetivos específicos, actividades recreativas o el mismo desarrollo personal. El juego opera como una acción purificadora de las pulsiones dañinas: Para ilustrar, el instinto de guerra se exploya en el juego de luchas. El ambiente indica que para socializarse se requiere de un medio para integrarse y puede ser una cita o actividad deportiva.

3. Teoría del atavismo de Stanley Hall

Se mantiene que la evolución de los niños se encuentra imitando la evolución de las personas. El juego es la expresión de los deseos heredados, que corresponde a lo acontecido a las culturas originarias. Para fomentar la caza, la pesca, la agricultura, etc., esta hipótesis se utilizaría en la enseñanza del aprendizaje en el primer año del infante, es decir las acciones del hombre silvestre.

El aporte de esta hipótesis a la investigación que nos ocupa es la selección de juegos para el desarrollo de habilidades sociales, que conduzcan a la planificación del desarrollo de procesos educativos y formativos, su finalidad es la expresión de estilos sociales que se ajusten a reglas prescritas que son necesarios para que el juego sea cooperativo y así produzca los resultados esperados.

4. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

La inteligencia difuminada se refiere a la capacidad de aprender cosas nuevas a partir de las situaciones existentes, en tanto que la inteligencia agriada se refiere a la utilización del conocimiento previo a la situación presente. Su hipótesis sobre las múltiples inteligencias, como la capacidad para solucionar las dificultades del día a día, generan nuevos problemas para resolver y crear productos o servicios dentro de dominios culturales.

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. Juegos cooperativos

2.3.1.1. Definición

De acuerdo con Mosquera (2000) los juegos cooperativos “son aquellos juegos en los que para conseguir un resultado es necesario que la totalidad del grupo

asuma las mismas intenciones y normas, que todos participes y que la colaboración se realice de manera coordinada” (pág. 27).

Este juego se relaciona con varios otros más intrincados desde la perspectiva social. En esta categoría de juego los infantes se involucran con otros infantes, sin embargo, de una manera más planificada, acatando los estatutos definidos y los papeles de cada uno de los partícipes.

Esta categoría de juegos se asemeja a los juegos de normas, la crianza crece en la madurez social y emocional en el momento en que juega. Los juegos cooperativos, tienen como propósito achicar la violencia en los juegos a través de la transmisión de comportamientos solidarios, comunicativos y cooperativos. El juego de esta clase ayuda a desarrollar los vínculos entre personas y el vínculo con el medio ambiente.

Así como para Garaigordobil, (2006) los juegos de cooperación son:

Aquellos que incentivan a los usuarios a dar y recibir asistencia, con el fin de alcanzar metas colectivas. Esta categoría de juegos incrementa la conversación, la unidad y la confianza, porque se centra en el apremio de la colaboración, la participación y el conocimiento compartido. (pág. 32)

Los juegos cooperativos propician que los individuos participes, con el fin de conseguir un objetivo en conjunto, sin la presión de ganar o perder, que genera la competencia. En la medida en que no existe la presión de ganar o perder, el apremio de jugar se manifiesta a través de la participación. Desde la perspectiva educacional, el objetivo o interés se encuentra reflejado en el procedimiento y no en los resultados.

Herrador, (2012) nos dice que “el juego cooperativo es una propuesta que nos permite reducir las expresiones agresivas y promueve la sensibilidad, la cooperación, la comunicación y la solidaridad. Anima la conversación con otros infantes, debido a que su objetivo es que todos los infantes se involucren” (pág. 46)

Lo que manifiesta que los juegos cooperativos tienen como objetivo la participación de cada uno de los infantes del grupo, esta clase de juegos hace que las personas se involucren con otros niños y no en contra de ellos por rivalidad. Los que participan en una actividad cooperativo piensan que todos los participantes obtienen

la victoria en caso de que alcancen su objetivo. Además, este juego potencia la colaboración, la conversación y el respeto hacia los otros en los menores.

Los juegos cooperativos, por su parte, son aquellos que cambian la forma de jugar de las personas para enseñar a la comunidad a través de diferentes juegos que, según su estructura, apoyan sus objetivos, son de naturaleza sociocultural y tienen una gran importancia didáctica.

Al respecto, Giraldo (2005) expresa como:

Los juegos cooperativos son juegos en los que la diversión es más importante que los resultados, muchas veces sin ganadores ni perdedores, juegos que no son excluyentes, sino que incluyen juegos que fomentan la participación y también requieren la cooperación y asistencia de los participantes que son capaces de exceder una determinada meta o propósito. (pág. 34)

El juego en cuestión no se basa en la competición sino en encontrar un objetivo común y ganar o perder como equipo. Los juegos cooperativos fomentan contribuciones y comportamientos de empatía, coordinación, comunicación y solidaridad, al tiempo que estimulan la contribución y garantizan que los objetivos colectivos sean más importantes que los individuales.

Partiendo de las definiciones mencionadas, se considera que los juegos en equipo son la recreación lúdica común y corriente en la que los integrantes no se agreden ni se pelean, sino que intentan, a través de la colaboración y la búsqueda de un objetivo común, hacer felices a todos los integrantes.

Según Rojas (2009) el juego cooperativo es “la actividad lúdica donde todos los participantes son iguales y no se excluyen o discriminan, por lo que la totalidad de los participantes intentan desarrollar una labor en equipo y conseguir metas en conjunto” (pág. 25).

En este sentido, cabe destacar que uno de los objetivos de los juegos cooperativos es promover relaciones sanas entre los miembros de un mismo grupo, para ello, es necesario que se restrinjan, se apoyen y se diviertan todos juntos. Debido a eso, es posible afirmar que son fundamentales para que las personas estudien para desarrollarse y apoyar a los semejantes.

2.3.1.2. Importancia de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos tienen como objetivo mejorar las relaciones interpersonales, ayudando a las personas a recuperar el ánimo de colaboración, confianza y solidaridad, alcanzando metas comunes en conjunto, todo esto mientras se divierten. Por esta razón, se puede argumentar que las personas necesitan aprender a desarrollar y apoyar a sus compañeros.

Según Tineo (2011), los juegos cooperativos están “orientados a conseguir un nuevo tipo de cultura en el que no predominen las vencedoras por sobre las vencidas, en el que todas las personas se preocupan por las otras en provecho de la totalidad del grupo” (pág. 11).

Además, los juegos cooperativos fomentan un entorno amistoso donde el otro jugador no es visto como un rival sino como un compañero con quien jugar, divertirse sin preocuparse por no lograr el objetivo deseado, ni ofender a nadie.

En este sentido, promueven la no diversidad entre las personas y también permiten que niños y niñas de diferentes culturas y estilos de vida aprendan y se diviertan juntos.

Los juegos han adquirido importancia educativa debido a las oportunidades de exploración que ofrecen las conexiones lógicas que pueden extraerse de ellos. Esta trascendencia fue reconocida por Garaigordobil (1999) por lo que resulta imprescindible “incorporarla como una estrategia pedagógica que predominara sobre todo en los primeros años de la formación formal. Al respecto, relató que las primeras ideas que le posibilitan al menor solucionar sus dificultades tienen su origen en los juegos, debido a que la mayor parte del movimiento se genera en el juego” (pág. 16).

Los juegos estimulan los procedimientos de conocimiento y acción, a través de situaciones en los que el cuerpo se hace preguntas acerca de sus propias posibilidades y en resolución de dificultades de acción y las habilidades fundamentales. De acuerdo con este escritor, la diversión puede utilizarse como un instrumento psicopedagógico, haciendo hincapié en la importancia del juego en la etapa de la educación.

Finalmente es importante tener en cuenta el incremento de los juegos en los que se requiere la cooperación como estrategia de enseñanza, se basa en el

aprendizaje cooperativo, que se desarrolló aproximadamente al final del siglo pasado, en este sentido, Según la teoría de Martínez (2009), el aprendizaje cooperativo facilita que grupos diversos con un mismo eje creen conocimiento.

Según estos principios, el juego cooperativo surge como la principal herramienta para el aprendizaje en equipo, teniendo en cuenta que los juegos en equipo son aquellos en los que los niños se ayudan unos a otros para conseguir un objetivo común, son actividades liberadoras que permiten a los niños dejar ir su agresividad y fomentar su creatividad.

2.3.1.3. Características del juego cooperativo

A partir de la óptica de la forma, la partida se puede definir como una actividad no deseada que se siente como una cosa que no es lo que parece y se encuentra afuera de la existencia común y además es una actividad que, a pesar de ello, puede absorberse totalmente al jugador; una actividad que no tiene relación con ningún interés material y que se desarrolla en un espacio y un tiempo específico.

Uno de los aspectos más importantes de la existencia de una persona es su participación en juegos, además es aún más significativo en el caso de los niños, cuando se escribe sobre los juegos cooperativa, se refiere a que una vez dentro del mismo se puede progresar como grupo, en el momento en que un menor se fuga de la realidad a través de la fantasía, posibilita desarrollar una historia sobre su forma de diversión que se vuelva particular y única.

Es fundamental mencionar las particularidades del juego en equipo, una de ellas es que se requiere una activa participación de todos los integrantes, debido a que, al momento de la incorporación, el menor se relaciona y se interactúa de una forma que implica la participación de todos, al descubrir su rol dentro del juego, además de que, en el momento de elegir los grupos, el menor siempre desea estar junto a los que él considera que son mejores o que tienen más simpatía.

En consecuencia, la posición que asume un menor al momento de jugar, está sujeto a las características del juego, además es cambiada por el ambiente, las reglas, la intensidad, todo es diverso y abierto en varios aspectos: antes de iniciar una actividad, todo es más sencillo.

Barreto (2013) indica que las dinámicas de grupo:

- Elaboran y reproducen una realidad que no es la habitual.
- Las dinámicas ofrecen otro modo de asociar el conocimiento, haciendo que sea más sencillo y menos estresante.
- Las dinámicas favorecen la capacidad de comunicación y expresión de los asistentes.
- Las dinámicas posibilitan orientar las emociones fuertes, realizar un escape que la realidad cotidiana no permite.
- Las dinámicas preservan los cursos o procedimientos que son muy lentos debido a la misma esencia formal o planificada de su contenido.
- Los movimientos integran a los asistentes y quiebra el ámbito personal tan delimitado por la civilización.
- Las dinámicas originan situaciones inmanejables de vivir dentro de otro ámbito distinto al del grupo en cuestión.
- Las dinámicas instauran vínculos más fluidos entre el instructor y el alumno, que tiene un claro beneficio en el procedimiento de estudio.
- Las dinámicas inspiran el anhelo de vivir, pelear, y por las mismas razones lúdicas y positivas; hacen ver la vida como una cosa que se debe experimentar. (pág. 15)

Hay varias lecciones de educación física interesantes asociadas a la labor en equipo a través de los juegos de colaboración, particularmente en el ámbito del deporte: se puede afirmar que utilizando los juegos de colaboración en la actividad deportiva se puede desarrollar habilidades de diferentes clases que servirán posteriormente para solucionar problemas entre los compañeros.

Por otro lado, Lucena y Manjon, (2010) afirman que: “el juego cooperativo y formativo, puede ser usado como instrumento de enseñanza en el aula de educación física o como base para realizar actividades de animación en un colegio” (pág. 235). De hecho, la práctica de educación o actividades físicas implica el uso de juegos en equipo como una ayuda no solo al proceso de aprendizaje sino también a los procesos sociales, ya que a través de la práctica anterior queda claro que el trabajo conjunto con los juegos puede brindar solución a problemas, que surgen en las relaciones con los compañeros ofrecen posibles soluciones.

2.3.1.4. Ventajas del juego cooperativo

La cooperación es una fuente de la comunidad, que ofrece una serie de características fundamentales desde la edad temprana, junto con la empatía, el vínculo y la modestia. Los niños suelen experimentar este tipo de actividad en la escuela, pero también pueden introducir estas experiencias en casa. El objetivo de la actividad lúdica cooperativa es menospreciar las discusiones y las peleas entre los menores de edad para poder determinar quién es el triunfador y el perdedor.

Según lo establecido por el Fondo de Solidaridad Internacional Compañía de María y la Fundación Interred, Red de intercambio y Solidaridad (2004), los juegos cooperativos benefician a los menores en diversos aspectos del proceso de desarrollo infantil.

- **Desarrollo personal:** el juego se considera una actividad que apoya el desarrollo, contribuye a la integración de los rasgos de la personalidad del niño y garantiza el equilibrio mental. Cuando juegan en grupo, los niños son más conscientes de quiénes son, además la manera en que tiene que actuar para poder cambiar una cosa incorrecta y así conseguir hábitos más correctos. Además, los niños se vuelven más independientes y cuidadosos en la toma de decisiones y participan de las posibles consecuencias, y el juego se convierte en una forma para que los niños expresen sus sentimientos y satisfagan sus necesidades.
- **Desarrollo de actitudes cooperativas:** la evolución de las conductas correctas dentro del grupo no es invisible para los niños, estos últimos comienzan a desarrollar valores que facilitan la convivencia armoniosa de todos los miembros. Su vínculo con los otros es positivo y entre ellos coopera, su capacidad de escucha es más acrecentada y se evidencia al respetar el concepto de los otros, así como el suyo. Además, la buena estabilidad del equipo viene a expensas de la seguridad que genera el juego.
- **Desarrollo de habilidades básicas grupales:** puede dotar al grupo de habilidades y herramientas básicas para poder afrontar las realidades sociales. En el momento en que el conjunto muestra luchas presentes a través del juego, las partes harán es indagar una resolución, misma que sea acogida por las distintas partes, esto les asistirá a desarrollar sus habilidades de toma de

decisión, esto les ayudará a organizarse de una forma más firme, y les asistirá a involucrarse en la resolución de problemas.

- **Desarrollo cognitivo:** es posible afirmar que el niño será más comunicativo, expresan todo lo que piensan y sienten, son más reflexivos, lógicos y creativos. Se ha demostrado que los niños tienen mejor memoria cuando descansan y juegan; El juego complementa la mente, el cuerpo y la existencia del niño de una manera muy importante. Por tanto, en dicha conducta tendrán prioridad la memoria, el lenguaje y las capacidades del niño.
- **Desarrollo psicomotor:** las cuales benefician al menor en la manifestación de su cuerpo y de sus capacidades. Enriquecer todas las partes del cuerpo es una forma natural de recordar experiencias y adaptarse a los entornos físicos y sociales, mientras se vuelve más seguro, eficiente y coordinado.

2.3.1.5. Tipos de juegos cooperativos

Los juegos cooperativos se juegan durante etapas específicas en la evolución de grupos o sociedades que deseaban jugar. Sin embargo, teniendo en cuenta un enfoque formativo en su estructura y evolución. Los juegos cooperativos se dividen en varias clases:

- **De presentación:** se trata de juegos simples que posibilitan aproximados y encuentros. Se trata de juegos que tienen el objetivo de aprender los nombres y las particularidades de distintas personas, por esta razón son aconsejados en el momento en que los asistentes no se conocen.
- **De conocimiento:** son actividades que intentan que los asistentes se conozcan. Son un complemento a los juegos que tienen como objetivo, consiguiendo una comprensión del otro que es muy importante.
- **De confianza:** son actividades que favorecen la demostración y el estímulo de la relación entre sí mismo y los otros. De la misma manera, busca la manifestación de conductas solidarias, la disposición para realizar trabajos en comunidad, la prevención de acciones incorrectas y la libertad para solucionar problemas de movilidad de manera creativa.
- **De comunicación:** estos juegos incentivarán al jugador, quien fungirá como un determinado papel. Estos juegos incentivan la escucha en las formas de comunicarse por palabras y por acciones, además de que son un ayuda para

la expresión de ideas, el contacto corporal y las miradas, estas nuevas formas de comunicación los abarcan a todos.

- **De resolución de conflictos:** son actividades que intentan solucionar problemas de movilidad. De la misma manera, dan consejos para examinar las dificultades en la comunicación y las relaciones de ganar o perder. En efecto, se persigue la consideración, el sentido de conciencia entre los asistentes.
- **De cooperación:** son actividades en las cuales la contribución de cada uno de los participantes es importante, ya que genera un entorno propicio, que favorece la asistencia y el apoyo en grupo.
- **De distensión:** estos juegos brindan energía, causan risa y llaman la atención sobre las acciones diversas. Además, se exhiben como métodos para relajar la mente, el cuerpo y la psique, además de ser una forma de prender y movilizar a los asistentes a eventos de apatía o depresión.

Uno de los principales problemas identificados en las universidades es el problema de la convivencia y competencia entre los estudiantes, por lo que los docentes deben incluir el juego conjunto en las clases de educación física ya que les ayuda a comprender la importancia de la cooperación; desarrollar el trabajo en equipo y estimular la comunicación y la interacción entre compañeros.

Es significativo utilizar los juegos en equipo, conforme al objetivo que se desea conseguir, es necesario saber utilizarlos durante las lecciones para desarrollar diversas habilidades mentales y físicas; tomar partido en las discusiones entre los compañeros. Además, durante la actividad, los alumnos aprenden a sobreponerse a dificultades y obstáculos cuando realizan acciones en conjunto, esto es una preparación para la existencia.

2.3.1.6. Clasificación de los juegos cooperativos

En efecto, los juegos de colaboración son diferentes de los juegos de competencia en que los resultados finales no son prioritarios; en cambio, los juegos de colaboración se basan en el procedimiento y resaltan la participación activa y la diversión que genera. De acuerdo a Bedoya (2002), dentro de su escrito titulado Juegos en equipo como forma de aprender por medio del juego. Los juegos que se juegan en grupo se dividen en categorías en base a su propósito o uso:

- **Juegos de presentación:** son actividades que utilizan los individuos que no se conocen entre sí para intentar relacionarse a través del quebrantamiento del juego; además es posible utilizarlos para enseñar al grupo la manera en que cada uno de los nombrados empieza las acciones formativas.
- **Juegos para conocerse:** estas son acciones estáticas fundamentales para entablar vínculo entre los integrantes del staff que en un principio están lejanos.
- **Juegos de distensión:** en los juegos en los que no hay competencias, la ansiedad se reduce y se reúne por decisión propia.
- **Juegos energizantes:** ayudan a los estudiantes a desbordar la energía que contienen los juegos, a romper aprensiones y ansiedad, y a distribuir labores, esto ayuda a que los estudiantes se sientan relajados, que es el propósito de los juegos en colaboración. Son acciones de energía que incentivan al conjunto.
- **Juegos de confianza:** promover la fiabilidad dentro del grupo y entre los individuos, que apoya una relación positiva entre los compañeros de trabajo y simplifica la resolución de dificultades en el ámbito corporativo.
- **Juego de contacto:** el objetivo de este juego es desarrollar la seguridad en uno mismo, la confianza y la colaboración entre los estudiantes haciendo que se generen acciones de tocamiento que apoyen la conversación (la cual es hablada, y la que habla).
- **Juegos de estima:** son comportamientos que posibilitan a los colegas manifestar su amor hacia los otros dentro de una relación de importancia.
- **Juegos de autoestima:** son actividades lúdicas que tienen como objetivo ayudar a cada persona a comprender su capacidad innata y las características positivas que tiene, además de aumentar su fuerza en la condición en la que está.
- **Juegos de relajación:** facilita la liberación de presiones intrínsecas a través de la psique individual y la transmisión de energía a distintas cosas.

