



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN  
LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001  
CARLOS SHOWING, FERRARI-HUÁNUCO, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
INICIAL**

**AUTOR**

**AYRA JUSTO, YUDITH CLENDIA  
ORCID:0000-0002-9736-1819**

**ASESOR**

**MARQUEZ GALARZA, ISABEL DAFNE DALILA  
ORCID:0009-0001-7870-6009**

**CHIMBOTE-PERÚ  
2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0297-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **22:30** horas del día **28** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA** Presidente  
**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Miembro  
**LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL** Miembro  
**. MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001 CARLOS SHOWING, FERRARI-HUÁNUCO, 2024**

**Presentada Por :**  
(4807191049) **AYRA JUSTO YUDITH CLENDIA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **MAYORIA**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA**  
Presidente

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Miembro

**LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL**  
Miembro

**. MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001 CARLOS SHOWING, FERRARI-HUÁNUCO, 2024 Del (de la) estudiante AYRA JUSTO YUDITH CLENDA, asesorado por MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 18 de Setiembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

A mi esposo por su apoyo incondicional por motivarme para continuar con mis estudios, y a mis padres que siempre me impulsan a seguir adelante por sus grandes consejos para continuar hacia adelante con todas mis metas propuestas. a lo largo de la vida profesional.

### **Agradecimiento**

A Dios todo poderoso y a la Virgen María, les dedico cada paso que logré en mi carrera profesional y personal, a todos mis docentes de la ULADECH en especial al docente de tesis por compartirme sus amplios conocimientos para mi formación profesional.

## Índice general

<b>Carátula</b>	
<b>Dedicatoria</b> .....	III
<b>Agradecimiento</b> .....	V
<b>Índice general</b> .....	VI
<b>Lista de Tablas</b> .....	VIII
<b>Lista de figuras</b> .....	IX
<b>Resumen</b> .....	X
<b>Abstract</b> .....	XI
<b>I. Planteamiento del problema</b> .....	1
<b>II. Marco teórico</b> .....	5
<b>2.1 Antecedentes</b> .....	5
<b>2.2. Bases teóricas</b> .....	9
2.2.1 Juegos cooperativos.....	9
2.2.2 Definición de los juegos cooperativos.....	9
2.2.3. Enfoque de los juegos cooperativos.....	9
2.2.4. Teoría de los juegos cooperativos.....	10
2.2.5 Características de los Juegos Cooperativos.....	11
2.2.6 Clasificación de los juegos cooperativos.....	12
2.2.7 Estrategia de los Juegos cooperativas.....	12
2.2.8 Importancia de los juegos cooperativos.....	12
2.2.9 Funciones de los juegos cooperativos.....	13
2.2.10 Dimensiones de la variable juegos cooperativos.....	13
2.2.11 El valor pedagógico de los juegos cooperativos.....	13
2.2.12 Variable habilidades sociales.....	14
2.2.13 Dimensiones de la variable juegos cooperativos.....	14
2.2.14 Enfoque de habilidades sociales.....	15
2.2.15 Teoría de habilidades sociales.....	15
2.2.16 Características de habilidades sociales.....	17
2.2.17 Clasificación de habilidades sociales.....	17
2.2.18 Estrategia de habilidades Sociales.....	17
2.2.19 Importancia de habilidades sociales.....	18
2.2.20 Funciones de habilidades sociales.....	18

2.2.21 Dimensiones de la Variable sociales.....	18
2.2.22 Relacion entre juegos cooperativos y habilidades sociales.....	19
<b>2.3. Hipótesis</b> .....	5
<b>III. Metodología</b> .....	23
<b>3.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación</b> .....	23
<b>3.2. Población</b> (considerar la muestra en caso aplique):.....	23
<b>3.3 Operacionalización de las variables</b> .....	25
<b>3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</b> .....	29
<b>3.5 Método de análisis de datos</b> .....	29
<b>3.6. Aspectos Éticos:</b> .....	30
<b>IV. Resultados</b> .....	32
<b>V. Discusión</b> .....	44
<b>VI. Conclusiones</b> .....	47
<b>VII. Recomendaciones</b> .....	48
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	49
<b>Anexos</b> .....	55