2.3.1.7. Dimensiones de los juegos cooperativos

El juego cooperativo es la participación, el entretenimiento y la cooperación; desde la perspectiva de la educación estos componentes resaltan la necesidad de que

los niños se involucren, se comuniquen lo que en términos generales deriva en la manifestación de comportamientos sociales.

1. Cooperación

El aprendizaje cooperativo genera su efecto en el hecho de que los alumnos toman la formación desde la conversación que tienen con el docente y sus colegas, además de que una persona siga su costumbre, también puede reproducir y crear una costumbre relacionándose con sus compañeros.

De acuerdo con Escorcía y Gutiérrez (2009):

El aprendizaje cooperativo se basa en que los estudiantes tienen la oportunidad de aprender cosas nuevas a través de las relaciones con profesores y compañeros, además, como ser humano, un creador de cultura recreará y creará su propia cultura, basándose en las relaciones que tiene con los miembros de un grupo en particular y las circunstancias en las que se desarrolló. (pág. 128)

Por otro lado, este rasgo está determinado por la importancia y desarrollo de la resolución de problemas, dificultades grupales a través de relaciones recíprocas y controladas. La mejor manera para que los compañeros intercambien ideas y socialicen mientras desarrollan sus habilidades es a través del trabajo cooperativo. Tratar de lograr un objetivo compartido convirtiendo las posibles respuestas hostiles en respuestas amables y de apoyo.

Para Castro, et al. (2014):

La palabra cooperación se relaciona con una conducta y por lo tanto con un efecto de la misma: es decir, trabajar en conjunto con otro individuo o grupo de individuos con el fin de alcanzar una misma meta. Conjunto de acciones y herramientas de carácter global que tienen como objetivo movilizar fondos y compartir experiencias con el fin de alcanzar metas en común, utilizando los principios de solidaridad, equidad, eficiencia, sostenibilidad y responsabilidad. (pág. 31)

2. Participación

Este tipo de juego tienen como objetivo poner a prueba la capacidad de cada jugador para participar en comportamientos selectivos y discriminatorios.

Esta forma de participar colectivamente en el juego y encontrar soluciones alternativas creará una atmósfera de gran confianza y compromiso mutuo. En cuanto a la participación, se refiere a la correlación entre distintos sujetos, en la que encontramos personas, grupos, asociaciones que realizan actividades comunes, es decir, que tienen un objetivo común. Durante la actividad se pueden mostrar diferentes grados de participación, ya sea siendo el más activo, que requiere mucho esfuerzo y tiempo, o siendo pasivo. La participación es una técnica, un proceso, un medio, una herramienta, una habilidad, una actitud, una mentalidad o conocimiento, una estrategia, y es también una forma de entender la condición humana, las relaciones sociales, afrontar la realidad, una forma de pensar y sentir, percibir, proponer y resolver problemas. La palabra, por tanto, debería significar participación voluntaria, no forzar sin consejo, ni violación o sumisión, y mucho menos control, a diferencia de protesta o movilización, aunque estas acciones parezcan estar implícitas en el proceso.

3. Diversión

Por otro lado, la diversión que se relaciona a una cosa hermosa, interesante y además entretenida, sirve para que la persona se comprometa, además de que de alguna forma los mantiene intrigados por el pasatiempo y con anhelo: es decir que se divierten en una actividad interesante y además entretenida.

Para Casas (2003), la diversión se comprende como:

Una antología de acciones o vivencias planificadas en libertad, normalmente escogidas a manos del alumno, que le brindan deleite, agrado o porque él cree que hay una razón social o personal para llevar a cabo esas acciones. Por otro lado, no puede tener significado de esfuerzo. (pág.18)

La diversión es posible que se potencie en forma de conjunto o por individuo. Cuando ambas cosas se producen de manera simultánea es debido a que está formado por 2 o más individuos, que es decir por un pequeño, medio o gran número. Las personas más cercanas, es decir, las relaciones más cercanas, generalmente forman el conjunto de menor tamaño. Además, nos enseña que divertirse es lo que reduce la ansiedad laboral y que los miembros del grupo deben empezar a interactuar entre ellos.

Álvarez (2015), expreso que la diversión:

Es una actividad que genera satisfacción y es capaz de desconectar de las inquietudes y la monotonía, son todas aquellas actividades que brindan placer al que las realiza ya que se identifican por ser alegres, entretenidas, deslizantes o interesantes. La diversión es una característica que provoca que un individuo actúe con ilusión y emoción. (pág.1)

2.3.2. Habilidades sociales

2.3.2.1. Definición

De acuerdo a la definición mencionada, se aspira a que los comportamientos sociales sean aprendidos, debido a que se basan en comportamientos relacionales y en habilidades de comunicación en combinación con otras causas, como la edad, el sexo y las razones, las cuales, sin tener en cuenta las emociones, son comunicadas.

Según Dongil y Cano (2014) dice:

Las habilidades sociales se podrían explicar cómo una secuencia de habilidades y destrezas que tienen relación y que posibilitan la correcta identificación con los otros en condiciones de tranquilidad, presión u otra emoción negativa, además de poder expresar nuestras hipótesis, sentimientos, necesidades o deseos en diversas situaciones o escenas sin experimentar ansiedad, estrés o alguna otra emoción positiva. (pág. 13)

Las habilidades sociales son conceptualizadas por el autor, como aquellas habilidades que poseen las personas para relacionarse entre ellas, y que equivalen a las destrezas que posibilitan la comunicación entre personas de manera correcta, en este sentido, las personas que tienen estas habilidades se relacionan con las que tienen semejanzas, sentimientos, opiniones, deseos, necesidades, y no genera ningún tipo de ansiedad.

Roca (2014) expresa que las habilidades sociales “son una colección de comportamientos que se pueden ver, además de ideas y sentimientos, que nos ayudan a construir relaciones con personas que sean beneficiosas para nosotros, y a intentar que los otros nos quieran y no nos impidan conseguir nuestros objetivos” (pág. 11), que significa que, son normas de conducta que nos ayudan a relacionarnos con los otros con el fin de conseguir mayor bienestar y menos riesgos.

La conducta socialmente hábil es la conducta que emana de una persona en una circunstancia interpersonal donde manifiesta sus sentimientos, intenciones, deseos, pareceres o derechos en el contexto, preservando aquellas conductas en los otros y disminuyendo la posibilidad de que surjan problemas en el futuro.

Las habilidades sociales se consiguen normalmente a causa de varias formas fundamentales de estudio. Entre ellos se encuentran el desarrollo de expectativas de pensamiento con respecto a las relaciones interpersonales, el empoderamiento de recursos directos para habilidades, la enseñanza o el aprendizaje a través de la observación y el comentario. (Ortego, 2011, pág. 04)

Era complicado desarrollar una definición precisa de la capacidad social debido a que esta es parte de la contextura, que es muy variable. Afirma que la capacidad de socializar debía tenerse en cuenta dentro del ámbito de una cultura específica y los modelos de conversaciones son muy diferentes entre las culturas y en la misma cultura, dependiendo de las características de la edad, el género, la clase social y la educación.

En el momento de desarrollar las habilidades de socialización, estas no únicamente se conforman como las destrezas o capacidades que tienen relación con las componentes de la lengua y las condiciones no lingüísticas, sino que además son una suma de particularidades propias de situaciones que tienen una alta diversidad, es debido a esto que las habilidades de socialización encierran además características particulares que se dan dentro de un mismo contexto.

La evolución de las habilidades de socialización está cercanamente asociada a las obtenidas por evolución. Si bien durante los primeros años la capacidad para iniciar y continuar una situación lúdica es fundamental, a medida que el menor crece en edad, se resaltan las habilidades de conversación y las de relacionamiento con otros niños. (Betina & Contini de González, 2011, pág. 165)

2.3.2.2. Componentes de las habilidades sociales

Gismero (2010) describe las habilidades de socialización como una antología de respuestas de palabras y de acciones no verbales, que están divididas en partes y

que están determinadas por los hechos, por ejemplo: la manera en que una persona comunica a los otros sus sentimientos, necesidades, preferencias, ideas o derechos.

- **Autoexpresión en situaciones sociales:** esta destreza refleja la capacidad de expresarse de forma espontánea y sin miedo en una variedad de situaciones sociales, por ejemplo, empleos, tiendas, lugares de trabajo, asociaciones y reuniones sociales, etc. En otras palabras, una puntuación alta muestra que la persona puede interactuar y expresar sus opiniones y sentimientos en una variedad de entornos.
- **Defensa de los propios derechos como consumidor:** afirma que una puntuación alta significa un comportamiento asertivo hacia desconocidos para proteger sus intereses en situaciones de compra, como lo demuestra, por ejemplo, al no dejar que otra persona entre en una fila sin antes haber hecho una reclamación, manifestar tu disconformidad si es necesario, etc.
- **Expresión de enfado o disconformidad:** una puntuación alta en esta subescala indica la capacidad de una persona para expresar enojo o sentimientos negativos irracionales e incomprensivos hacia diferentes personas, mientras que una puntuación baja indica la dificultad de una persona para expresar desacuerdo y prefiere el silencio para evitar problemas con otros.
- **Decir No y Cortar interacciones:** manifiesta la habilidad de detener las relaciones que no se deseaban conservar, además de la aptitud de no prestar un objeto cuando no se desea hacer una cosa, que es una parte de la aserción, la capacidad de saber decir no a otras personas cuando es necesario y dejar de interactuar con ellas a largo o corto plazo.
- **Hacer peticiones:** este valor se relaciona con la capacidad de una persona para preguntar a los demás lo que quiere, ya sea en una situación de compras o en una amistad, por lo que una puntuación alta significa que la persona que logra esto tiene más probabilidades de dar la demanda sin esfuerzo excesivo o dificultad, mientras que una puntuación baja estaría relacionada con la dificultad para hacer peticiones a otros. (pág. 49)

2.3.2.3. Tipos de habilidades sociales

Según Sánchez (2022) existen múltiples componentes que se clasifican en el desarrollo de las habilidades sociales y que normalmente se pueden distinguir dos grupos en función de las habilidades sociales básicas, entre ellas saber escuchar, saber iniciar una conversación, saber hacer preguntas, saber decir gracias, saber mostrar y presentarse ante los demás, y habilidades sociales complejas que incluyen empatía e inteligencia emocional, confianza en uno mismo, capacidad de definir problemas, saber negociar y evaluar soluciones, saber pedir ayuda y aplicar adecuadamente las creencias sobre los demás, como se muestra a continuación.

- **Escuchar:** aprovechar la intimidad y la empatía al interactuar con pares para desarrollar una interacción humana adecuada y estimular la convivencia social.
- **Iniciar una conversación:** sea natural, educado y positivo al comunicarse, sin expresar amenazas o inseguridades.
- **Formular una pregunta:** se basa en la capacidad de aprender a cuestionar y luego cuestionarlo, ser asertivo y reclamar de manera correcta para que el desarrollo social siguiera su curso dentro de la comunidad.
- **Dar las gracias:** se basa en el amor común, en la compadrazgo y asimilación de asistencia o ayuda, en la valorización de los logros que son propios y ajenos, además de sociales.
- **Presentarse y presentar a otras personas:** se basa en la consolidación de la parte social de nosotros mismos y de las relaciones que tenemos con distintas personas dentro de una determinada comunidad.
- **Empatía e inteligencia emocional:** se basa en la investigación de cómo se sienten y piensan los demás, y se pone en el lugar de ellos en diferentes circunstancias.
- **Asertividad:** se trata de la habilidad de saber comunicarse y mostrar sentimientos de manera correcta con el mismo respeto hacia uno mismo y hacia el otro.
- **Capacidad para solucionar problemas y tomar decisiones en pro de la comunidad:** se basa en la correcta comunicación y la aceptación de ideas, ambas dentro del marco de la sociedad.

- **Pedir ayuda:** se basa en la comprensión y el autoaceptamiento de las dificultades propias, aprender a pedir ayuda, sugerencias y asistencia es primordial para la tranquilidad de la comunidad.
- **Convencer a los demás:** se basa en la buena defensa del argumento de las propias ideas y en la manera en que se expone, de modo que todos los miembros del equipo puedan lograr un entendimiento mutuo y un sentido de armonía personal y social.

Las habilidades sociales actualmente hacen parte fundamental en la totalidad de nuestras acciones en todos los ámbitos, tanto personales como sociales dentro del contexto familiar, laboral, de amistad, etc.

Aprender a entablar vínculos y a desarrollar las habilidades de socialización es importante para conseguir la correcta comunicación y relación con los otros, y para ello es fundamental trabajar las emociones.

El progreso de las habilidades sociales tiene muchos provechos personales y colectivos, basados en el conocimiento que tenemos de nosotros mismos, de cómo nos comunicamos, de nuestras intenciones y de las necesidades que tenemos, todas ellas nos ayudan a estar en armonía con la comunidad, que hoy en día es muy importante para nuestra comunidad.

2.3.2.4. Aprendizaje de las habilidades sociales

Las habilidades sociales son obtenidas por un procedimiento de educación. Los seres humanos no vienen con habilidades de socialización o timidez, sino que durante su desarrollo se van adquiriendo comportamientos que están relacionados a las habilidades obtenidas y a la manera en que interaccionan con el ámbito social en donde se desenvuelve.

Papalia, Wendkos y Duskin (2009) indican como “algunos niños tienen más habilidades de socialización que otros, manifestando sus emociones, su habilidad para aceptar a nuevos compañeros, y su capacidad para adecuarse a situaciones novedosos” (pág. 203).

Hay una sucesión de procedimientos que posibilitan conseguir, aprender o desarrollar las habilidades de socialización, los cuales son detallados a continuación:

- **Aprendizaje por experiencia directa:** este tipo de aprendizaje se relaciona con las acciones entre personas, además de las consecuencias de la conducta de cada uno. Este sucede a través de la respuesta que tiene el menor del grupo respecto a la conducta que genera. Ejemplo: en caso de que un menor le haga una seña de cariño a su papá y este le devuelva la misma seña, la conducta del menor se repetirá y será adquirida por él mismo al interior de su comportamiento.
- **Aprendizaje por observación:** es el modo más rápido de aprender cosas cuando se tiene la capacidad de observar las acciones de los demás. Ejemplo: un menor observa que el docente celebra la acción correcta de otro menor en la misma clase.
- **Aprendizaje verbal o instruccional:** De acuerdo a esta categoría de aprendizaje, la información se adquiere a través de las palabras que la persona dice, a través de las preguntas, los instructivos, las incitaciones, las explicaciones o las sugerencias que se hacen en voz alta. Se cree que es un modo no directo de conseguir conocimiento, debido a que se toma como base las interrogantes que hace el menor. Ejemplo: en el momento en que se les requiere por favor o en el momento en que se les da gratitud por una cosa.
- **Aprendizaje por feedback interpersonal:** Este conocimiento se basa en la explicación por el docente de la manera en que actuamos o comportamos, esto con el fin de perfeccionar sin necesidad de realizar prácticas.

2.3.2.5. Importancia de las habilidades sociales

Las habilidades sociales son provechosas en menores durante la etapa de la escuela, esto debido a que a temprana edad ellos mismos comienzan a desarrollar sus dotes en presencia de las situaciones de la socialización que se les presentaban.

Las habilidades del mundo social tienen una influencia no esperada en la existencia de los individuos. En la vida real las partes que posiblemente sean más importantes: la familia, los amigos, la escuela, el trabajo y la diversión, supone un vínculo con las personas, desde el momento en que se nacen se pasa toda una existencia conviviendo con los humanos. A través de la conversación con los otros se comprende la gente y la manera en la que funciona el planeta, se obtienen

habilidades de socialización y se familiarizan con los conceptos y las reglas de la comunidad en donde se habita.

Aunque jamás se deja de aprender, las vivencias en la sociedad durante la niñez establecen las bases sobre las cuales se forma el vínculo con las personas de la sociedad, además de que no sólo eso, sino también para transformarse en una sociedad más equitativa, pacífica y humana.

Por ello Lara y Ocampo (2002), afirman que:

Los niños que carecen de conductas de socialización apropiadas parecen tener problemas en las relaciones, son rechazados y, en general, son menos felices. El comportamiento interpersonal de un menor juega un papel importante en el avance de su desarrollo social. Las habilidades sociales no se limitan a las relaciones con los colegas, sino que además posibilitan que el menor asuma los papeles y las normas de la sociedad durante su proceso de socialización. (pág. 56)

En los últimos veinte años se ha generado una firme evidencia que señala que, a los menores de seis años, al tener una capacidad para socializar lo más mínima posible, se tiene una alta probabilidad de que los mismo les ocurra durante su existencia. Estas habilidades se aprenden durante la niñez y además tienen un efecto importante en la percepción que los otros tienen de el niño, además de que el niño tenga o no una imagen de sí mismo.

En consecuencia, estos infantes son valorados como personas importantes que tienen la capacidad de cambiar el mundo. Es posible que no se pueda sostener lo mismo acerca de los menores con una baja habilidad de socialización. El dolor y la soledad son emociones comunes para las personas que luchan por crecer socialmente, muchas veces incluso en los primeros años de vida. Además del fracaso escolar, la baja autoestima y, en ocasiones, el rechazo de sus compañeros, también corren el riesgo de repetir estas conductas nocivas a medida que crecen.

Debido a eso es significativo destacar, que estos destellos de habilidades de tipo social siempre se aprenderán en la compañía de buenos ejemplos, en esta situación, el trabajo de los docentes se vuelve importante especialmente cuando las relaciones familiares no son las mejores. Los docentes desempeñan un papel

importante en el desarrollo de la sociedad, en particular cuando intervienen en varias acciones sociales: crean relaciones con el menor, transmiten normas, le enseñan, modifican comportamientos y reacciones sociales, diseñan actividades que tienen como eje los conocimientos y habilidades necesarios, le dan la oportunidad de practicarlos, planean el entorno físico, para ayudar en el desarrollo del menor, explican las reglas y presentan consecuencias positivas o negativas. La forma en la que los profesores ejecutan estas labores, influirá o no en el progreso social del menor.

2.3.2.6. Elementos de las habilidades sociales

Según Monjas (2010), las habilidades sociales incluyen los siguientes elementos:

- **La comunicación:** es la habilidad de enviar conceptos firmes y persuasivos. Estas habilidades permiten a las personas enviar y recibir información, identificar y desarrollar sentimientos e interactuar con los demás de manera clara y fluida.
- **La capacidad de influencia:** es la capacidad de persuasión. Estas personas son muy hábiles, utilizan medios engañosos para ganarse la aprobación de los demás y utilizan justificaciones detalladas para influir en los demás.
- **El liderazgo:** se trata de la habilidad de motivar y orientar a las personas y a las agrupaciones. Estas personas son capaces de comunicar y cultivar el amor por objetivos y puntos de vista compartidos, saben actuar independientemente de su posición cuando se requiere una decisión, pueden dirigir el desempeño de los demás y son líderes en su campo.
- **La canalización del cambio:** es la capacidad de iniciar o liderar transformaciones. Las personas con estas habilidades: identifican necesidades de transformación y eliminan diferencias, derriban lo establecido, impulsan el cambio y son capaces de involucrar a otros en la transformación y eliminar esas diferencias al cambiar a otros.
- **La resolución de conflictos:** es la habilidad de llegar a un consenso y solucionar problemas. Estas personas son capaces de identificar problemas potenciales, exponer inconsistencias y promover la reducción de presión, así como encontrar soluciones que satisfagan a todas las partes. También son

expertos en manejar personas difíciles y situaciones tensas con diplomacia y delicadeza.