## Lista de Tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio sexo del desarrollo.....	40
Tabla 2. Distribución de la muestra en estudio según sexo de los estudiantes.....	42
Tabla 3 Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo.....	51
Tabla 4 Estadísticos de prueba rango de Wilcoxon.....	51
Tabla 5 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión interacción.....	52
Tabla 6 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión comportamiento social.....	53
Tabla 7 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión resolución de conflictos.....	55
Tabla 8 Prueba de Cronbach/K Richarson para la validez de los ítems/preguntas.....	56
Tabla 9 Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales.....	56
Tabla 10 Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales.....	57
Tabla 11 Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo.....	58
Tabla 12 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión interacción.....	59
Tabla 13 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión comportamiento social.....	60
Tabla 14 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión resolución.....	61

## Lista de figuras

Figura 1 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión interacción.....	52
Figura 2 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión comportamiento social.....	53
Figura 3 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión resolución de conflictos,,....	55
Figura 4 Prueba de Cronbach/K Richarson para la validez de los ítemes/preguntas.....	56
Figura 5 Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales...56	
Figura 6 Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales...57	
Figura 7 Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo.....	58
Figura 8 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión interacción.....	59
Figura 9 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión comportamiento social.....	60
Figura 10 Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión resolución.....	61

## Resumen

En la investigación de los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de edad, los niños no demuestran sus habilidades para comunicarse, interactuando con sus compañeros de clase, al expresar sus opiniones, para respetar a los demás sus ideas realizando comportamientos sociales adecuados, se planteó como objetivo general determinar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. La metodología utilizada fue de tipo aplicada y enfoque cuantitativo de nivel explicativo con diseño pre-experimental con una población de 25 estudiantes, y una muestra también de 25 estudiantes donde se trabajó con criterio de inclusión y exclusión, en ello se utilizó la técnica de observación. Se aceptó la hipótesis alterna después de haber realizado la prueba de Wilcoxon, donde los juegos cooperativos son de gran significancia para el desarrollo de habilidades sociales, Por otra parte cabe resaltar los resultados obtenidos se distribuyeron en el pretest en el nivel de inicio 19 estudiantes que equivale al (76%), en el nivel de proceso 4 estudiantes que equivale al (16%), y en el nivel de logro 2 equivalente al (8%), se concluye después de haber aplicado las sesiones educativas que se mejoró el desarrollo de las habilidades sociales, obteniendo en el nivel inicio 2 estudiantes que equivale al 8%, en nivel de proceso 03 estudiantes equivalente al (12%) y en nivel logro 20 estudiantes que equivale el 80%.

*Palabras clave:* Desarrollo, estudiante, juegos, habilidades

## **Abstract**

In the investigation of cooperative games to improve the development of social skills in 3-year-old students, children do not demonstrate their abilities to communicate, interacting with their classmates, expressing their opinions, respecting others their ideas performing appropriate social behaviors, the general objective was set to determine cooperative games to improve the development of social skills in 4-year-old students of the Initial Educational Institution No. 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2022. The methodology used was applied type and a quantitative approach of an explanatory level with a pre-experimental design with a population of 105 students, and a sample of 25 students where inclusion and exclusion criteria were used, in which the observation technique was used. On the other hand, it is worth highlighting the results obtained were distributed in the pretest at the starting level 19 students, which is equivalent to (76%), in the process level 4 students, which is equivalent to (16%), and at the achievement level 2 equivalent to (8%), it is concluded after having applied the educational sessions that the development of social skills was improved, obtaining at the beginning level 2 students that is equivalent to 8%, at the achievement level 3 students equivalent to (12% ) and at the achievement level 20 students, which is equivalent to 80%

*Keywords:* Development, student, games, skills.

## I. Planteamiento del problema

Los juegos cooperativos en el nivel inicial son actividades lúdicas diseñadas para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los niños y niñas de 4 años, éstas actividades se centran en promover la participación equitativa, la comunicación positiva y el desarrollo de habilidades sociales como la empatía y la resolución de conflictos desde una edad temprana. Yépez (2023). Los juegos cooperativos, se considera como una herramienta para reducir la agresividad, desarrollar la habilidad y creatividad, donde cada integrante del grupo coopera voluntariamente para lograr algún objetivo en común.

Los juegos cooperativos son una alternativa de propuestas que buscan comunicarse, relacionarse y disminuir la agresividad usando las comunicaciones asertivas y efectivas. Mediante los estudios realizados en el ámbito internacional, sobre los juegos cooperativos, manifiesta Benalcazar, et al (2024). El juego cooperativo incentiva una adecuada interrelación social con una fuente compartida y que pone en práctica los valores propiciando la interacción entre los participantes en los estudiantes de Quito Guayaquil; aquí identificó la problemática de relacionarse y comunicarse con sus compañeros en aula, por ello se planteó en mejorar las relaciones sociales mediante juegos cooperativos, las actividades de práctica con juegos, cuidado integral, trabajos en equipo, y otros múltiples beneficios que aportaron para el desarrollo de sus habilidades sociales (p55). Pues en este trabajo investigado, detectó que los estudiantes presentan diversos problemas para relacionarse, comunicarse con sus compañeros de clase en la misma aula de estudio mostrándose: fastidiado, molesto, temeroso, frustrado y teniendo un concepto desfavorable de sí mismo cada estudiante.

Cabe señalar, a Cerna (2021). La problemática que se identificó en Ancash-Perú, es que existen en algunas Instituciones Educativas de nivel inicial, problemas para relacionarse con los estudiantes, al expresar sus opiniones, se muestran temerosos cohibidos, inhibidos, etc. Sin embargo, se revierte con la socialización de algunas actividades donde se relacionan los estudiantes de manera exitosa.

Por otro lado, a la problemática a nivel local; es decir en Huánuco, Lama (2019), manifiesta que los estudiantes de cuatro años de edad, por lo general son cohibidos, temerosos, y no se relacionan con facilidad, debido propiamente a sus edades, pero todo ello

va cambiando cuando realizan diversas actividades de interacción, comunicación y socialización logrando superar dicha dificultad de los estudiantes, que concluyó que los juegos cooperativos como estrategia didáctica desarrollan significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de 04 años. Por ello esta situación se logra revertir intercambiando actividades mediante juegos, haciendo que sus sentimientos se transforman en satisfactorias en diferentes contextos de la vida. Las habilidades sociales en los niños es un problema común que deben afrontar los docentes, y padres de familia, ya que esto influirá en su desarrollo diario del estudiante y la vida en su futuro.

En la Institución Educativa en estudio “Carlos Showing Ferrari” se observó en la práctica preprofesional a los estudiantes con dificultades para relacionarse, mostrando llanto, miedo, cohibición, con deficiente desarrollo de las habilidades sociales, razón a ello me motivó a realizar el presente proyecto de donde pretendo crear un ambiente diferente mediante los juegos cooperativos que es una herramienta imprescindible para mejorar la socialización contribuyendo a la formación de ciudadanos independientes, respetuosamente y seguros en el futuro.

Después de haber narrado este escenario se planteó el enunciado siguiente ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024?.

Para brindar soluciones a la pregunta formulada, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos cooperativos permiten mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se formularon los objetivos específicos. Evaluar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

Aplicar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. Evaluar el efecto de los juegos cooperativos en la mejora del desarrollo de la dimensión interacción social en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024, mediante el pretest Test y Post Test.

El cual se justificó en el ámbito teórico, con el enfoque de la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura. Esta teoría ofrece un marco sólido para comprender cómo los niños aprenden comportamientos cooperativos mediante la observación de modelos y la experiencia directa. También se centra en cómo los niños adquieren habilidades sociales y de comportamiento a través de la observación de modelos en su entorno social. Esto es especialmente relevante en el contexto del nivel inicial, donde los niños están en un período crítico de desarrollo social y emocional. Duran et al., (2014). Los juegos cooperativos, estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas al requerir que los niños busquen soluciones creativas en colaboración con otros

Según Vygotsky (1978), los juegos en la infancia proporcionan una zona de desarrollo próximo, donde los niños pueden practicar habilidades más avanzadas con la ayuda de compañeros más capacitados o adultos. En este sentido, los juegos cooperativos podrían verse como oportunidades para que los niños trabajen juntos en la resolución de problemas, practiquen habilidades sociales y aprendan unos de otros.

Por otra parte, manifiesta que los juegos cooperativos vienen a ser una actividad de dinámica o actitud infantil, cuando una persona adulta no dispone de la actitud juvenil no puede ser participe del juego. Según el autor señala que es de naturaleza no madura, impulsiva, desordenada, patética de la infancia; por lo tanto, el juego se realiza con algún tipo de objeto o elemento, sin ello no es un juego interactivo. (p.55).