- **La colaboración y cooperación:** la capacidad de colaborar y cooperar con otros para lograr objetivos compartidos. Los individuos que poseen estas habilidades: son capaces de mantener un equilibrio entre el enfoque en su trabajo y la consideración que dan a las relaciones, la asistencia y el intercambio de proyectos, datos y recursos.
- **Las habilidades de equipo:** se trata de la habilidad de generar la armonía del grupo en el objetivo común. Las personas con este privilegio: promueven características de grupo como la amabilidad, la colaboración, la disponibilidad y también fomentan el compromiso y el amor, preservan la imagen de grupo y, comparten los créditos. (pág. 75)

2.3.2.7. Dimensiones de las habilidades sociales

Para lograr una mayor confluencia conceptual y poder incluir en mayor medida todo el constructor, se decidió complementar esta hipótesis con recomendaciones de diversos especialistas y la revisión de diversas pruebas que corroboren la misma idea. Las definiciones iniciales fueron modificadas y ampliadas en cuatro nuevas categorías que se realizaron. Las cuatro nuevas dimensiones propuestas son las siguientes:

1. Habilidad para relacionarse

El término “capacidad de relacionarse” se refiere a la capacidad de un menor para localizar a otros niños con quienes practicar deporte. Además, demuestra que este menor es capaz de realizar diversas tareas de forma conjunta o individual según sea necesario y que es capaz de comunicar claramente sus necesidades y solicitar asistencia. Demuestra una actitud proactiva en clase. Martínez (2012) por otro lado, consideró las habilidades sociales como un “conjunto de comportamientos que no son peculiares de las personas ya que se obtuvieron a través de la vínculo y conversación que tuvo con su alrededor, es decir, de las vivencias experimentadas, denominadas como algún tipo de adiestramiento” (pág. 27). Debido a que este comportamiento en su origen es además de individual, tiene una gran aceptación cuando se produce en grupo, debido a la influencia que tiene otro individuo.

Estos pueden considerarse como un conjunto de habilidades y destrezas de las personas que le ayudan a comunicarse con las personas que quieren hacerlo y les permiten expresar sus necesidades, preocupaciones e incluso emociones. Además de posibilitarse el derecho a expresarse sin preocuparse por las respuestas que no desearían.

2. Autoafirmación

Según Morales (2015), la autoafirmación:

Es la seguridad en sí mismo y su sentido de seguridad personal. La adquisición de la personalidad es un procedimiento que empieza por adquirir un territorio: la casa. La primera semilla para crear una identidad proviene de la inserción en el linaje de origen, donde es necesario sugerir dos cualidades personales: la aprobación de lo que representa una distinción individual y el consentimiento para que surja el propio anhelo. (pág. 1)

La autoafirmación no es un comportamiento agresivo o desadaptativo, no es tomar la iniciativa ni pisotear a los demás, no es hacer valer los propios intereses estando ciego o indiferente ante los intereses de las demás personas.

Simplemente se refiere a la voluntad de juzgar las cosas según tus propios estándares, de ser abiertamente auténtico y amable conmigo mismo en las interacciones interpersonales. Se trata de una expresión de rechazo a la idea de falsificar mi identidad con el fin de complacer a los otros.

La autoafirmación es el procedimiento de valoración y asimilación de uno mismo que señala la madurez del individuo. La persona que se estima se estima a sí misma y por lo tanto llega a una alta autoaceptación.

3. Expresión de emociones

Es la habilidad del ser humano de hacer notar sus sentimientos y necesidades además de también ser capaz de detectar los sentimientos de los que le rodean. Esto implica que la persona haga alteraciones en su volumen de voz con el fin de que los síntomas que tenga sean más evidentes.

Nos remite a la importancia que tiene en la enseñanza de los niños la manifestación de sus sentimientos y la importancia de conocer y aceptar estos sentimientos. Además, nos comunica que es significativo expresar las emociones debido a que el valor se encuentra en que los otros den entenderlas.

La tarea de las emociones involucra a todo el cuerpo y queda impresa en el estado de ánimo de cada persona. Porque la vivencia de este acontecimiento es un procedimiento de extremo malestar personal.

Asimismo, García (2012), expresa que:

Están conectados con necesidades biológicas y dependen de estructuras subcorticales, lo que hace que se manifiesten de diversas formas y tareas específicas. Se asocian a reacciones emocionales de manifestación repentina, de gran magnitud, de carácter transitorio y acompañadas de cambios en el organismo que son perceptibles.
(pág.2)

4. Conversación

Para Abugattas (2016) “la conversación es el punto inicial para iniciar los estudios de las habilidades de conversación y conservar la capacidad de escucha y fluidez en una conversación breve. Debido a que lo que se incluye es el respeto por el orden de las palabras” (pág. 54).

La plática se torna en la conversación y es el comienzo de los destellos de habilidad verbal con el fin de entablar un discurso por escrito que requiere de distintos componentes para que esta sea posible, debido a que dos o más personas lo conforman.

De acuerdo con Rubio (2013) la conversación es un “servicio que tiene el objetivo de ayudar al individuo a socializar a través de la conversación, que es la que utilizamos con mayor frecuencia. Esta asistencia le proporciona más seguridad a la persona y le ayuda a verbalizar sus necesidades de manera clara” (pág. 162).

2.4. Definición de términos básicos

- **Aprendizaje por experiencia directa:** este tipo de aprendizaje se ocupa del comportamiento interpersonal, que a su vez se relaciona con las consecuencias de las acciones individuales. Esta viene dada por la respuesta del niño ante la conducta resultante de su contexto social.
- **Autoestima:** así nos evaluamos a nosotros mismos. Para desarrollar la autoestima, primero hay que desarrollar la propia imagen (autoconcepto). Una

vez que lleguemos a conocernos a nosotros mismos y comprendernos tanto por dentro como por fuera, podremos aprender a aceptarnos y amarnos.

- **Componente verbal:** en la conversación, el habla es el vehículo típico para interactuar con los demás, es consciente, directa y fácilmente controlable. Los fracasos en el lenguaje hablado se interpretan como déficits educativos y se aprenden directa y formalmente.
- **De Afirmación:** este tipo de juego aumenta la aceptación y te ayuda a definirte positivamente teniendo en cuenta tus propias cualidades, las habilidades de los miembros del grupo y tus propias limitaciones.
- **Habilidades alternativas a la agresión:** consisten en dar y recibir, negociar, autocontrol, pedir permiso, defender los propios derechos, responder a bromas, mantenerse al margen de los problemas ajenos y no pelear.
- **Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones:** los niños adquieren la capacidad de hacer valer sus derechos con confianza y respetar a los demás, así como aprender medios socialmente aceptables para expresar sus emociones y aceptar las de los demás.
- **Habilidades sociales:** se considera que son el eje del progreso social de una persona, esto se basa en la relación positiva que tiene con el entorno, un individuo que tiene habilidades sociales avanzadas será capaz de iniciar, sostener y terminar discusiones con éxito con su comunidad, de esta manera, ayudará a que la persona se acostumbre a la sociedad.
- **Juego cooperativo:** es el que todos los integrantes comprometen sus recursos a fin de conseguir los objetivos que se comparten. Esta modalidad de juego incrementa la contribución. Debido a que cada menor tiene una labor o misión que realizar dentro del juego. De modo que este es valorado como una vivencia en grupo.
- **Juego de reglas:** es característico de los niños de 7 años que inician actividades que comparten con otros niños. Los niños indicaron que participaron en dichos juegos, compartiendo sus materiales, herramientas y reglas, con el objetivo de adherirse a las pautas del juego.
- **Juego simbólico:** los niños aprenden sobre la vida a través de este método de interpretar la cultura, comprender el contexto y comprender el mundo que los rodea. La capacidad de crear nuevos tipos de juego, como el juego simbólico,

representativo o dramático en parejas, comienza a surgir en los niños alrededor de los dos años.

- **Juego:** es una acción o actividad voluntaria, dentro de un tiempo y lugar determinado, según reglas libremente acordadas, pero absolutamente necesarias, con un objetivo en mente, la tensión, el placer y la conciencia acompañándolo.
- **Socialización primaria:** atraviesa una persona en sus primeros años, lo que le ayuda a incorporarse a la sociedad. Como resultado, es aceptable en entornos domésticos.
- **Socialización secundaria:** se refiere a la socialización que tiene lugar fuera de la familia, las identidades individuales enriquecidas ayudarán a las personas a adaptarse a la sociedad y desempeñar un papel activo en ella.

2.5. Hipótesis de la investigación

2.5.1. Hipótesis general

La medida en que influyen los juegos cooperativos es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

2.5.2. Hipótesis específicos

- La medida en que influye la cooperación es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- La medida en que influye la participación es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- La medida en que influye la diversión es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM S
JUEGO COOPERATIVO	• La cooperación	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a sus compañeros cuando los necesitan. • Resuelve tareas en común con sus compañeros. • Desarrolla capacidades compartiendo y socializando. 	Ítems
	• La participación	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a sus colegas en la labor que realizan. • Participa colectivamente en la realización del juego. • Genera una atmosfera de confianza. 	Ítems
	• La diversión	<ul style="list-style-type: none"> • Disfruta de juegos y expresa sus emociones básicas. • Juega con la finalidad de divertirse. • Manifiesta el sentido pedagógico. 	Ítems
COMPRENSIÓN LECTORA	• Habilidad para relacionarse	<ul style="list-style-type: none"> • Busca a otros niños con el fin de jugar. • Realiza diferentes actividades en grupos. • Manifiesta una participación activa en clase. • Respeta las decisiones y opiniones de uno mismo. 	Ítems
	• Autoafirmación	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe expresarse para que otros puedan adquirir conocimientos. 	Ítems
	• Expresión de emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las emociones de las personas que lo rodean. • Expresa y comprende lo que se siente y se conoce. • Ejerce acciones generando distintas reacciones. 	Ítems
	• Conversación	<ul style="list-style-type: none"> • Pone en práctica las habilidades verbales. • Manifiesta sus necesidades de manera verbal. • Tienes más confianza en sí misma. 	Ítems

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

Este proyecto de investigación es no experimental debido a que las variables no son manipuladas, y transversal debido a que los datos de la muestra están en su estado presente, y correlacional debido a que se trata de determinar la magnitud de la relación entre las variables.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población del presente trabajo ha estado constituida por todos los niños y niñas de 5 años que pertenecen a la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” de la ciudad de Huacho, que hacen la suma total 80 niños.

3.2.2. Muestra

Se utilizó el muestro no probabilístico de tipo disponible con el objetivo de que los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” sean el objeto de estudio, ya que es inmediata para la investigadora.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

Durante la investigación, previo a coordinarse con los profesores, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me posibilita realizar una investigación cuantitativa acerca de las dos variables cualitativas en cuestión, es decir, una investigación a partir de un método mixto.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Se ejecutó un conjunto de preguntas escrito en forma de interrogación con el fin de conseguir información de manera que se pueda determinar las variables que se estudiarán, este conjunto de preguntas está dirigido hacia la unidad de análisis y hace referencia al cuestionario.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Después de aplicar los instrumentos de esta investigación, se utiliza el sistema estadístico SPSS versión 25 para el procesamiento de los datos, con lo cual se pueden obtener rápidamente las tablas y gráficos estadísticos necesarios para su presentación y análisis.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Se obtuvieron los siguientes resultados después de aplicar la herramienta de recopilación de datos a los niños de 5 años:

Tabla 1

Muestra apoyo a sus compañeros menos habilidades.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

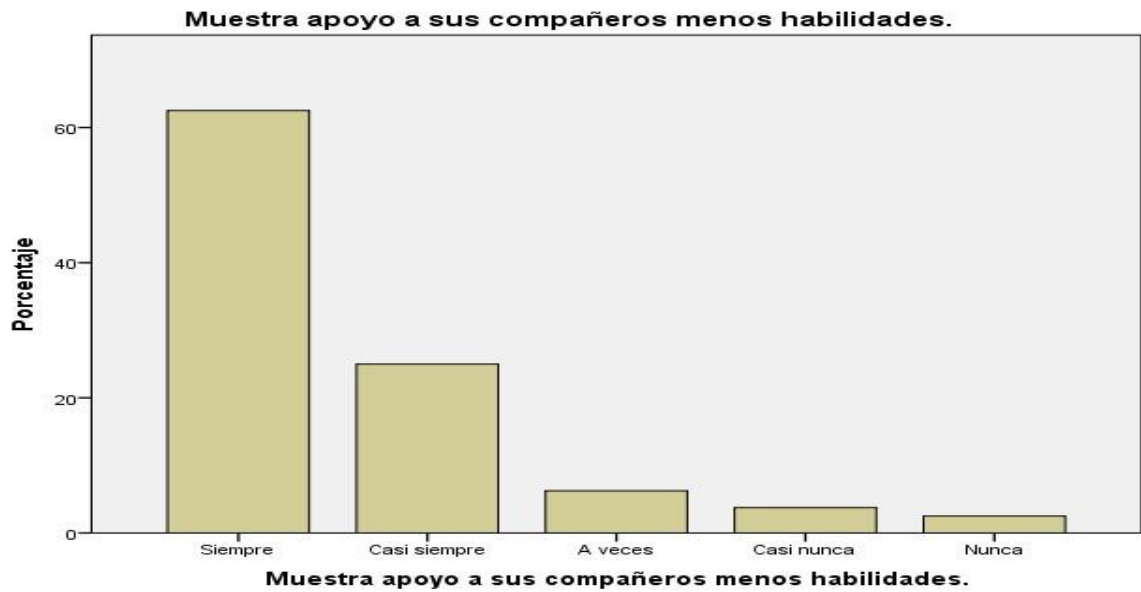


Figura 1: Muestra apoyo a sus compañeros menos habilidades.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre muestran apoyo a sus compañeros menos habilidades; el 25,0% casi siempre muestran apoyo a sus compañeros menos habilidades, el 6,3% a veces muestran apoyo a sus compañeros menos habilidades, el 3,8% casi nunca muestran apoyo a sus compañeros menos habilidades y el 2,5% nunca muestran apoyo a sus compañeros menos habilidades.

Tabla 2

Con la ayuda de sus compañeros de equipo resuelven fácilmente los problemas mientras juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Con la ayuda de sus compañeros de equipo resuelven fácilmente los problemas mientras juega.

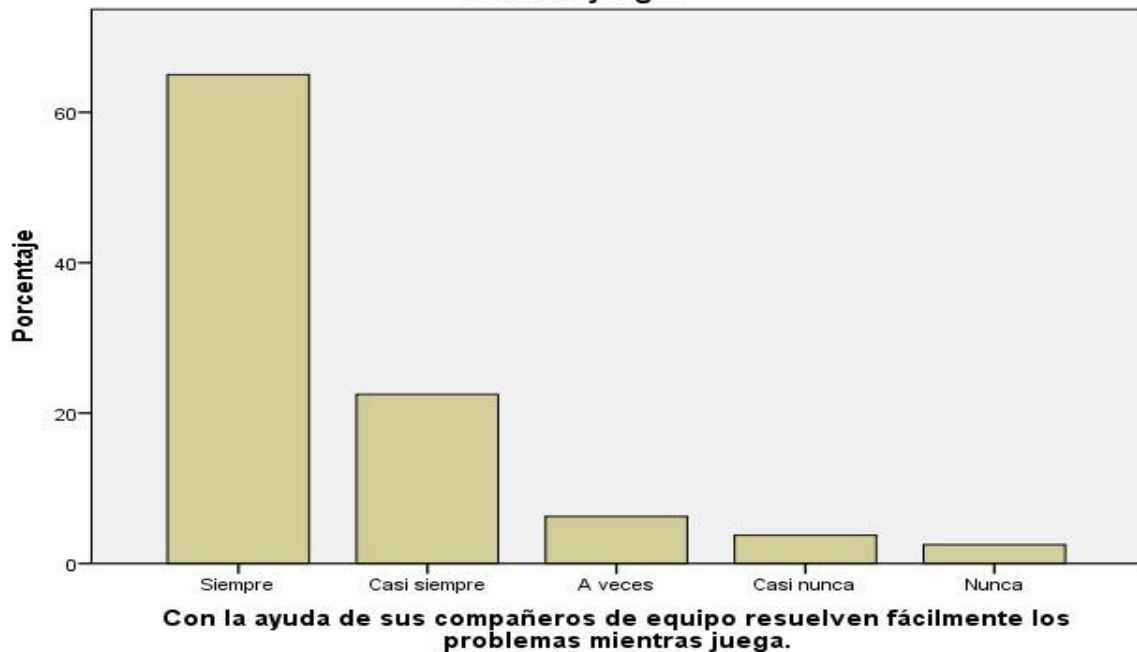


Figura 2: Con la ayuda de sus compañeros de equipo resuelven fácilmente los problemas mientras juega.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre con la ayuda de sus compañeros de equipo resuelven fácilmente los problemas mientras juegan; el 22,5% casi siempre con la ayuda de sus compañeros de equipo resuelven fácilmente los problemas mientras juegan, el 6,3% a veces con la ayuda de sus compañeros de equipo resuelven fácilmente los problemas mientras juegan, el 3,8% casi nunca con la ayuda de sus compañeros de equipo resuelven fácilmente los problemas mientras juegan y el 2,5% nunca con la ayuda de sus compañeros de equipo resuelven fácilmente los problemas mientras juegan.

Tabla 3

Ayuda a sus compañeros a lograr sus objetivos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

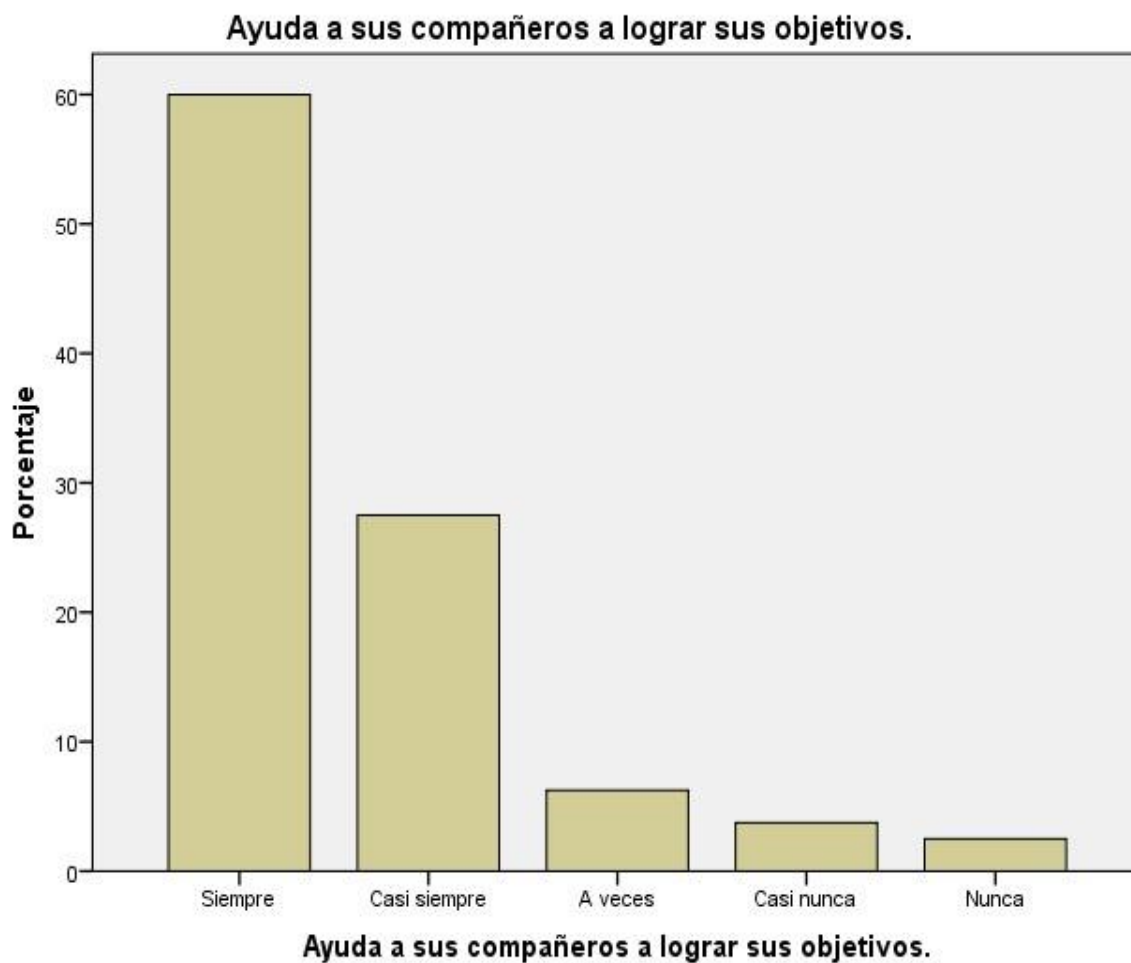


Figura 3: Ayuda a sus compañeros a lograr sus objetivos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre ayudan a sus compañeros a lograr sus objetivos; el 27,5% casi siempre ayudan a sus compañeros a lograr sus objetivos, el 6,3% a veces ayudan a sus compañeros a lograr sus objetivos, el 3,8% casi nunca ayudan a sus compañeros a lograr sus objetivos y el 2,5% nunca ayudan a sus compañeros a lograr sus objetivos.