En cuanto a la justificación práctica, cabe mencionar la existencia de problemas o dificultades en el desarrollo de habilidades sociales con la intención de mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales , se pudo observar el desenvolvimiento en su entorno social, donde algunos niños lloran, no se comunican, son cohibidos, temerosos y otros normalmente se relacionan con sus compañeros y esto hará que se crean estrategias indispensable en los estudiantes, docentes para que sean más innovadores y creativos, ya que no solamente se puede desarrollar las habilidades sociales con las enseñanzas de las sesiones educativas de aprendizaje en algunos temas, sino realizarlo con las motivaciones, con las estimulaciones de prácticas conductuales y juegos cooperativos. En el ámbito de la justificación metodológica, se inició planificando y preparando las sesiones con sus materiales a utilizar, es decir estrategias y procedimientos esenciales en la Institución Educativa, entre ellos se hizo recordar las normas de convivencia, hasta que van llegando

todos los niños al aula, posteriormente se les motivará con canciones, lluvia de ideas, juegos según el tema de la sesión de aprendizaje, y se desarrollaron las sesiones mediante juegos cooperativos con los materiales planificadas para cada sesión, los niños de acuerdo a la sesión que se desarrollaron se orientaron para que escojan, el lugar donde puedan desarrollar el juego, con quién jugar, donde se pudo observar a cada niño sin alterar la dinámica del juego, luego ordenan los materiales utilizados verbalizaron como jugaron qué hicieron y quiénes jugaron, recordándoles qué representaron.

## **II. Marco teórico**

### **2.1 Antecedentes**

#### **2.1.1 Antecedentes Internacionales**

Tello (2020), en su investigación titulado juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años, realizado en Guayaquil Ecuador, para obtener el grado de título Licenciado en educación inicial, tuvo como objetivo buscar estrategias para mejorar el comportamiento que tienen los estudiantes en los establecimientos educativos, así mismo empleó una metodología de tipo cuantitativo, nivel correlacional descriptivo, la población estuvo conformado por un total de 25 estudiantes, la muestra por 20 de estudiantes de la institución mencionada. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados permitieron evidenciar que los juegos cooperativos influyen en su totalidad el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Por tanto, se concluyó que se emplean los lineamientos pedagógicos para el fortalecimiento de los juegos cooperativos a ser empleados por los docentes de las instituciones de educación inicial en estudio.

Murillo, M. y Tirado, E. (2020). En su artículo titulado Juegos cooperativos en la convivencia escolar en Colombia, se planteó el objetivo: Analizar la problemática de los juegos cooperativos en la vida escolar. Que realizó un análisis estructural en el ámbito escolar ayudó a determinar la interacción entre los diferentes actores de la institución educativa en cuanto a la convivencia y adecuación de estas actividades frente a la ineficacia de él. Educativa acreditada en la región del Valle de Colombia sobre las estrategias que emplea esta institución para promover el buen vivir, la resolución de conflictos y la cultura democrática, así como la axiología que promueve la unidad entre las áreas temáticas. Los aspectos prácticos provienen de las clases de educación física, donde se aplican los juegos cooperativos como estrategia didáctica para evaluar su impacto en cuestiones clave que afectan la calidad de vida escolar. La metodología fue de naturaleza cualitativa e implicó un análisis cualitativo tanto de la evaluación como de la implementación del programa didáctico. tomados de grupos focales que fueron como muestras e instrumento utilizado fue la entrevistas con estudiantes y docentes de una Institución. Los resultados le permitieron comparar las condiciones iniciales y finales en cuanto al comportamiento positivo o negativo de los niños en la escuela. Se concluye que los juegos cooperativos contribuyeron al desarrollo de habilidades para demostrar destrezas y virtudes en la búsqueda del beneficio común.

Quispe (2021) en su investigación titulado el juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales de niños de 3 a 4 años de la escuela de educación básica fiscal “San Lorenzo”, realizado en La Libertad Península, para optar el título de licenciado en educación inicial, tuvo como objetivo determinar la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal “San Lorenzo”, así mismo empleó una metodología de tipo cuantitativo, exploratoria y descriptiva, la población estuvo conformado por un total de 13 estudiantes, la muestra por 13 de estudiantes de la institución mencionada. Para el recojo de la información se utilizó la encuesta con la escala de Likert. Los resultados permitieron evidenciar que la mayoría de los niños desarrollan sus habilidades sociales mediante juegos cooperativos. Por tanto, se concluyó que se emplean los lineamientos pedagógicos para el fortalecimiento de los juegos cooperativos a ser implementados por los docentes de la institución de educación inicial donde se realizó el estudio.