Tabla 4

Cuando surge un problema en el juego toma en cuenta las opiniones de sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Cuando surge un problema en el juego toma en cuenta las opiniones de sus compañeros.

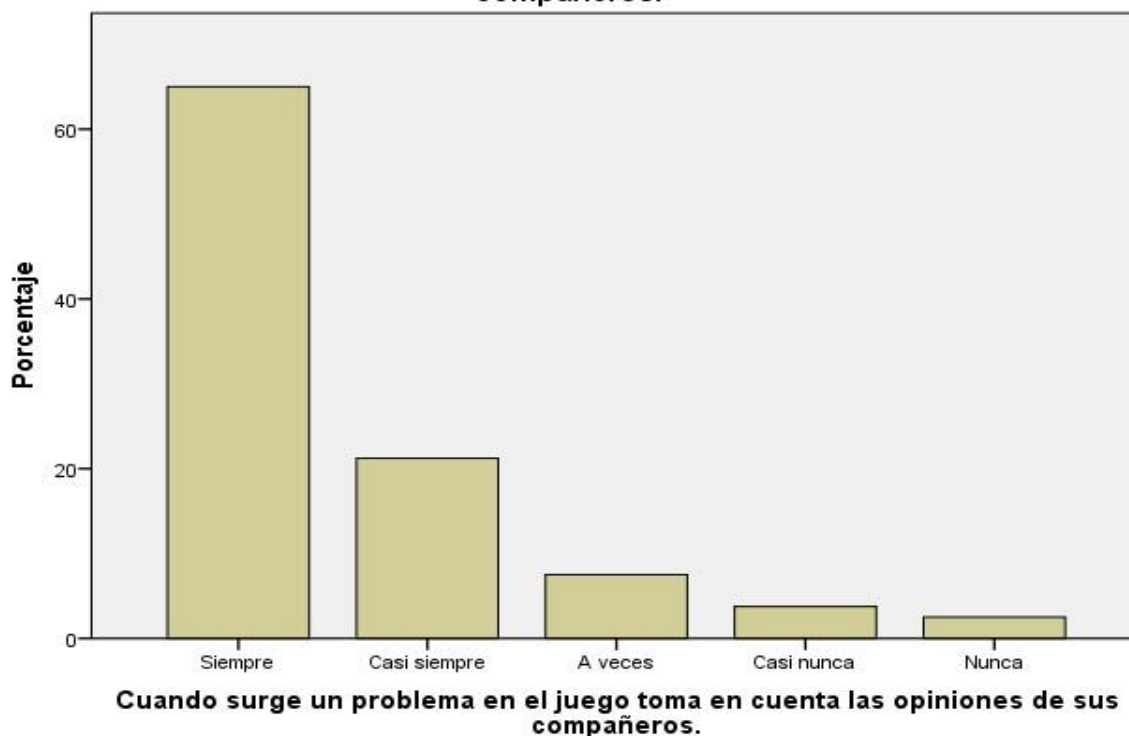


Figura 4: Cuando surge un problema en el juego toma en cuenta las opiniones de sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre cuando surge un problema en el juego toman en cuenta las opiniones de sus compañeros; el 21,3% casi siempre cuando surge un problema en el juego toman en cuenta las opiniones de sus compañeros, el 7,5% a veces cuando surge un problema en el juego toman en cuenta las opiniones de sus compañeros, el 3,8% casi nunca cuando surge un problema en el juego toman en cuenta las opiniones de sus compañeros y el 2,5% nunca cuando surge un problema en el juego toman en cuenta las opiniones de sus compañeros.

Tabla 5

Comparte los materiales que está utilizando con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

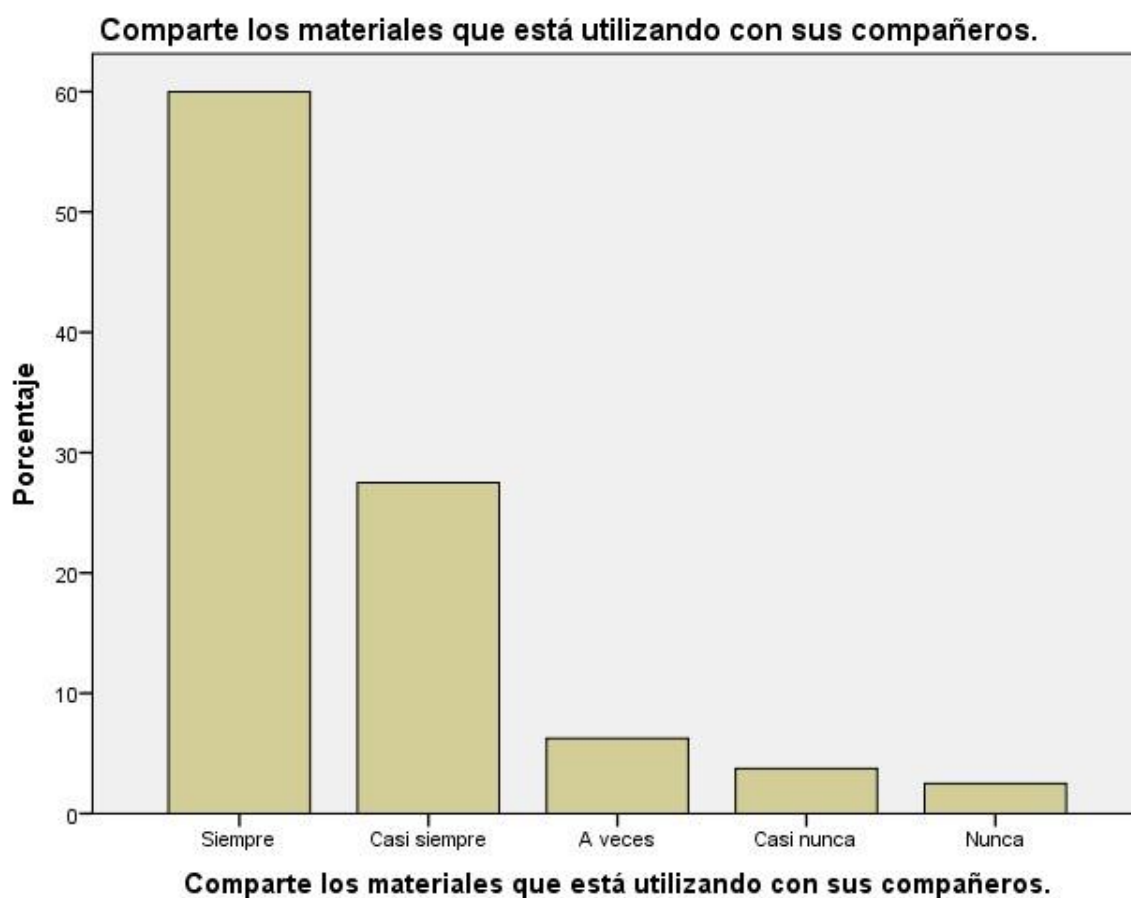


Figura 5: Comparte los materiales que está utilizando con sus compañeros.

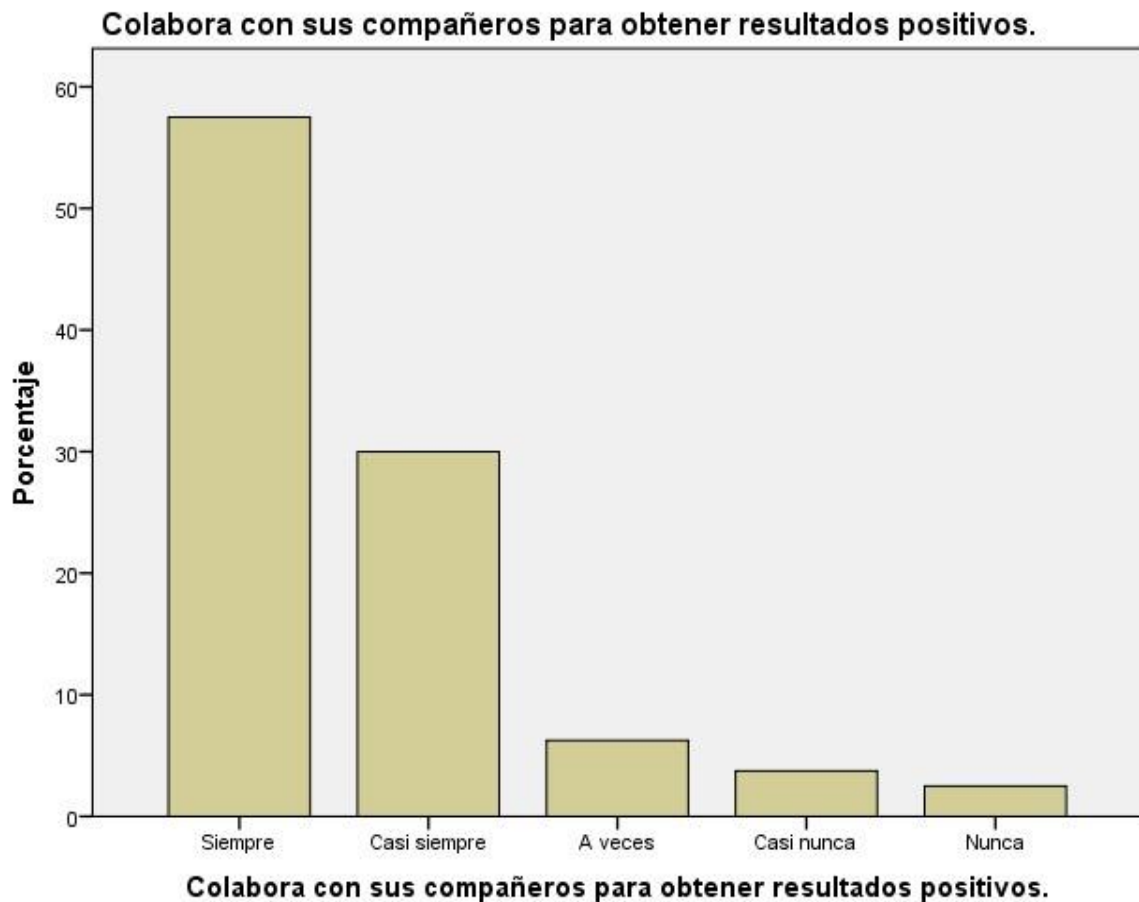
Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre comparten los materiales que están utilizando con sus compañeros; el 27,5% casi siempre comparten los materiales que están utilizando con sus compañeros, el 6,3% a veces comparten los materiales que están utilizando con sus compañeros, el 3,8% casi nunca comparten los materiales que están utilizando con sus compañeros y el 2,5% nunca comparten los materiales que están utilizando con sus compañeros.

 Porcentaje
 Porcentaje válido acumulado

Tabla 6

Colabora con sus compañeros para obtener resultados positivos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



Porcentaje acumulado

Figura 6: Colabora con sus compañeros para obtener resultados positivos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre colaboran con sus compañeros para obtener resultados positivos; el 30,0% casi siempre colaboran con sus compañeros para obtener resultados positivos, el 6,3% a veces colaboran con sus compañeros para obtener resultados positivos, el 3,8% casi nunca colaboran con sus compañeros para obtener resultados positivos y el 2,5% nunca colaboran con sus compañeros para obtener resultados positivos.

Tabla 7

Cuando necesita ayuda busca el apoyo de sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

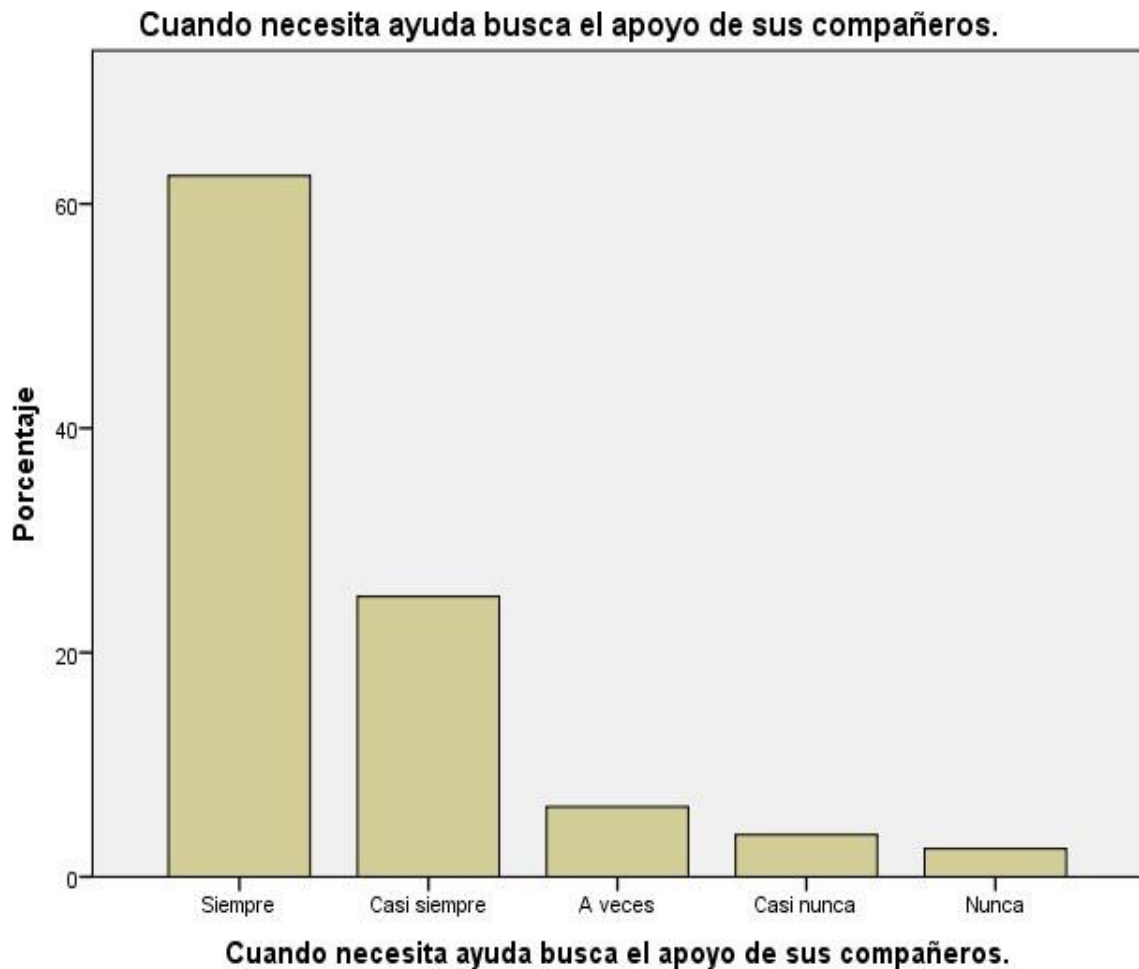


Figura 7: Cuando necesita ayuda busca el apoyo de sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre cuando necesitan ayuda buscan el apoyo de sus compañeros; el 25,0% casi siempre cuando necesitan ayuda buscan el apoyo de sus compañeros, el 6,3% a veces cuando necesitan ayuda buscan el apoyo de sus compañeros, el 3,8% casi nunca cuando necesitan ayuda buscan el apoyo de sus compañeros y el 2,5% nunca cuando necesitan ayuda buscan el apoyo de sus compañeros.

Tabla 8

Trabaja en armonía con su equipo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0		100,0

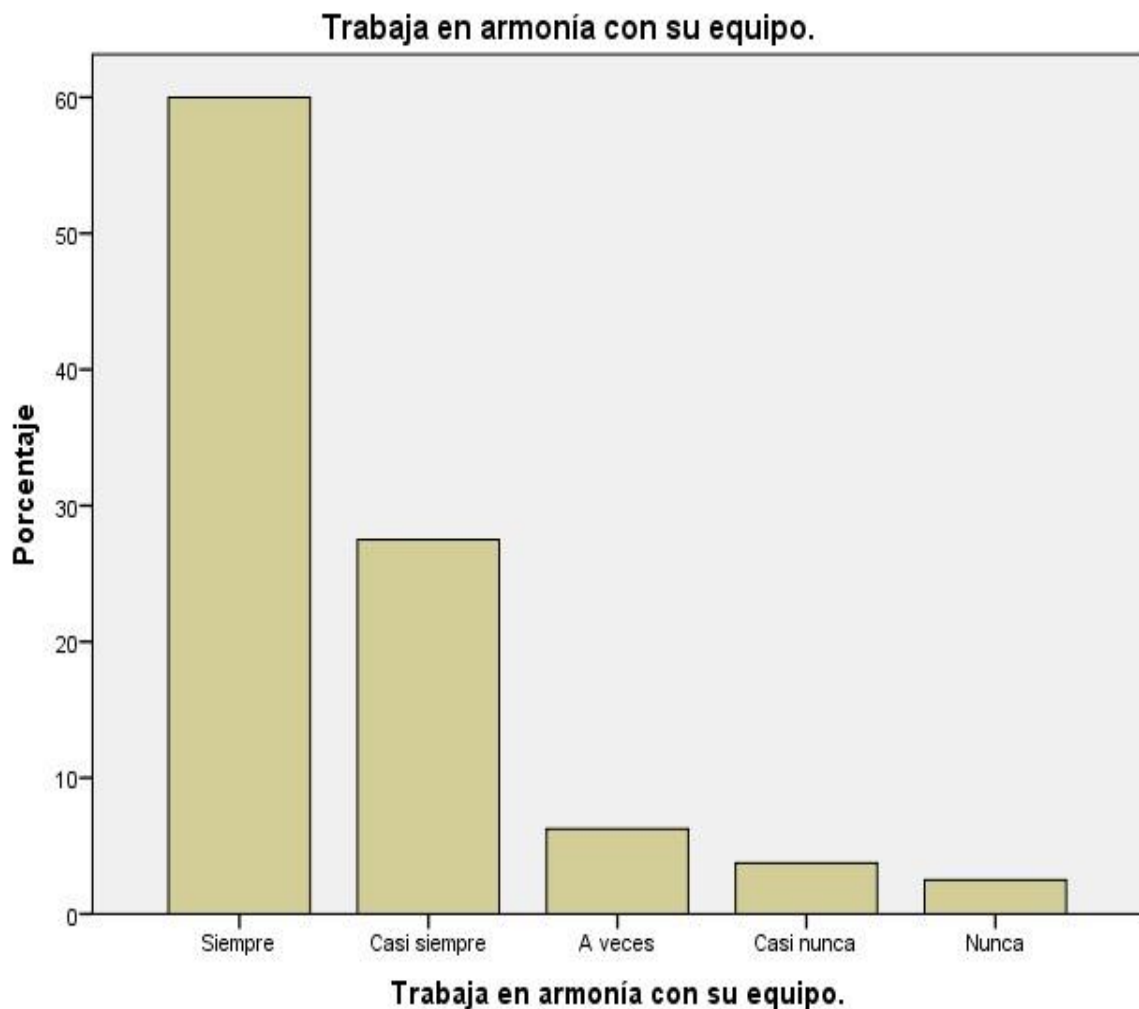


Figura 8: Trabaja en armonía con su equipo.