CORZO 2020, en la investigación titulada. Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga-Colombia, para optar el título en Licenciado en Educación lo cual estableció como objetivo fortalecer las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga, lo cual también empleó una metodología de tipo cualitativo, diseño descriptivo, con una población de 927 y una muestra de 69 estudiantes, para la recolección de datos utilizó el cuestionario, los resultados se identificaron que los educandos muestran dificultades en sus interacciones de tipo personal e interpersonal, concluyéndose por ello se busca dar solución a la problemática identificada fortaleciendo las conductas habilidosas de los estudiantes preescolares.

### **2.1.2 Antecedentes Nacionales**

Itusaca (2019) realizó su tesis titulada incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años institución educativa inicial N° 252 aplicación UNA–Puno-Perú, para optar su título de Licenciado en Educación Inicial se propuso como objetivo determinar la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales, la metodología usada fue de tipo experimental con diseño pre experimental, con una población de 128 entre niños y niñas y con una muestra de 20, que

representaron el pre y post experimental con la recolección de datos se usó pretest y post test y se evaluó con ficha de observación como instrumento, con la técnica de observación, concluyéndose el programa de los juegos cooperativos tienen efectos positivos en los problemas del comportamiento de niños y niñas en las habilidades sociales..

Ramón C. R. y Novoa C. P. (2020), En su artículo titulado: aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años en Lima, tuvo como objetivo general determinar la relación entre aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años de una Institución Educativa, el mismo estuvo relacionado con el tipo de investigación correlacional, en cuanto a la metodología la muestra estuvo conformada por 80 niños que cursan el primer grado, y la técnica de recolección de datos fue una encuesta. Se concluyó que existía relación entre el aprendizaje cooperativo y habilidades de la muestra.

Mamani (2020), en su tesis titulada juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa nuevo horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno – 2020, para optar el título de Licenciada en Educación Inicial, se planteó como objetivo determinar cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales, así mismo utilizó la metodología de tipo cuantitativo de nivel explicativo de diseño pre experimental con pre-test y pos test a los estudiantes de un solo grupo con una muestra de 18 niños de 4 y 5 años de la población de 35 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la guía de observación, Para el procesamiento de la información se utilizó la estadística inferencial, estuvo basada en la prueba de normalidad y confiabilidad de la muestra y luego para la prueba de hipótesis a través del estadígrafo Wilcoxon con el Programa SPSS. Los resultados en el pretest se encontraron en un 39% de los niños estuvieron en nivel inicio y en el posttest el 56% se obtuvo el nivel de logro destacado. En conclusión, obtenidos de acuerdo a la hipótesis general indica que el p valor es  $0,000 < 0,05$ , por lo que se acepta la hipótesis alterna, y se rechaza la hipótesis nula y se establece que existen resultados mejorados de las habilidades sociales entre el pre test y el post test debido al uso de los juegos cooperativos. concluyendo que los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales.

Ynga y Riojas (2023), su tesis titulado Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-Lambayaque2021, fue para obtener el grado de Licenciada en Educación Inicial., tuvo como objetivo Proponer

un programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños de cuatro años de la I.E.I N°342 Mochumí-2021, con una metodología de enfoque cuantitativo, descriptivo propositivo, con diseño no experimental la población d estudio fue 24 niños y los mismo que fueron la muestra de la investigación con una técnica de observación e instrumento de ficha de observación, donde se llegó al resultado que el 83% están en nivel bajo y el 17% están en nivel medio, esto indica que no han desarrollado las habilidades sociales, y se concluyó que el programa de juegos cooperativos, permitirá mejorar las habilidades sociales en los niños.

### **2.1.3 Antecedentes Locales o Regionales**

Herrera (2022) en su tesis uso de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades socioemocionales en niños de la institución educativa 133 de Ayancocha – Ambo, para optar el de Lic. en Educación inicial, se planteó el objetivo Demostrar la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo, en cuanto a la metodología empleada fue de tipo aplicada de nivel explicativo, diseño pre experimental con un solo grupo se realizó el pretest y post test, se utilizó la técnica de observación e instrumento de cotejo con una población de 75 estudiantes y una muestra de 21 estudiantes, dando como resultado que los juegos cooperativos son efectivos en la mejora de las habilidades socioemocionales que el 42.9% (9) estudiantes obtuvieron, la nota de 12 en el pretest y en el pos test el 33.3% (7) obtuvieron la nota de 19, concluyendo que queda demostrado, que fueron positivos los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional.

Santiago (2022) en su tesis que lleva el título de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 32285, Huánuco 2021, para optar el título de Licenciada en Educación Inicial en qué medida, se planteó el objetivo establecer en qué medida el taller de juegos cooperativos mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 y 5 años de la Institución Educativa N° 32285 de Yarowilca, Huánuco 2021, en cuanto al aspecto metodológico fue de tipo aplicada, método cuantitativo, diseño preexperimental con pretest y post test, con una población y muestra de 7 niños, la cantidad fue seleccionado por no probabilístico por conveniencia, utilizando una técnica de observación el instrumento fue el cuestionario, se obtuvo el resultados en el pretest el 28.6% nunca mostraron habilidades sociales, el 71.4%

a veces mostraban, luego en el post test el 14.3% a veces mostraron sus habilidades sociales y el 85.7% siempre muestran sus habilidades. Llegando a la conclusión que los juegos cooperativos mejoran significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales, mejorando la comunicación con conductas asertivas disminuyendo la agresividad.

Maylle (2020) en su tesis que lleva el título la aplicación de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la I.E.I. N° 311, Fonavi III, Amarilis, Huánuco – 2019, para optar el título de licenciada en educación inicial, se propuso el objetivo de Determinar en qué medida la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 311, Fonavi III, Amarilis, Huánuco, 2019, en cuanto a la metodología fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas nivel inicial con una técnica del fichaje para la recolección de datos y observación directa, Los resultados demostraron que el 23,61% de los niños y niñas obtuvieron en las habilidades sociales. A partir de estos resultados se aplicó los juegos a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 80,14% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de las habilidades sociales, demostrando un desarrollo del 56,53%. Se concluye la utilización del juego como estrategia mejora las habilidades sociales de manera positiva con alta significancia.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos se caracterizan porque los integrantes no compiten uno hacia otro, sino por lo contrario, se apoyan y trabajan en armonía para lograr un solo objetivo. Mosquera (2019), “Para lograr un objetivo todos los integrantes del grupo suman, con las mismas reglas y objetivos que persigue el grupo, donde cooperan bajo la coordinación entre los integrantes del mismo”. (p.25).

### **2.2.2 Definición de Juegos Cooperativos**

El juego cooperativo son una de las mejores estrategias en el área de la pedagogía sumado a innumerables actividades presentan mejorar en el desarrollo de la personalidad de manera social, intelectual, emocional y intelectual.

Rojas (2019), los juegos cooperativos tienen la característica esencial de cooperar en que los participantes todos están inmerso incluido en el equipo que nadie puede quedarse de lado por discriminación o algún tipo de descoordinación. (27).

Aquí se busca triunfar o perder entre todos como un equipo buscando las alianzas o coaliciones, pero se acostumbra de trabajar bajo un solo objetivo para poder lograrlo entre todos, por ello es considerado como una herramienta matemática donde se analizan diversos problemas para la toma de buenas decisiones racionales mediante estrategias.

Por otra parte, cabe mencionar que cuando se forman las coaliciones en este caso son para repartir alguna cantidad de alguna cosa. Es aquí donde los estudiantes desarrollan ciertas habilidades y aprenden a cooperar, respetar las normas, negociar, lo cual debe ser implementado en la práctica en las instituciones educativas

Al respecto, Cerna (2021). Manifiesta “Los juegos cooperativos son el acrecimiento de todos los logros obtenidos con el trabajo en equipo de un grupo de personas para llegar a un objetivo, desempeñando sus habilidades sociales”. (p.50); Es decir, el hecho de jugar de manera cooperativa ante un grupo de compañeros, es un instrumento muy valioso para que los estudiantes se potencian su desarrollo de habilidades sociales en sí mismos levantando su autoestima y autoconfianza. Y en la actualidad muy poco se desarrolla una estimulación para conseguir que los estudiantes mejoren sus habilidades sociales mediante los juegos cooperativos.