Porcentaje

Porcentaje válido acumulado

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre trabajan en armonía con su equipo; el 27,5% casi siempre trabajan en armonía con su equipo, el 6,3% a veces trabajan en armonía con su equipo, el 3,8% casi nunca trabajan en armonía con su equipo y el 2,5% nunca trabajan en armonía con su equipo.

Tabla 9

Invita a sus compañeros a formar parte de su equipo.

		Frecuencia		Porcentaje	
				Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	15	18,8	18,8	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

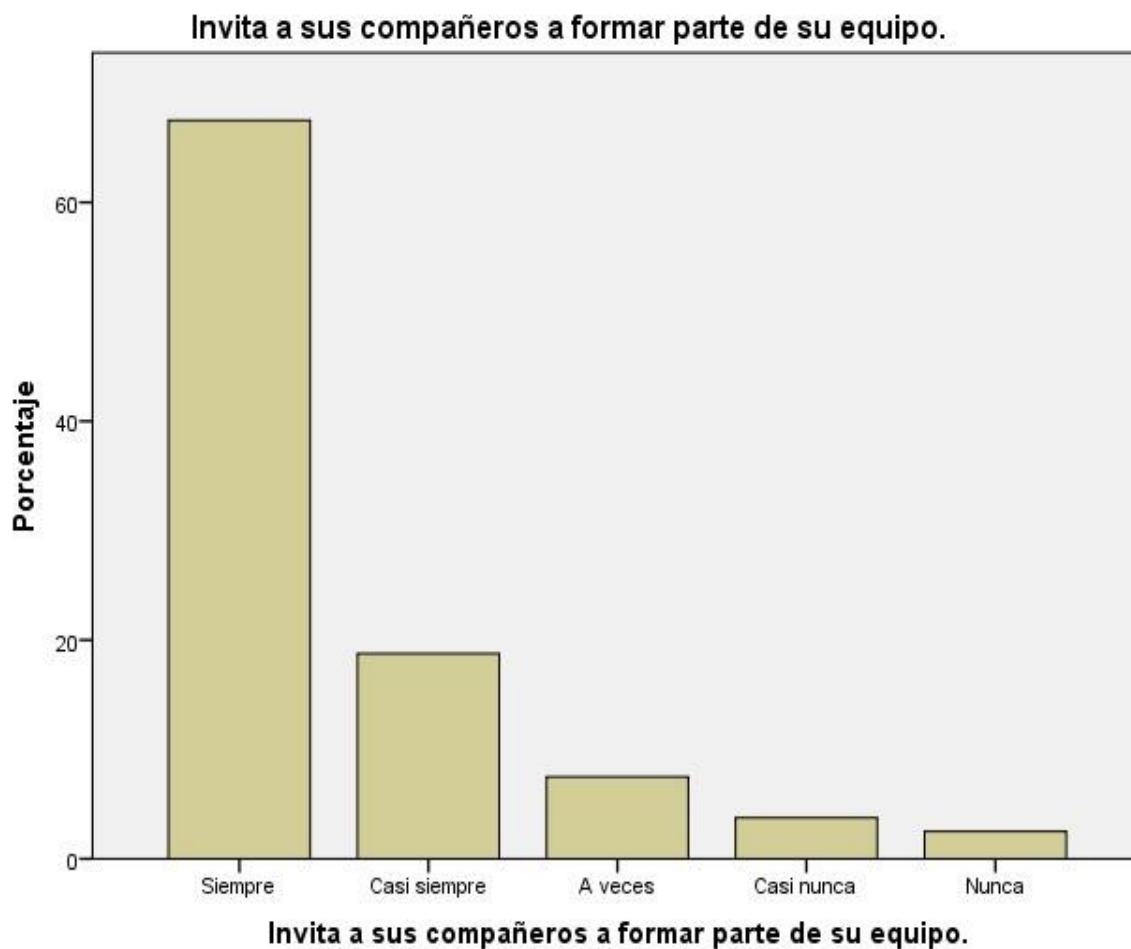


Figura 9: Invita a sus compañeros a formar parte de su equipo.

Porcentaje
Porcentaje válido acumulado

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre invitan a sus compañeros a formar parte de su equipo; el 18,8% casi siempre invitan a sus compañeros a formar parte de su equipo, el 7,5% a veces invitan a sus compañeros a formar parte de su equipo, el 3,8% casi nunca invitan a sus compañeros a formar parte de su equipo y el 2,5% nunca invitan a sus compañeros a formar parte de su equipo.

Tabla 10

Busca posibles soluciones a los problemas que surgen en el desarrollo del trabajo en equipo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Busca posibles soluciones a los problemas que surgen en el desarrollo del trabajo en equipo.

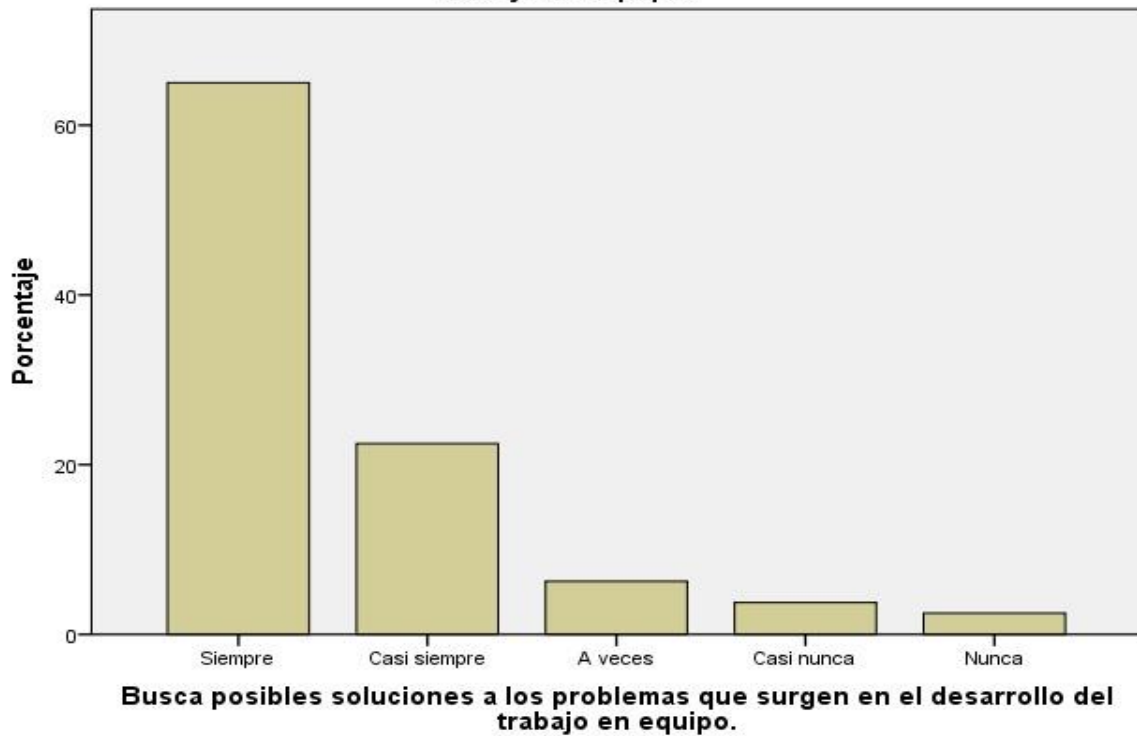


Figura 10: Busca posibles soluciones a los problemas que surgen en el desarrollo del trabajo en equipo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre buscan posibles soluciones a los problemas que surgen en el desarrollo del trabajo en equipo; el 22,5% casi siempre buscan posibles soluciones a los problemas que surgen en el desarrollo del trabajo en equipo, el 6,3% a veces buscan posibles soluciones a los problemas que surgen en el desarrollo del trabajo en equipo, el 3,8% casi nunca buscan posibles soluciones a los problemas que surgen en el desarrollo del trabajo en equipo y el 2,5% nunca buscan posibles soluciones a los problemas que surgen en el desarrollo del trabajo en equipo.

Tabla 11

Juega para divertirse con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8

			Porcentaje	
			Porcentaje válido	acumulado
Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total	80	100,0	100,0	

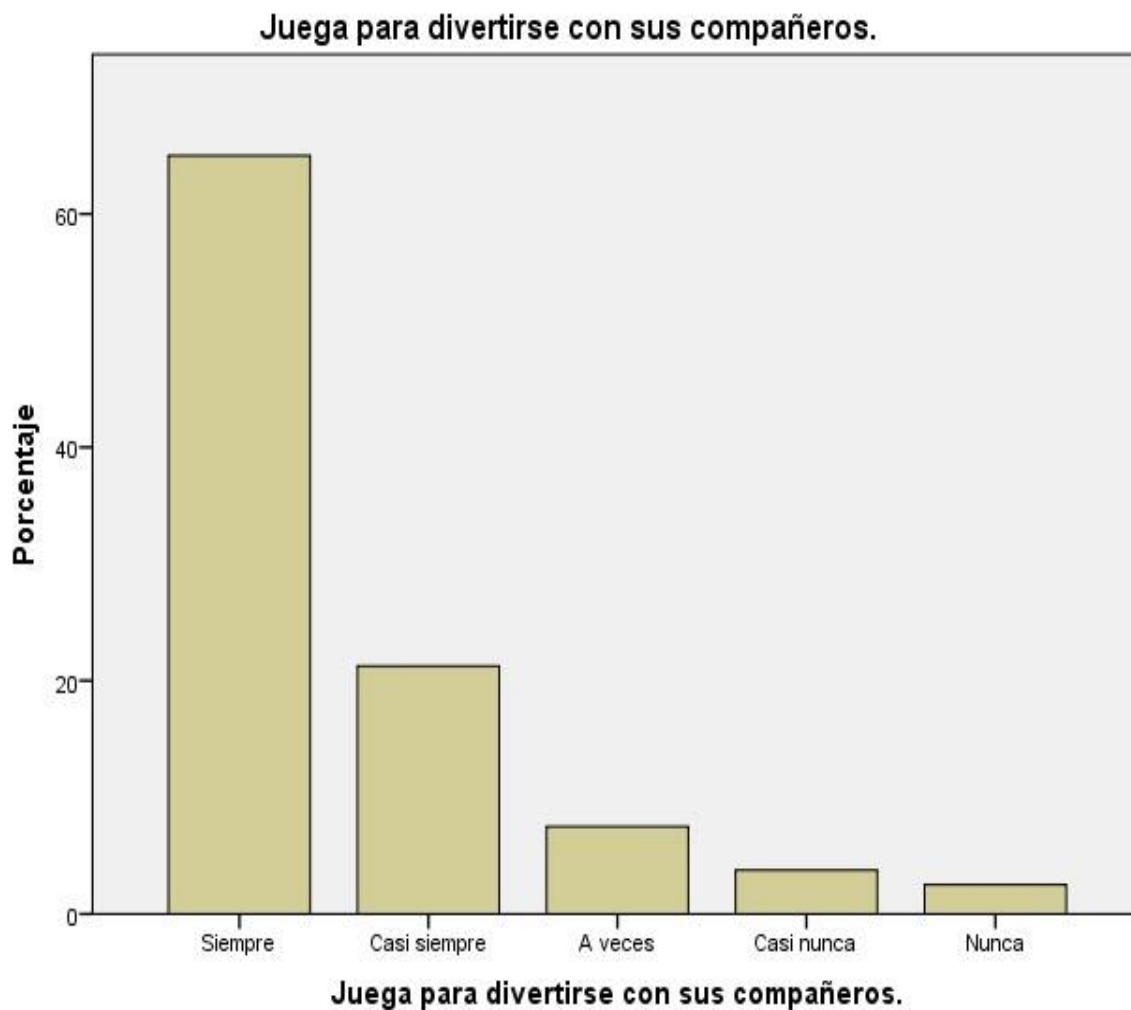


Figura 11: Juega para divertirse con sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre juegan para divertirse con sus compañeros; el 21,3% casi siempre juegan para divertirse con sus compañeros, el 7,5% a veces juegan para divertirse con sus compañeros, el 3,8% casi nunca juegan para divertirse con sus compañeros y el 2,5% nunca juegan para divertirse con sus compañeros.

Tabla 12

Recibe con alegría a sus compañeros con dificultades y los integra a su equipo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

Recibe con alegría a sus compañeros con dificultades y los integra a su equipo.

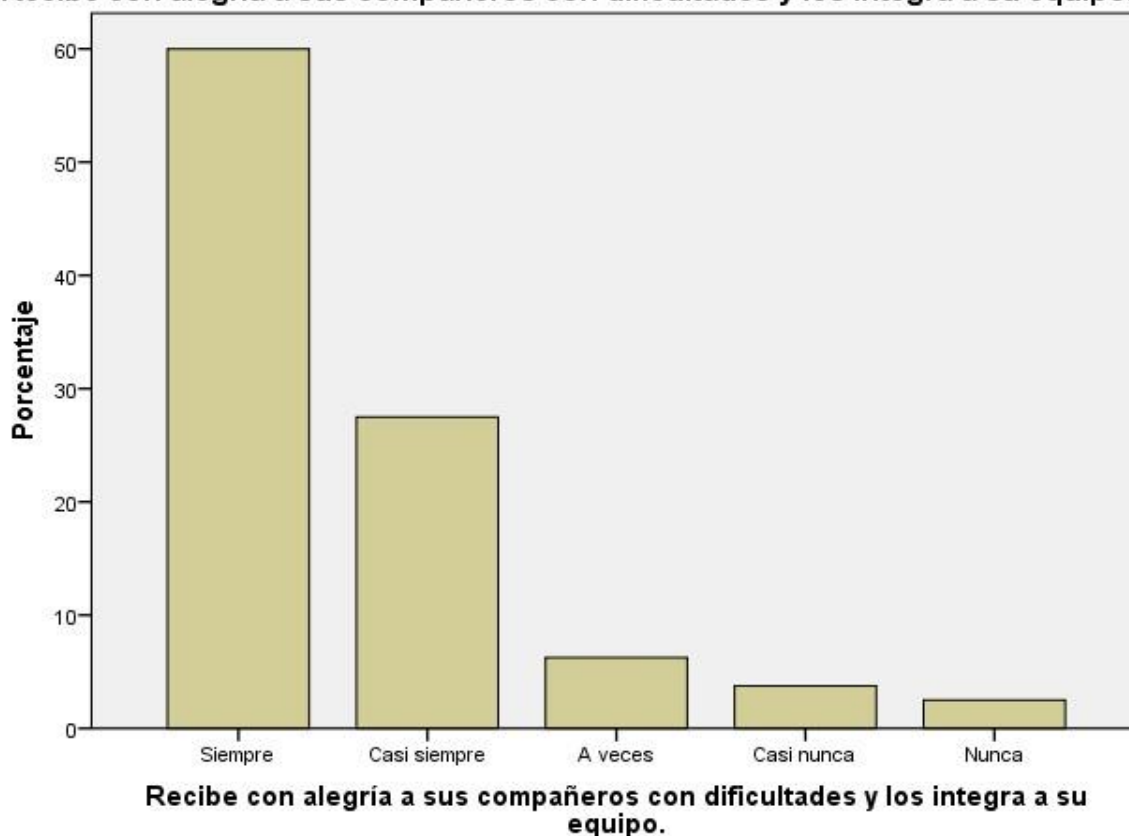


Figura 12: Recibe con alegría a sus compañeros con dificultades y los integra a su equipo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre reciben con alegría a sus compañeros con dificultades y los integran a su equipo; el 27,5% casi siempre reciben con alegría a sus compañeros con dificultades y los integran a su equipo, el 6,3% a veces reciben con alegría a sus compañeros con dificultades y los integran a su equipo, el 3,8% casi nunca reciben con alegría a sus compañeros con dificultades y los integran a su equipo

y el 2,5% nunca reciben con alegría a sus compañeros con dificultades y los integran a su equipo.

Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
-------------------	----------------------

Tabla 13

Se muestra alegre cuando juega en equipo.