### **2.2.3 Enfoques de los Juegos Cooperativos**

Los juegos cooperativos están basados en el enfoque de Vygotsky desarrollo habilidades para la comunicación que nos conlleva a desarrollar la cooperación, solidaridad, comunicación adecuada con asertividad, y desarrollar las interacciones con otras personas de manera óptica o adecuada.

### **2.2.4 Teorías del Juegos Cooperativos**

La teoría de los juegos, sobre sus orígenes son innumerables, seguramente según su relato pueden ser mayores o menores en su influencia en algunos aspectos. Lo que sí coinciden diversos autores es que el juego libera diversos tipos de emociones reprimidas, mediante la relajación.

Teoría de la dinámica de Frederic Buytendijk (1935), es una actividad de dinámica o actitud infantil, cuando una persona adulta no dispone de la actitud juvenil no puede ser

partícipe del juego. Según el autor señala que es de la naturaleza no madura, impulsiva, desordenada, patética de la infancia, por lo tanto, el juego se realiza con algún tipo de objeto o elemento, sin ello no es un juego interactivo. (p.55).

Pues el juego depende siempre de la dinámica infantil, que todo niño sano en buen estado de salud tiene esta propiedad y por la etapa que tiene, por intermedio de estos juegos aprende a explorar diversas situaciones, lo cual explica en 5 puntos importantes y dice, el juego es realizarlo con algún objeto, todo tipo de juegos se debe desarrollarse, en esto siempre hay una sorpresa de aventura con algún elemento, existiendo una demarcación, un espacio netamente de juego incorporados con sus reglas a cumplir, y el aspecto emocional y físico siente una tensión y relación, por lo tanto el juego se debe realizar con algún material u objeto figurativo.

Por lo mencionado el presente autor no menciona la existencia de otros juegos en diversas etapas como el caso de la adolescencia, la juventud y la adultez excluyendo a estas etapas y lúdicas solamente caracterizando por el aspecto motriz y físico.

Freud (1920). En la teoría de los juegos señala, que es instinto de todo ser humano en diversas etapas de vida con prioridad en la etapa infantil, por intermedio de los juegos todo individuo encuentra inmensos placeres, dando salida a diversos elementos o características inconscientes, pues es aquí la importancia del juego que posee aspectos terapéuticos de estrés, ansiedad, conflictos y aspectos que les preocupan a las personas. (p.62)

Por lo tanto, la actividad primordial del infante son los juegos, por intermedio de ello el niño y niña se desarrollan diversos campos como el caso de comunicativas, lingüísticas, motrices, sensoriales, cognitivas sociales afectivas y emocionales. Y está demostrado mediante el juego se asimila más rápido el aprendizaje, lo cual se desarrolla las actividades lúdicas en las Instituciones Educativas, y está demostrado que el niño y la niña lo que más les agrada hacer es jugar.

Freud (1920), El juego es una forma más privilegiada y genuina de la etapa infantil en su gran parte realizados en diversos contextos por los psicoanalistas y otros investigadores, es aquí el niño domina acontecimientos con las actitudes pasivas controlando la realidad realizando sus deseos inconscientes y algunas angustias que producen las experiencias de su misma vida. El juego para todo niño es un instrumento mediante el cual logra resolver diversos acontecimientos angustiosos. El juego es un medio para realizar

diversas necesidades y satisfacerlas mediante la liberación de emociones, expresando impulsos sociales, por lo tanto, es la expresión de múltiples instintos lo que le conlleva al placer de satisfacción, aquí el niño pasa de un actor expectante a un aspecto actor principal logrando vivir o dominar las diversas situaciones dificultosas. (p. 71).

### **2.2.5 Características de los Juegos Cooperativos**

Según Herrera (2018), enfatizándose en sentimientos de libertad, menciona diversas características según los participantes.

- Libres de agresión, la destrucción y agresión son males que se elimina al no existir contrincantes con algunas otras personas, Lo cual nos conlleva a tener un clima de paz o positivo.
- Libres de elegir, cuando se convoca a las elecciones las personas son libres de elegir sin presiones, tomando conciencia y aciertos, apostando por la mejor opción aprendiendo a ser autónomos.
- Libres de exclusión, la falta de algún acierto los juegos rompen las consecuencias constantes.
- Libres de crear, los problemas nuevos hacen las personas buscan soluciones sintiéndose libres para crear.
- Libres de competir, cada persona es libre de participar sin obligaciones, al no tener de superar a otros en el juego