		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

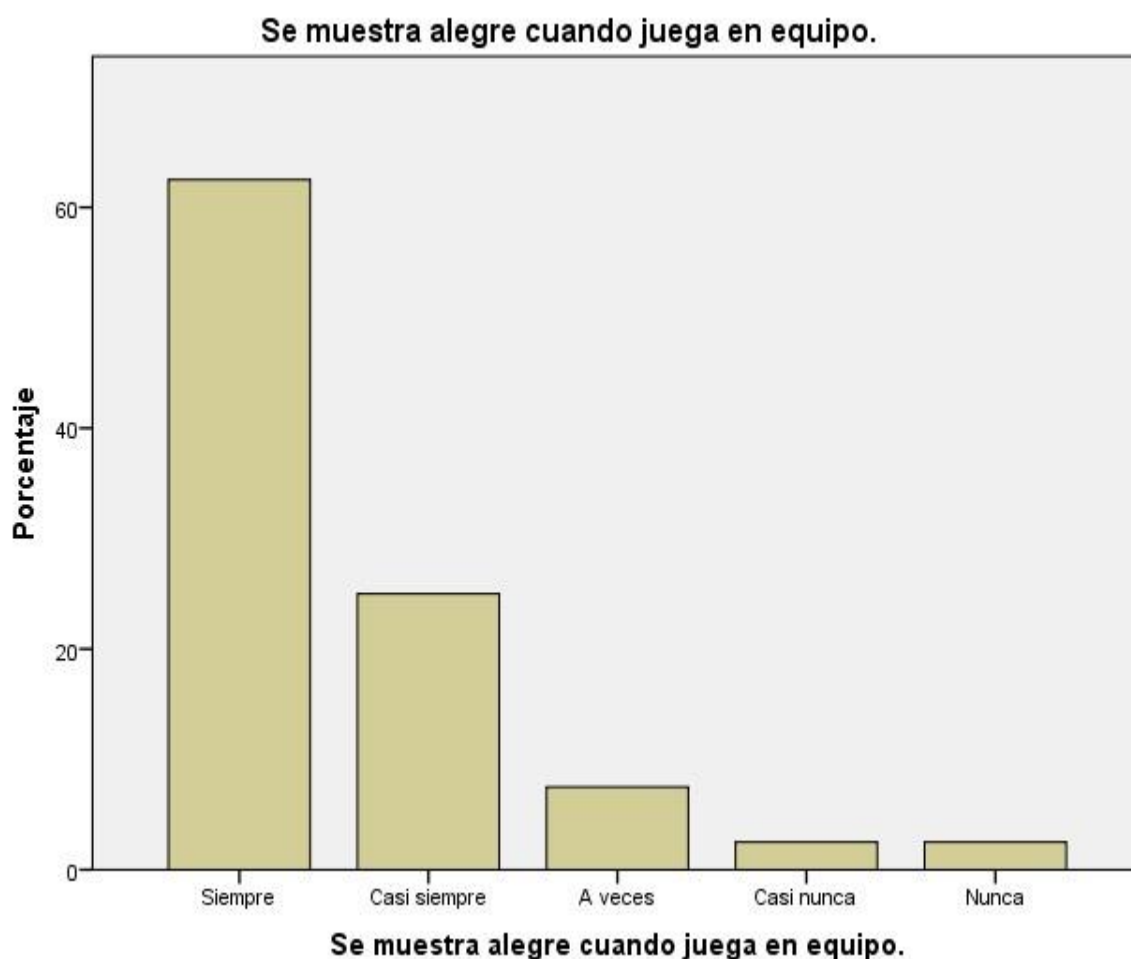


Figura 13: Se muestra alegre cuando juega en equipo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre se muestran alegres cuando juegan en equipo; el 25,0% casi siempre se muestran alegres cuando juegan en equipo, el 7,5% a veces se muestran alegres cuando juegan en equipo, el 2,5% casi nunca se muestran alegres cuando juegan en equipo y el 2,5% nunca se muestran alegres cuando juegan en equipo.

Tabla 14

Juega con sus compañeros sin miedo al fracaso.

		Porcentaje			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5

			Porcentaje	
			Porcentaje válido	acumulado
A veces	5	6,3	6,3	93,8
Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total	80	100,0	100,0	

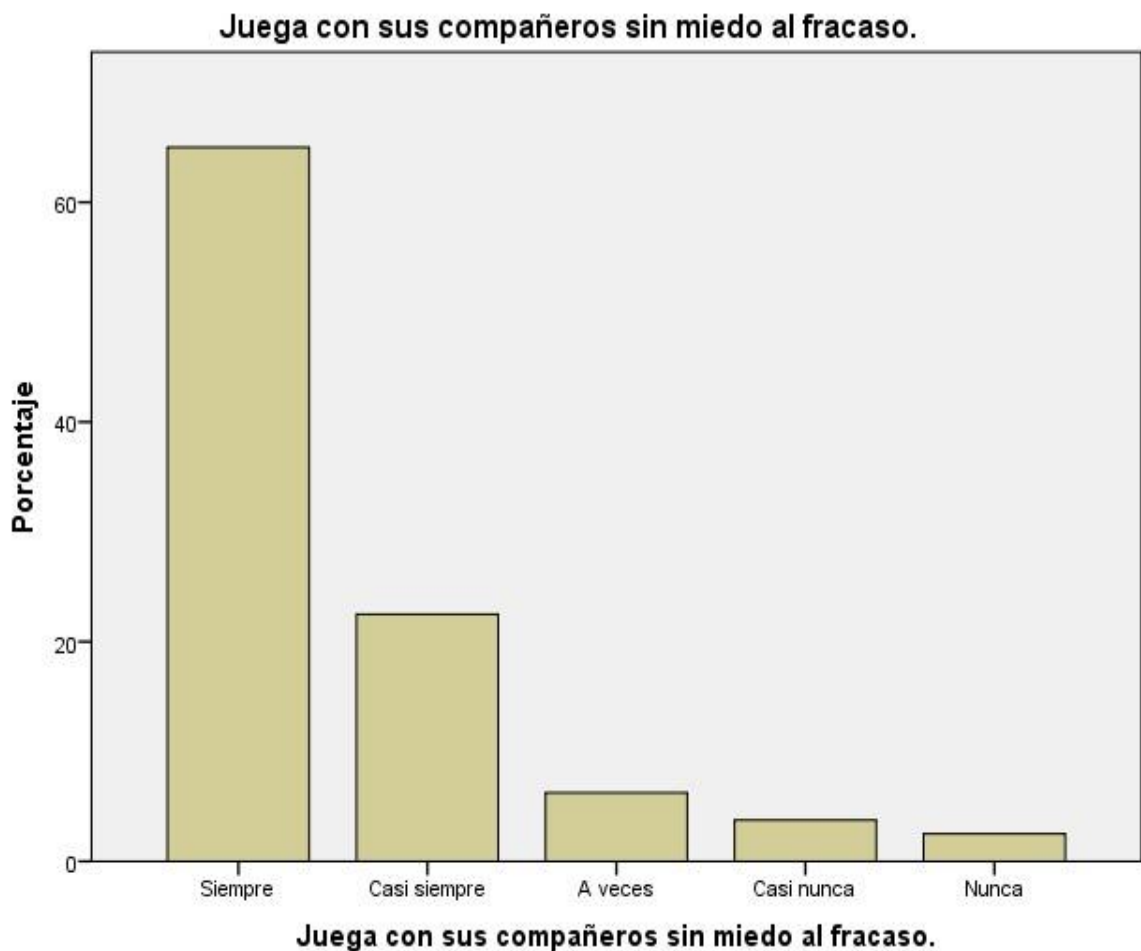


Figura 14: Juega con sus compañeros sin miedo al fracaso.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre juegan con sus compañeros sin miedo al fracaso; el 22,5% casi siempre juegan con sus compañeros sin miedo al fracaso, el 6,3% a veces juegan con sus compañeros sin miedo al fracaso, el 3,8% casi nunca juegan con sus compañeros sin miedo al fracaso y el 2,5% nunca juegan con sus compañeros sin miedo al fracaso.

Tabla 15

Se muestra feliz cuando interactúa con sus compañeros.

		Frecuencia		Porcentaje	
				Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	68,8	68,8	68,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

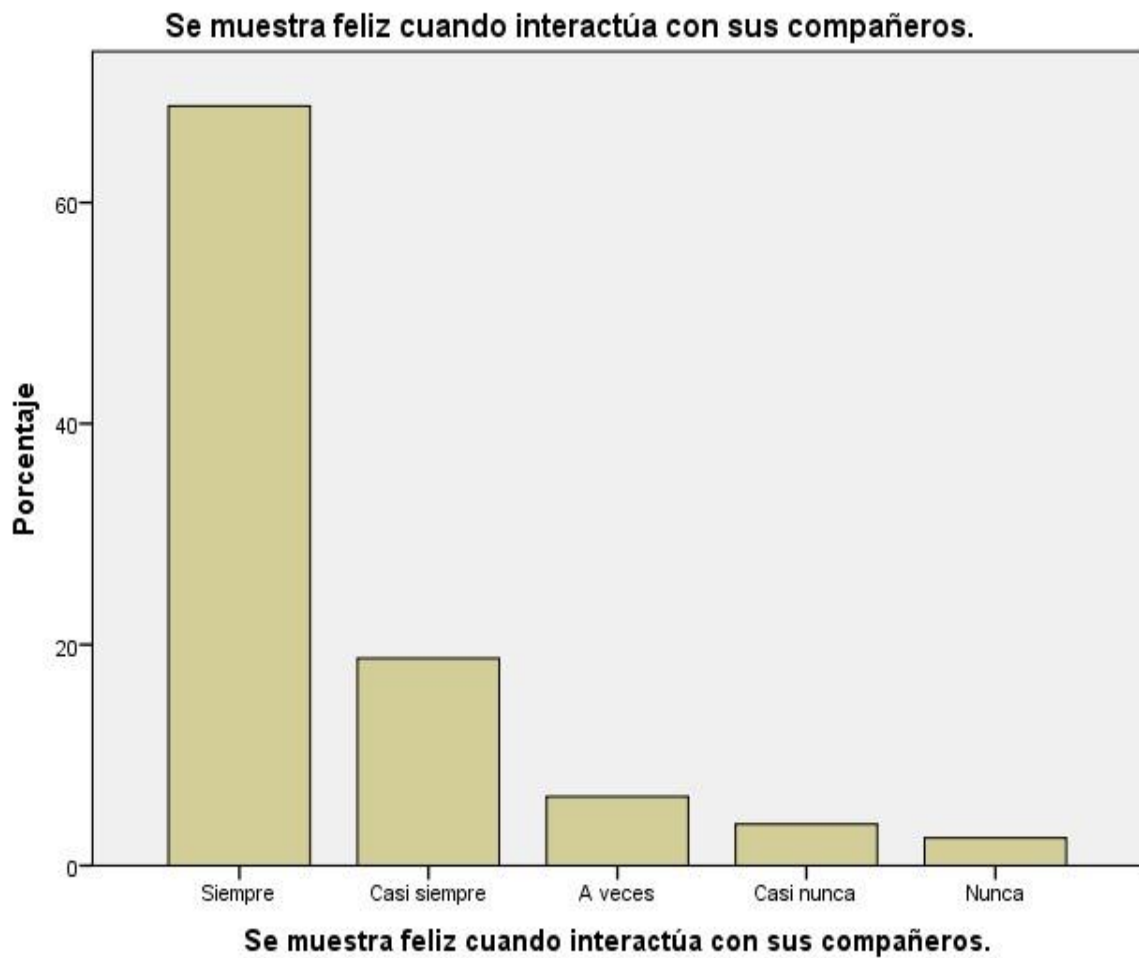


Figura 15: Se muestra feliz cuando interactúa con sus compañeros.

Porcentaje
Porcentaje válido acumulado

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 68,8% siempre se muestran felices cuando interactúan con sus compañeros; el 18,8% casi siempre se muestran felices cuando interactúan con sus compañeros, el 6,3% a veces se muestran felices cuando interactúan con sus compañeros, el 3,8% casi nunca se muestran felices cuando interactúan con sus compañeros y el 2,5% nunca se muestran felices cuando interactúan con sus compañeros.

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los niños de 5 años, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Mantiene una buena relación con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

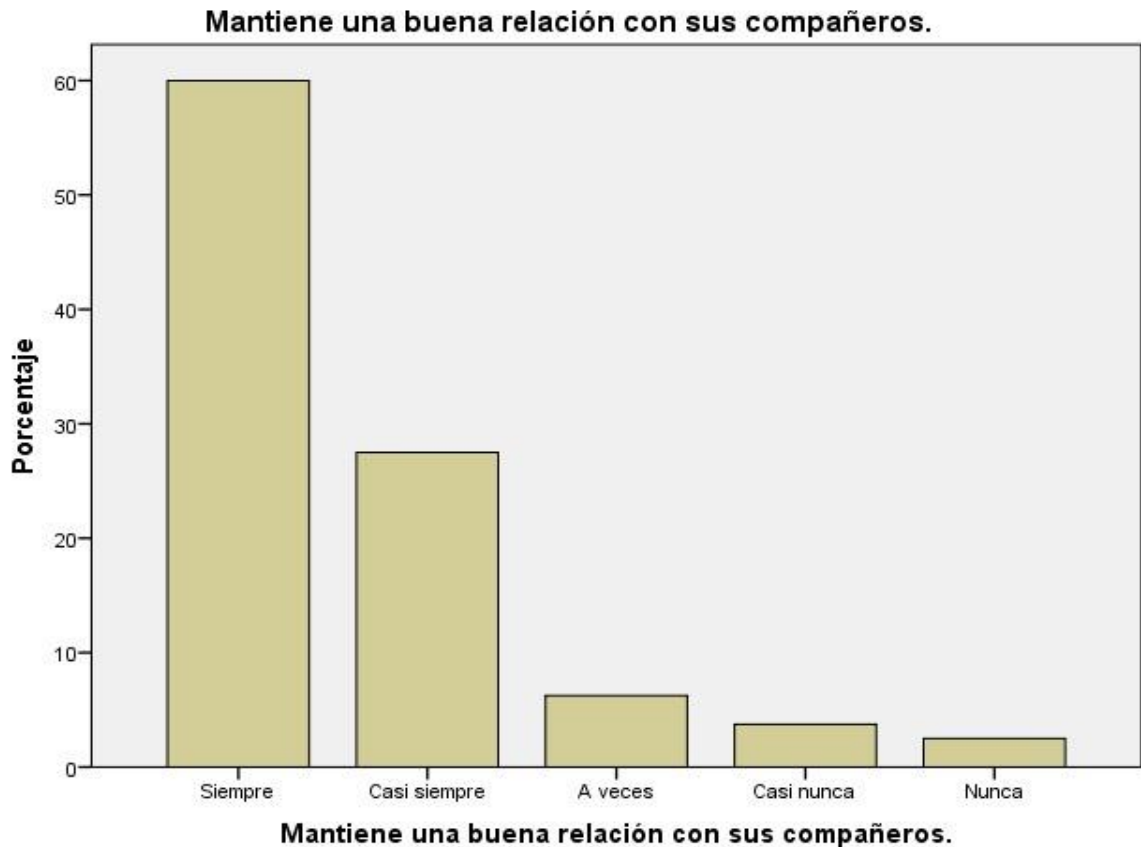


Figura 1: Mantiene una buena relación con sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre mantienen una buena relación con sus compañeros; el 27,5% casi siempre mantienen una buena relación con sus compañeros, el 6,3% a veces mantienen una buena relación con sus compañeros, el 3,8% casi nunca mantienen una buena relación con sus compañeros y el 2,5% nunca mantienen una buena relación con sus compañeros.

Tabla 2

Le es fácil interactuar con sus compañeros del sexo opuesto.

		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	15	18,8	18,8	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0

	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Total	80	100,0	100,0

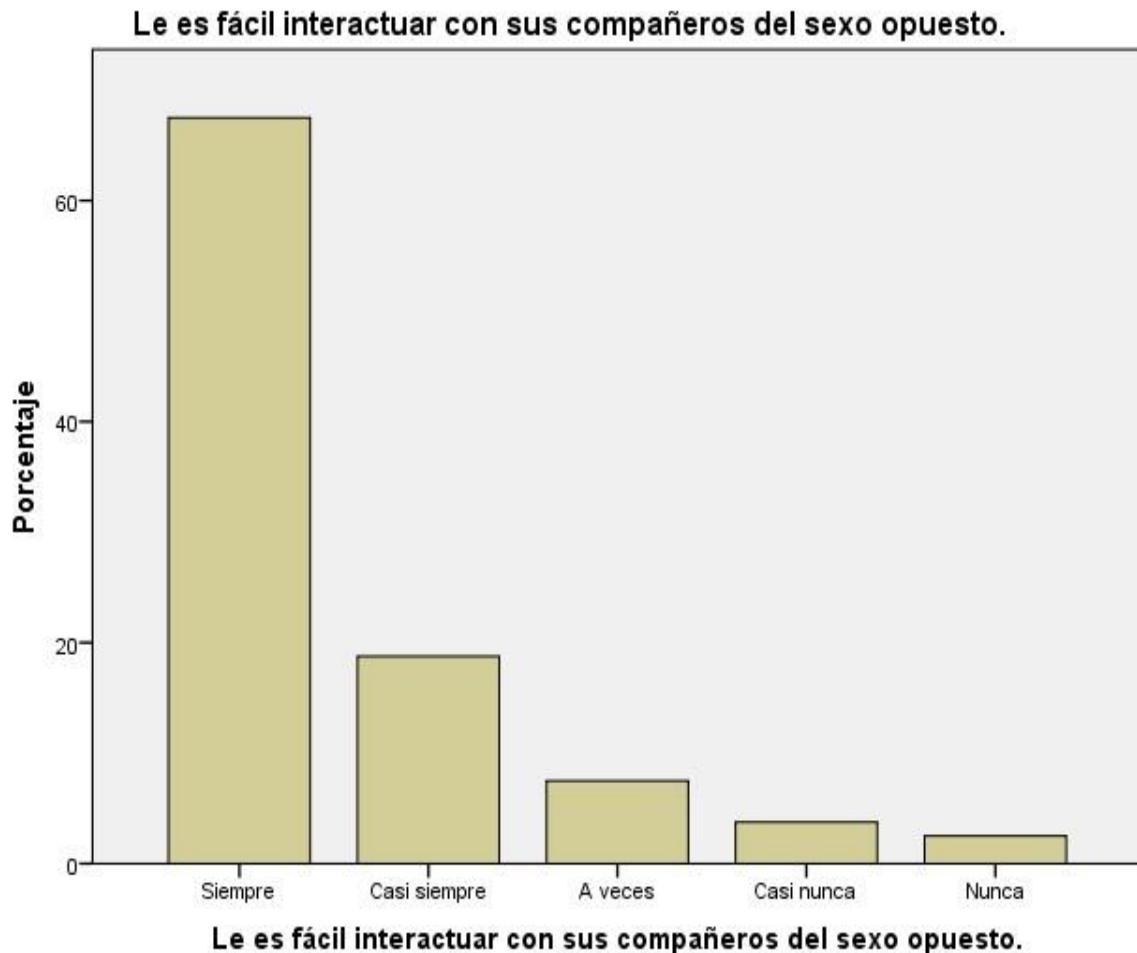


Figura 2: Le es fácil interactuar con sus compañeros del sexo opuesto.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre les es fácil interactuar con sus compañeros del sexo opuesto; el 18,8% casi siempre les es fácil interactuar con sus compañeros del sexo opuesto, el 7,5% a veces les es fácil interactuar con sus compañeros del sexo opuesto, el 3,8% casi nunca les es fácil interactuar con sus compañeros del sexo opuesto y el 2,5% nunca les es fácil interactuar con sus compañeros del sexo opuesto.

Tabla 3

Tiene la capacidad de trabajar en equipo.

		<hr/>			
		Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
<hr/>					
		<hr/>			
		Frecuencia			
<hr/>					
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
--	------------	-------------------	----------------------

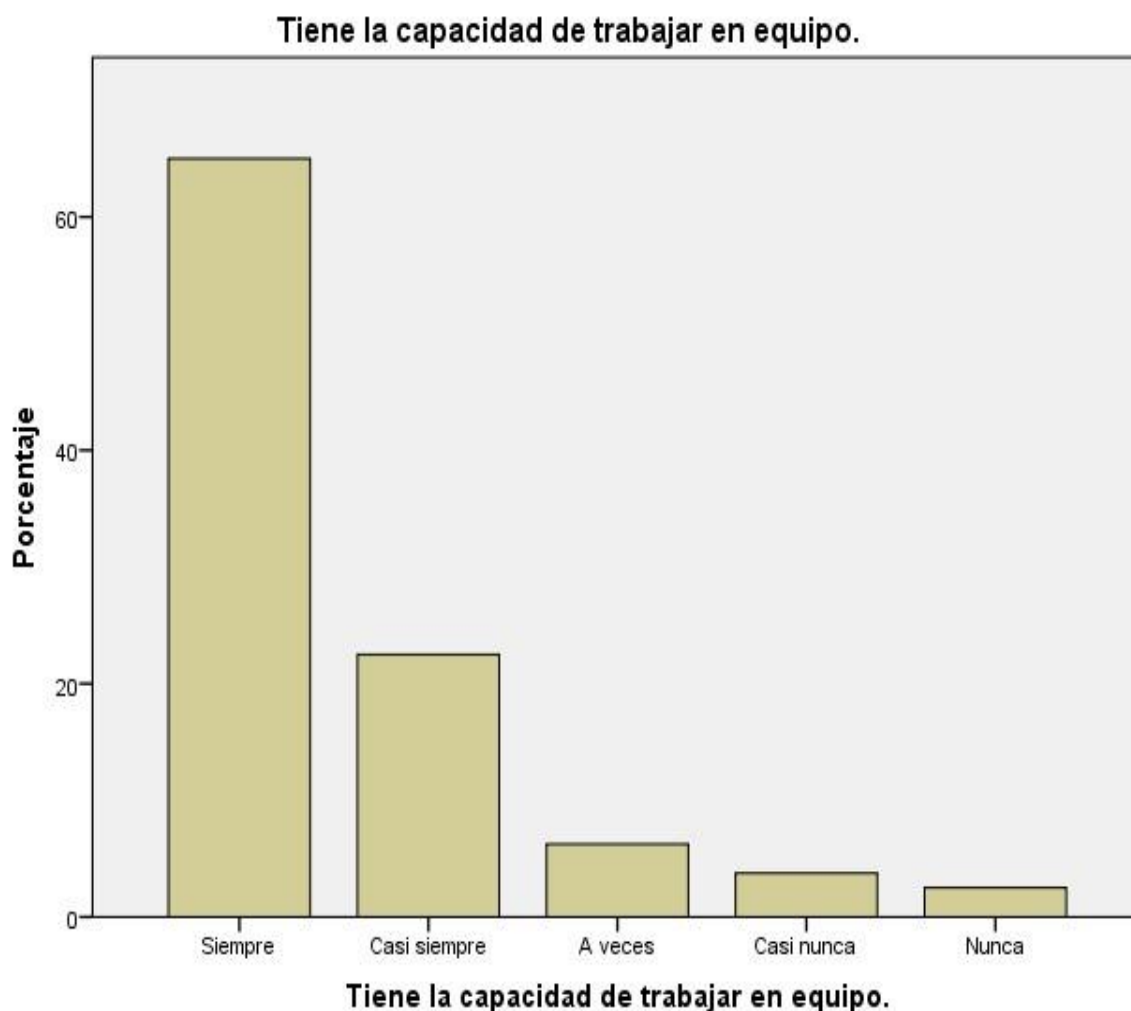


Figura 3: Tiene la capacidad de trabajar en equipo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre tienen la capacidad de trabajar en equipo; el 22,5% casi siempre tienen la capacidad de trabajar en equipo, el 6,3% a veces tienen la capacidad de trabajar en equipo, el 3,8% casi nunca tienen la capacidad de trabajar en equipo y el 2,5% nunca tienen la capacidad de trabajar en equipo.

Tabla 4

Expresar su opinión al elegir una actividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0		

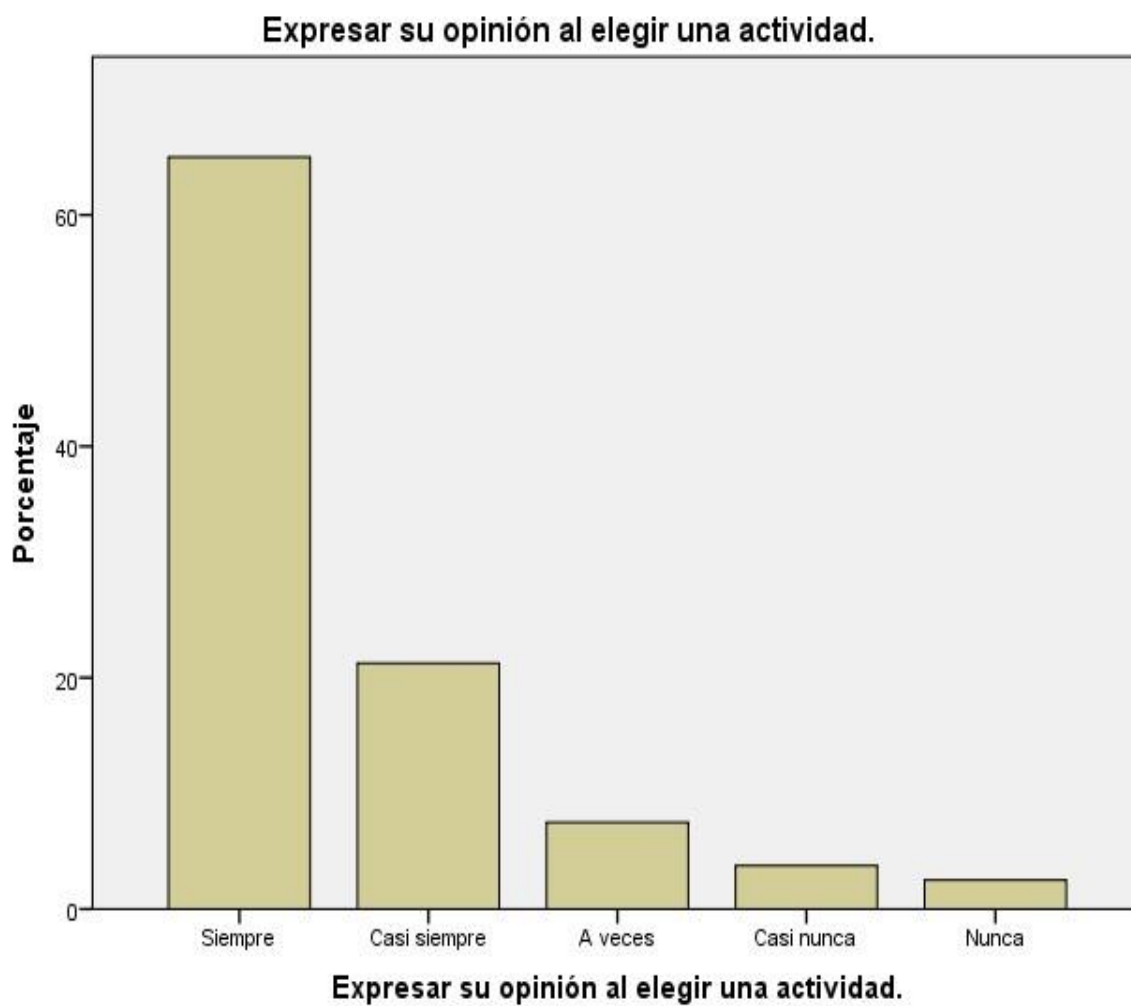


Figura 4: Expresar su opinión al elegir una actividad.

Porcentaje

Porcentaje Porcentaje válido acumulado

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre expresan su opinión al elegir una actividad; el 21,3% casi siempre expresan su opinión al elegir una actividad, el 7,5% a veces expresan su opinión al elegir una actividad, el 3,8% casi nunca expresan su opinión al elegir una actividad y el 2,5% nunca expresan su opinión al elegir una actividad.

Tabla 5

Al expresarse utiliza un tono de voz adecuado.

		Frecuencia			
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
--	------------	-------------------	----------------------

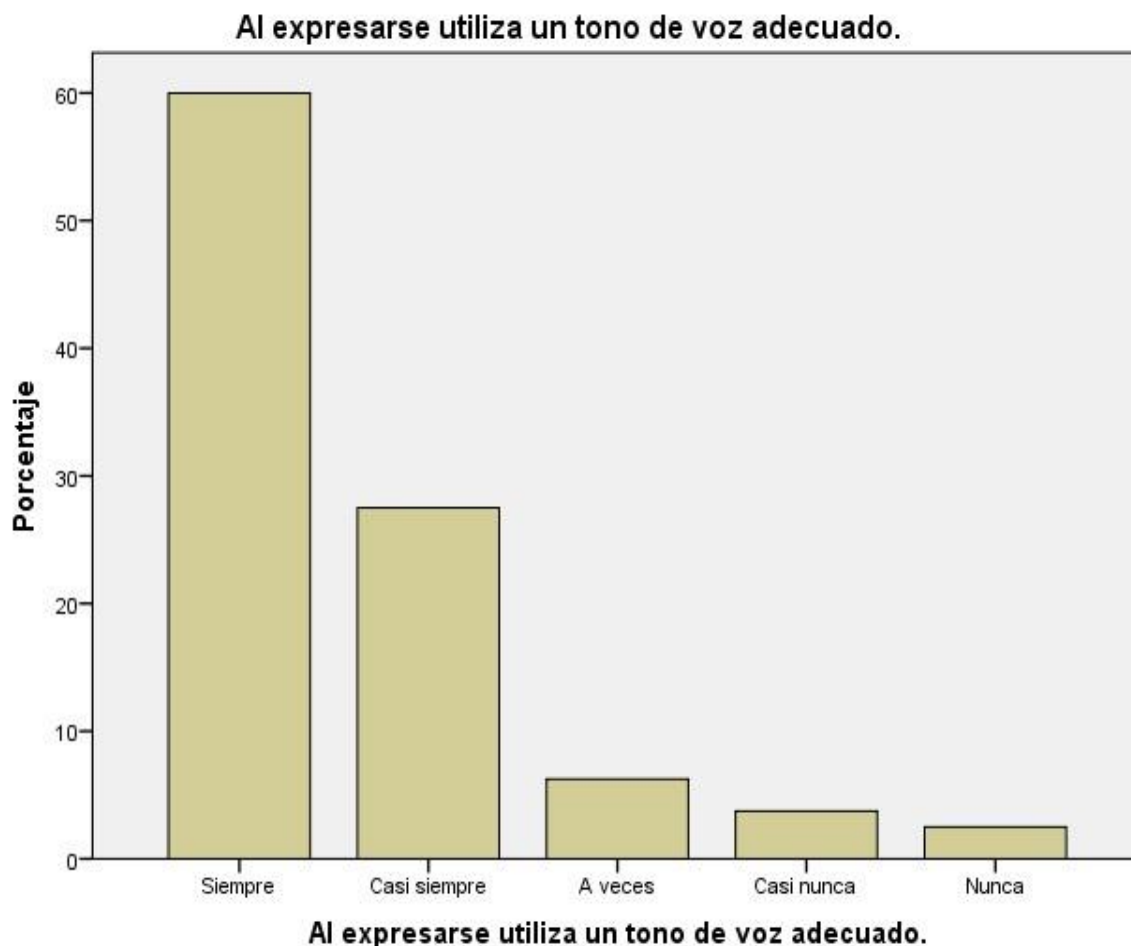


Figura 5: Al expresarse utiliza un tono de voz adecuado.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre al expresarse utilizan un tono de voz adecuado; el 27,5% casi siempre al expresarse utilizan un tono de voz adecuado, el 6,3% a veces al expresarse utilizan un tono de voz adecuado, el 3,8% casi nunca al expresarse utilizan un tono de voz adecuado y el 2,5% nunca al expresarse utilizan un tono de voz adecuado.

Tabla 6

Reconoce las actitudes positivas de los demás.

		Frecuencia		Porcentaje	
		Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

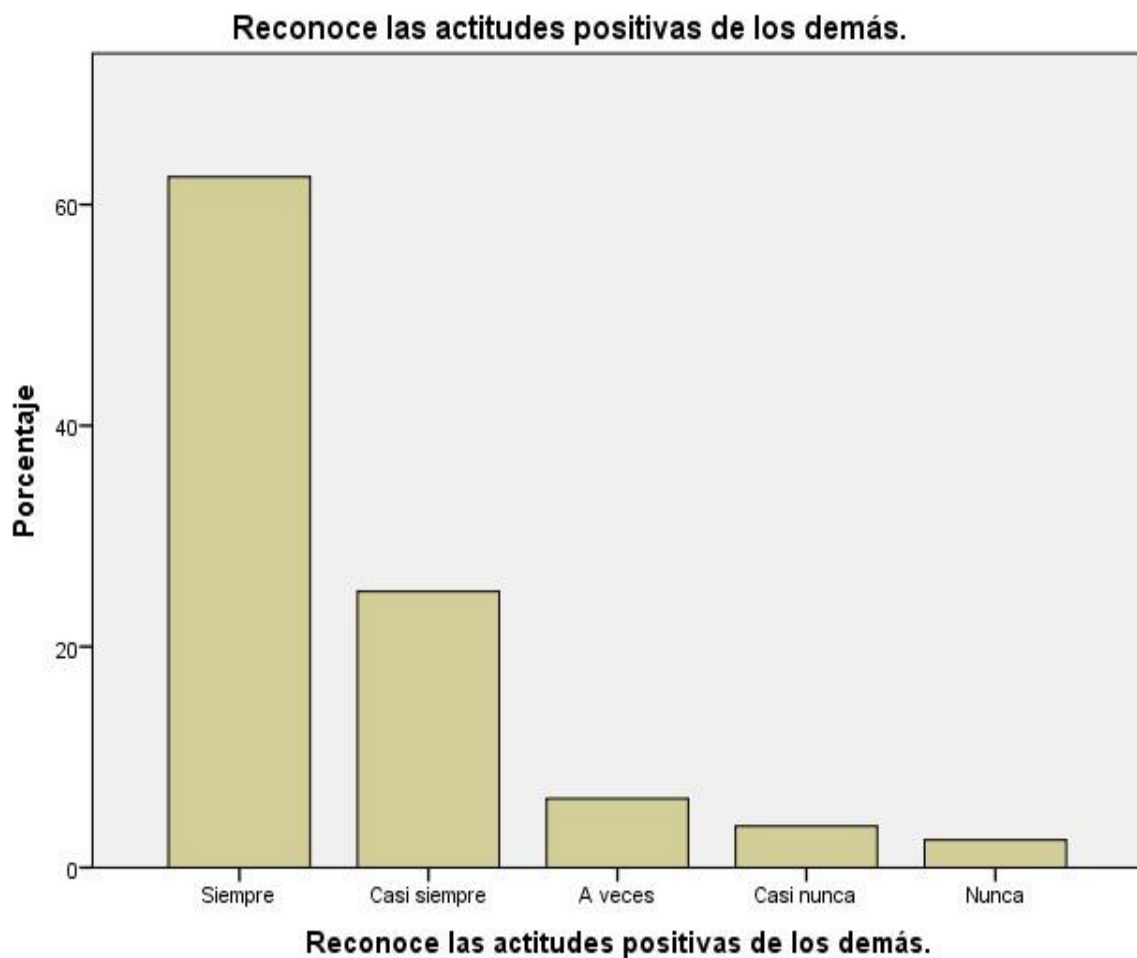


Figura 6: Reconoce las actitudes positivas de los demás.

	Porcentaje
Porcentaje	Porcentaje válido acumulado

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre reconocen las actitudes positivas de los demás; el 25,0% casi siempre reconocen las actitudes positivas de los demás, el 6,3% a veces reconocen las actitudes positivas de los demás, el 3,8% casi nunca reconocen las actitudes positivas de los demás y el 2,5% nunca reconocen las actitudes positivas de los demás

Tabla 7

Se muestra alegre al terminar una tarea con éxito.

		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



Figura 7: Se muestra alegre al terminar una tarea con éxito.

Porcentaje
Porcentaje válido acumulado

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre se muestran alegres al terminar una tarea con éxito; el 22,5% casi siempre se muestran alegres al terminar una tarea con éxito, el 6,3% a veces se muestran alegres al terminar una tarea con éxito, el 3,8% casi nunca se muestran alegres al terminar una tarea con éxito y el 2,5% nunca se muestran alegres al terminar una tarea con éxito.

Tabla 8

Emite sus ideas de forma clara.

		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	

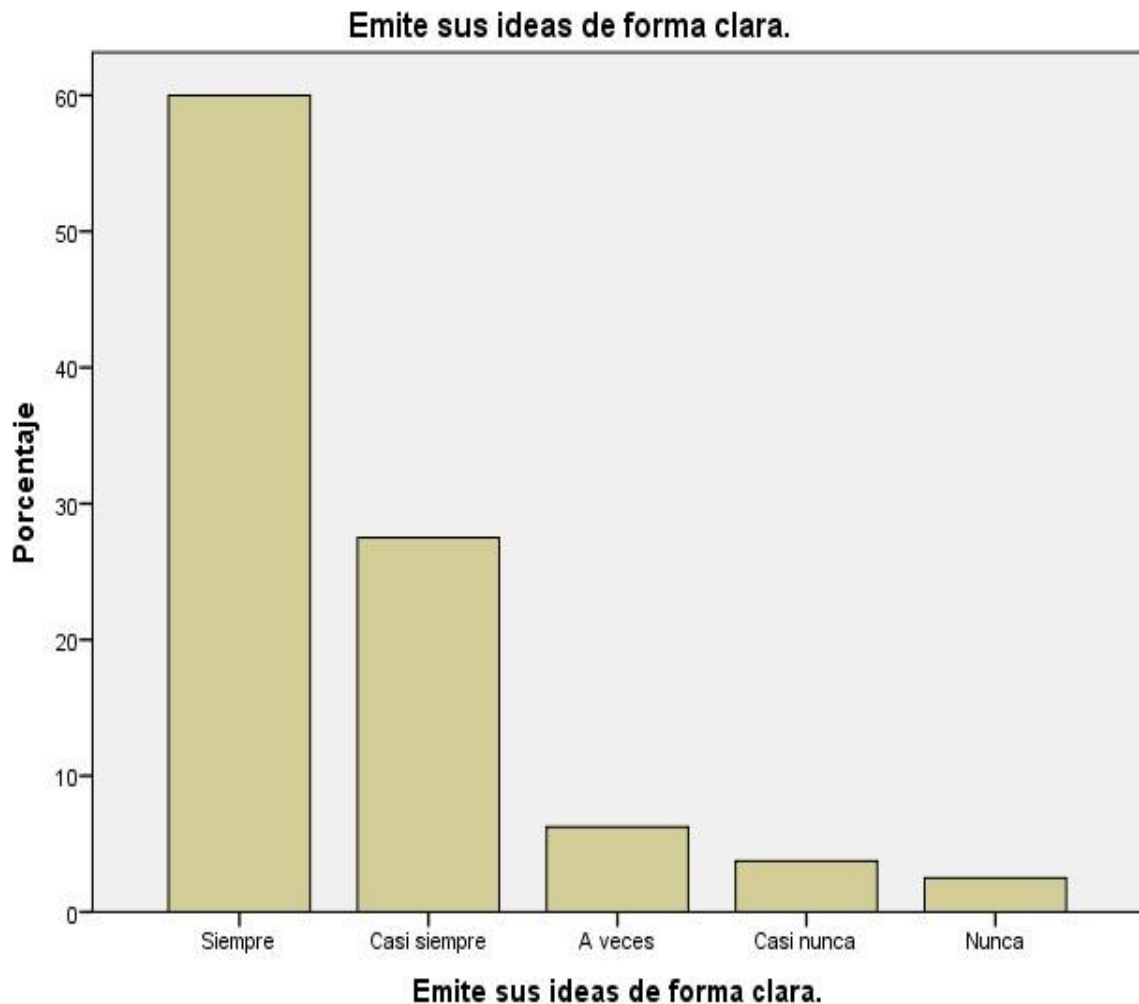


Figura 8: Emite sus ideas de forma clara.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre emiten sus ideas de forma clara; el 27,5% casi siempre emiten sus ideas de forma clara, el 6,3% a veces emiten sus ideas de forma clara, el 3,8% casi nunca emiten sus ideas de forma clara y el 2,5% nunca emiten sus ideas de forma clara.

Tabla 9

Responde las preguntas planteadas por la maestra.

		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0

			Porcentaje	
			Porcentaje válido	acumulado
Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
A veces	6	7,5	7,5	93,8
Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total	80	100,0	100,0	

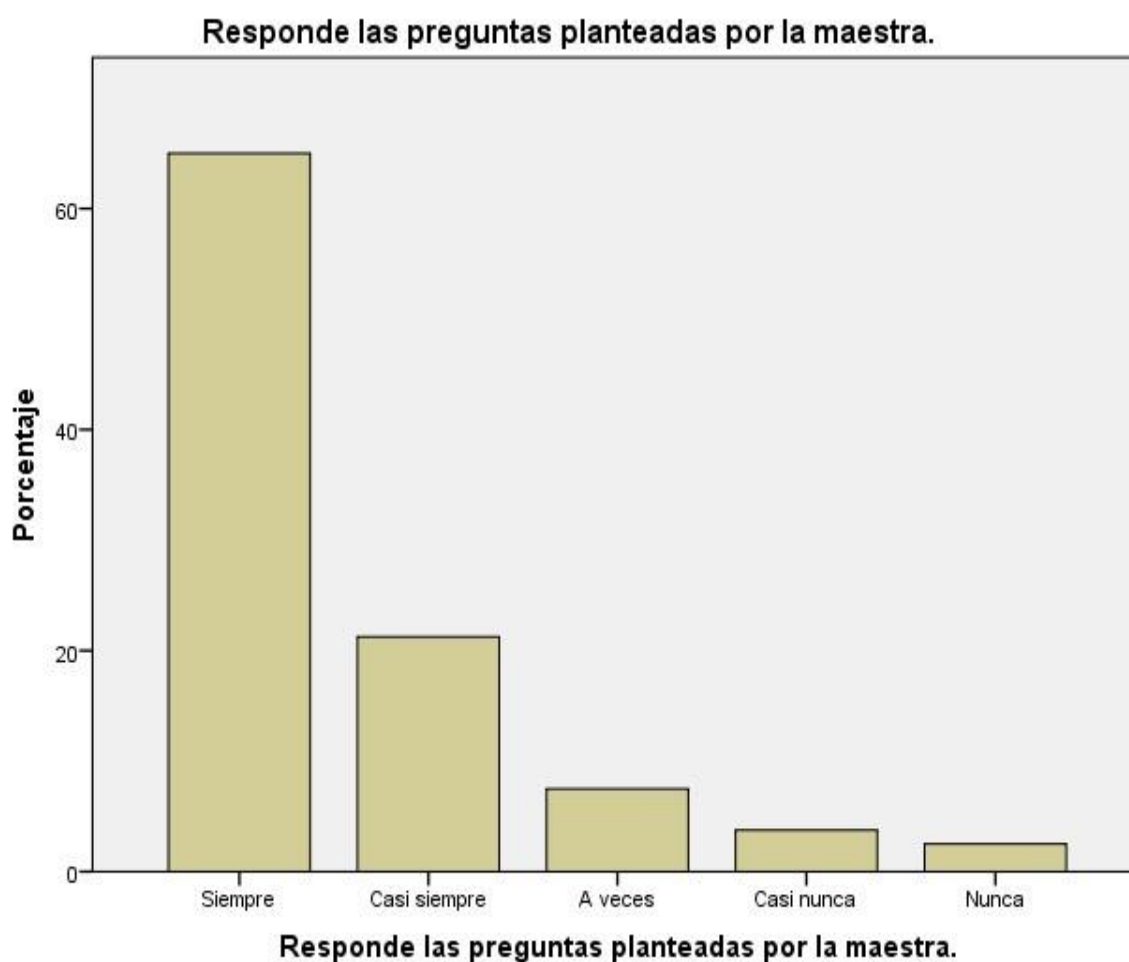


Figura 9: Responde las preguntas planteadas por la maestra.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre responden las preguntas planteadas por la maestra; el 21,3% casi siempre responden las preguntas planteadas por la maestra, el 7,5% a veces responden las preguntas planteadas por la maestra, el 3,8% casi nunca responden las preguntas planteadas por la maestra y el 2,5% nunca responden las preguntas planteadas por la maestra.

Tabla 10

Existe una buena relación de diálogo entre compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje		
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



Figura 10: Existe una buena relación de diálogo entre compañeros.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% indican que siempre existen una buena relación de diálogo entre compañeros; el 25,0% indican que casi siempre existen una

buena relación de diálogo entre compañeros, el 6,3% indican que a veces existen una buena relación de diálogo entre compañeros, el 3,8% indican que casi nunca existen una buena relación de diálogo entre compañeros y el 2,5% indican que nunca existen una buena relación de diálogo entre compañeros.

4.2. Contratación de hipótesis

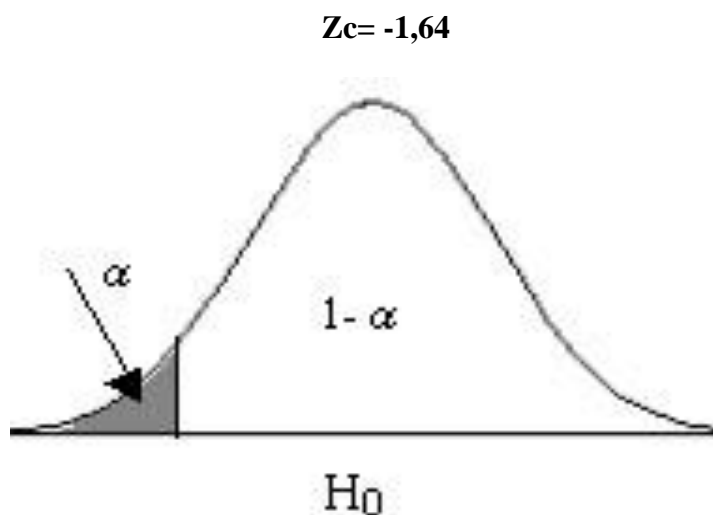
Paso 1:

H₀: La medida en que influyen los juegos cooperativos no es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”Huacho, 2022.

H₁: La medida en que influyen los juegos cooperativos es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



$Z_p = -2,0$

Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que la medida en que influyen los juegos cooperativos es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; la medida en que influyen los juegos cooperativos es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Elizondo y Solano (2019), quien en su estudio concluyo que: Los infantes y las infantes de tres años son centroamericanos. A pesar de ello, esto no es impedimento para que existan cambios en las maneras de comportarse a través del método pedagógico. Uno de los cambios es que, en vez de estar en el control de los juegos y tomar las cosas que deseaban, se preocupan por el bienestar de los otros, por lo que comparten las cosas de manera equitativa. También guardan relación con el estudio de Ylarragorry (2018), quien llegaron a la conclusión que: En función de los resultados obtenidos, podemos afirmar que con el programa de juegos cooperativos se observaron mejoras en la asertividad y cambios más importantes en la agresión, de modo que, con base en los datos recolectados, es posible afirmar que los juegos cooperativos facilitate y mejoran la adquisición de las habilidades sociales en los niños de 8 y 9 años.

Pero en lo que concierne a los estudios de Laulate (2018), así como Elme y Quispe (2018) concluyeron que: el desarrollo de habilidades sociales y el juego cooperativo tienen una relación significativa en niños de 3 años de la institución educativa pública, “Santa Rosa de Lima”, N° 40, Distrito Teniente Cesar López Rojas, Provincia de Loreto, 2018. , el coeficiente de correlación rho de Spearman mostró una correlación moderadamente positiva, $r_s = 0,605$, valor $p = 0,037 < 0,05$; entre ellos, niños y niñas alcanzaron el 75.0% del nivel normal en la tabla de observación de juegos cooperativos y tabla de observación de habilidades sociales, por lo que se rechaza la

hipótesis se afirma la hipótesis de llegada, esto quiere decir que existen distinciones importantes en las habilidades de relación con las emociones en el caso de las personas que tienen en cuenta las emociones en el momento de analizar las pruebas y el resultado de las mismas.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Se comprobó que la medida en que influyen los juegos cooperativos es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ayudando a desarrollar los vínculos entre personas y el vínculo con el medio ambiente, es importante facilitar que los integrantes del mismo logren desarrollar relaciones sanas con los otros, para ello, es necesario que se restrinjan, se apoyen y se divierten todos juntos.
- La medida en que influye la cooperación es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, recreando y creando la costumbre en relacionando a los compañeros, ya que genera su efecto en el hecho de que los alumnos toman la formación desde la conversación que tienen con el docente y sus compañeros, utilizando los principios de solidaridad, equidad, eficiencia, sostenibilidad y responsabilidad.
- La medida en que influye la participación es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” ya que consta de una formación fija de derechos y deberes, repite un modelo social, uno de cuyos secretos es la correcta conexión entre deberes y derechos, por tanto, basarse en sus propios intereses.
- La medida en que influye la diversión es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, porque genera satisfacción y es capaz de desconectar de las inquietudes y la monotonía, son todas aquellas actividades que brindan placer al que las realiza ya que se identifican por ser alegres, entretenidas, deslizantes o interesantes.

6.2. Recomendaciones

- Los juegos cooperativos pueden ser ubicados dentro de las zonas dentro del salón. Estos deben disponer de lugares, herramientas y una adecuada insinuación por parte del docente.
- Se cree que en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, su objetivo es generar un entorno acogedor y protegido dentro del aula, que le permita al alumno relacionarse con los otros colegas de manera eficaz, esto con el fin de promover en el menor la creación de sus propios conocimientos.
- Se sugiere que en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” se centra en la importancia del humanismo en la formación de los niños y en la manera en que practican sus juegos de colaboración para conseguir objetivos comunes que sean positivos para todos.
- Se sugiere a los papás que colaboren desde casa en el progreso social del menor, pudiendo generar las circunstancias para que en casa se desarrollen los juegos lúdicos a través de distintos tipos de juegos o de otros más tradicionales, con el fin de aumentar las habilidades de socialización, en especial las relacionadas con los sentimientos y las alternativas a la violencia en menores.
- Se aconseja continuar analizando los efectos que tiene la cooperación en la generación de habilidades sociales, además de otras habilidades (cognitivas, comunicativas, etc.), ya que es necesario generar conocimiento en este sentido para tener una noción completa y objetiva de la importancia del juego en el curso de la educación de la menor.

CAPITULO VII

FUENTE DE INFORMACIÓN

7.1. Fuentes bibliográficas

- 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*. Lima: Universidad de Lima.
- Barreto, A. (2013). *Dinámicas para una mejor convivencia convivencia*. Madrid: CCS.
- Castro, D., Castro, H., & Casallas, J. (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*. Bogotá D.C.: Universidad Libre.
- Cercado, E. (2018). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018 (Tesis de Licenciado)*. Chimbote – Perú: Universidad San Pedro.
- Dongil, E., & Cano, A. (2014). *Manual para desarrollar las habilidades sociales*.
- Elizondo, Y., & Solano, K. (2019). *El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos (Tesis)*. Universidad Nacional.
- Elme, M., & Quispe, K. (2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la institución educativa Inicial "Teófila Agüero de Jáuregui", Ayacucho-2016 (Tesis)*. AyacuchoPerú: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Escorcía, R., & Gutiérrez, A. (2009). La cooperación en educación: una visión organizativa de la escuela. *Educación y Educadores*, vol. 12, núm. 1, 121-133.
- FISC, & HERRIA. (2004). *Juegos cooperativos de ayer y de hoy = Atzoko eta gaurko lankidetzako jolasak*. Donastia: LESTONNAC.
- Garaigordobil, M. (1999). Evaluación del desarrollo psicomotor y sus relaciones con la inteligencia verbal y no verbal. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*. 8(2), 936.
- Garaigordobil, M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Lima: Buho.
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. México D.F: Grupo Oceano.
- Gismero, E. (2010). *Manual de la Escala de Habilidades Sociales*. Madrid: TEA.

- Herrador, J. (2012). *101 juegos cooperativos propuestas lúdicas para trabajar en equipo y en grupo*. España: Wanceulen.
- Jaimes, V., & Amaya, R. (2022). *El juego cooperativo y las habilidades sociales en los niños de cinco años de la institución educativa inicial Nº 055 Singa, 2022 (Tesis)*. Huaraz: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Lara de Prada, L., & Ocampo de Bonivento, L. (2002). *Psicología social: elementos para la formación social del niño*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Laulate, N. (2018). *El juego cooperativo y desarrollo de habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa pública inicial Nº40 "Santa Rosa de Lima", Distrito Teniente Cesar Lopez Rojas-Loreto, 2028 (Tesis)*. Lima: Universidad Alas Peruanas.
- Manjón, D., & 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. *CiDd: II Congrés Internacional de didáctiques*, 235-235.
- Martínez, T. (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*. Universidad Abierta Interamericana.
- Monjas, I. (2010). *Habilidades de interacción social para niños/as en edad escolar*. Madrid: Valladolid.
- Morales, L. (2015). *Autoafirmacion de La Identidad*.
- Moreno, J. (2005). *Aprendizaje a través del juego cooperativo*. Madrid: Aljibes.
- Mosquera, M. (2000). *No violencia y deporte*. Barcelona: Inde.
- Ortego, M. (2011). *Ciencias Psicosociales I*.
- Roca, E. (2014). *Como mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: ACDE.
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball*. Sevilla: Wanceulen.
- Rubio, M. (2013). El concepto de conversación en la clase de comunicación oral. 161-172.
- Sánchez, G. (16 de Agosto de 2022). *lamenteesmaravillosa*. Obtenido de *lamenteesmaravillosa*: <https://lamenteesmaravillosa.com/que-son-las-habilidades-sociales/>
- Tineo, L. (2011). *Eduque con juegos*. Lima: Honorio.
- Velasco, S. (2017). *El juego cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales (Tesis)*. España: Universidad de Valladolid en Valladolid.
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales (Tesis de grado)*. Pontificia Universidad Católica Argentina.

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Estimado(a) alumno, el cuestionario que se presenta tiene como eje la cooperación y se preocupa por recabar información para hallar las dificultades presentes y deseando perfeccionar la institución. Es anónimo, por esta razón te pedimos que respondas de manera sincera y libre, para lo cual tienes que hacer una marca en la alternativa que consideres correcta.

Nº	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	COOPERACIÓN					
1	Muestra apoyo a sus compañeros menos habilidades					
2	Con la ayuda de sus compañeros de equipo resuelven fácilmente los problemas mientras juega					
3	Ayuda a sus compañeros a lograr sus objetivos					
4	Cuando surge un problema en el juego toma en cuenta las opiniones de sus compañeros					
5	Comparte los materiales que está utilizando con sus compañeros					
	PARTICIPACIÓN					
6	Colabora con sus compañeros para obtener resultados positivos					
7	Cuando necesita ayuda busca el apoyo de sus compañeros					
8	Trabaja en armonía con su equipo					
9	Invita a sus compañeros a formar parte de su equipo					

10	Busca posibles soluciones a los problemas que surgen en el desarrollo del trabajo en equipo					
	DIVERSIÓN					
11	Juega para divertirse con sus compañeros					
12	Recibe con alegría a sus compañeros con dificultades y los integra a su equipo					
13	Se muestra alegre cuando juega en equipo					
14	Juega con sus compañeros sin miedo al fracaso					
15	Se muestra feliz cuando interactúa con sus compañeros					

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



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

FICHA DE OBSERVACIÓN

Estimado(a) alumno, el cuestionario que se presenta tiene como eje la cooperación y se preocupa por recabar información para hallar las dificultades presentes y deseando perfeccionar la institución. Es anónimo, por esta razón te pedimos que respondas de manera sincera y libre, para lo cual tienes que hacer una marca en la alternativa que consideres correcta.

Nº	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	HABILIDADES PARA RELACIONARSE					
1	Mantiene una buena relación con sus compañeros					
2	Le es fácil interactuar con sus compañeros del sexo opuesto					
3	Tiene la capacidad de trabajar en equipo					
	AUTOAFIRMACION					
4	Expresar su opinión al elegir una actividad					
5	Al expresarse utiliza un tono de voz adecuado					
	EXPRESIÓN DE EMOCIONES					
6	Reconoce las actitudes positivas de los demás					

7	Se muestra alegre al terminar una tarea con éxito					
CONVERSACIÓN						
8	Emite sus ideas de forma clara					
9	Responde las preguntas planteadas por la maestra					
10	Existe una buena relación de diálogo entre compañeros					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿En qué medida influye los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida influye la cooperación en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”Huacho, 2022? 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la medida en que influye los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la medida en que influye la cooperación en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”Huacho, 2022. 	<p>Juegos cooperativos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Importancia de los juegos cooperativos - Características del juego cooperativo - Ventajas del juego cooperativo - Tipos de juegos cooperativos - Clasificación de los juegos cooperativos - Dimensiones de los juegos cooperativos <p>Habilidades sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Componentes de las habilidades sociales 	<p>Hipótesis general</p> <p>La medida en que influyen los juegos cooperativos es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>Hipótesis específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • La medida en que influye la cooperación es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”Huacho, 2022. 	<p>Diseño metodológico</p> <p>Este proyecto de investigación es no experimental debido a que las variables no son manipuladas, y transversal debido a que los datos de la muestra están en su estado presente, y correlacional debido a que se trata de determinar la magnitud de la relación entre las variables.</p> <p>Población</p> <p>La población del presente trabajo ha estado constituida por todos los niños y niñas de 5 años que pertenecen a la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” de la ciudad de Huacho, que hacen la suma total 80 niños.</p> <p>Muestra</p> <p>Se utilizo el muestro no probabilístico de tipo disponible con el objetivo de que los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” sean el objeto de estudio, ya que es inmediata para la investigadora.</p> <p>Técnicas a emplear</p> <p>Durante la investigación, previo a coordinarse con los profesores, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me posibilita realizar una</p>

<ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida influye la participación en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”Huacho, 2022? • ¿En qué medida influye la diversión en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”Huacho, 2022? 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la medida en que influye la participación en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”Huacho, 2022. • Identificar la medida en que influye la diversión en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de habilidades sociales - Aprendizaje de las habilidades sociales - Importancia de las habilidades sociales - Elementos de las habilidades sociales - Dimensiones de las habilidades sociales 	<ul style="list-style-type: none"> • La medida en que influye la participación es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”Huacho, 2022. • La medida en que influye la diversión es significativa en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”Huacho, 2022. 	<p>investigación cuantitativa acerca de las dos variables cualitativas en cuestión, es decir, una investigación a partir de un método mixto.</p> <p>Descripción de los instrumentos Se ejecutó un conjunto de preguntas escrito en forma de interrogación con el fin de conseguir información de manera que se pueda determinar las variables que se estudiarán, este conjunto de preguntas está dirigido hacia la unidad de análisis y hace referencia al cuestionario.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información Después de aplicar los instrumentos de esta investigación, se utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23 para el procesamiento de los datos, con lo cual se pueden obtener rápidamente las tablas y gráficos estadísticos necesarios para su presentación y análisis.</p>
--	---	---	--	--

JURADO EVALUADOR

Dra. BRAVO MONTOYA, JULIA MARINA
Presidente

Dra. APOLINARIO RIVERA FELIPA HINMER HILEM
Secretario

Dr. RIOS MACEDO, PAUL REMY
Vocal

M(o). ROBERTO CARLOS LOZA LANDA
Asesor