### **2.2.6 Clasificación de los Juegos Cooperativos**

- Los juegos se realizan por placer de divertirnos sin importar cualquier premio que existe.
- Todos los integrantes participan de sin miedo a no obtener algún objetivo planteado.
- Mejora la integración y participación de cada uno de los integrantes.
- Los integrantes al participar se valoran como equipo sin pensar en enemistades
- Los integrantes participan con un papel determinado, teniendo en cuenta de superarse a uno mismo.
- Fortalece la amistad en integrarse más entre cada uno del equipo

### **2.2.7 Estrategias de los juegos cooperativos**

Dentro del presente se encuentran las siguientes:

- Cooperación
- Empatía
- Participación
- Comunicación
- Motivación
- Estimulación

### **2.2.8 Importancia de los juegos cooperativos**

Según, Cajamarca (2018), La importancia recae en que los juegos cooperativos son estimulables de:

- Que se resuelven los problemas con sus capacidades.
- Tener la sensibilidad y empatía
- Sensibilidad para aprender a convivir con otras personas
- Capacidad para demostrar nuestros sentimientos.
- Explorar en un lugar donde no existe presión
- Posibilita la práctica de valores en una convivencia
- Fortalece la solidaridad y continúa comunicación en los integrantes.

### **2.2.9 Funciones de los juegos cooperativos.**

- a) El juego cooperativo ayuda a desarrollar conductas aceptables dentro de la sociedad.
- b) Los juegos dramáticos promocionan competir en la sociedad a los estudiantes, donde se autorregulan, expresan sus emociones, manifiestan su ansiedad o estrés.

### **2.2.10 Dimensiones de la variable Juegos Cooperativos**

Según Stephen Orlick,(1986), los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes trabajan juntos en lugar de competir entre sí. En estos juegos, el objetivo común es alcanzado mediante la colaboración y la coordinación de esfuerzos, fomentando el trabajo en equipo, la comunicación y el apoyo mutuo. Este enfoque promueve valores como la solidaridad, la empatía y la confianza, y puede ser utilizado tanto en juegos de mesa como en actividades deportivas o recreativas. Stephen Orlick, en su obra "Juegos

cooperativos" publicada en 1986, propuso una estructura para los juegos cooperativos basada en **tres dimensiones** principales:

**2.2.10.1 Dimensión Comunicación:** Se refiere a la capacidad de los jugadores para intercambiar información de manera efectiva y constructiva durante el juego. Esto incluye habilidades como sociables, empáticos, inclusivos, comprensibles, colaboradores, escuchar activamente, expresar ideas claramente y cooperar en la resolución de problemas.

La dimensión de la comunicación es fundamental para la interacción humana, permitiendo la conexión, la cooperación y la construcción de relaciones significativas y efectivas entre individuos y grupos en diferentes contextos y situaciones.

**2.2.10.2 Dimensión Confianza:** Implica la disposición de los jugadores para confiar en sí mismos y en los demás miembros del equipo. Los juegos cooperativos fomentan la seguridad, reciprocidad, ser confiando, generoso, atención, al ofrecer oportunidades para la colaboración exitosa y el apoyo mutuo.

La dimensión de la confianza es fundamental para establecer relaciones sólidas y colaborativas, ya que facilita la cooperación, el compromiso y el desarrollo de un sentido de seguridad y bienestar en las interacciones humanas.

**2.2.10.3 Dimensión Cooperación:** Es la capacidad de los jugadores para trabajar juntos hacia un objetivo común, en lugar de competir entre sí. Los juegos cooperativos suelen requerir que los participantes compartan recursos, tomen decisiones en conjunto y se ayuden mutuamente para alcanzar metas compartidas, fomentando valores como la colaboración, la solidaridad y el respeto mutuo, generosidad, sociabilidad y participativo.

La dimensión de la comunicación es esencial para la interacción humana y la construcción de relaciones significativas, facilitando la colaboración, el intercambio de información y la cohesión social en diferentes ámbitos y contextos de la vida cotidiana.

Estas dimensiones reflejan cómo los juegos cooperativos no solo son actividades recreativas, sino también herramientas educativas poderosas para promover valores en los niños desde sus mínimas edades en todo su desarrollo personal.

**2.2.11 El valor pedagógico de los juegos cooperativos,** al realizar estos tipos de juegos en el aula se rompe el hielo, se resuelven conflictos entre los integrantes del grupo, pues aquí se reflejarán los beneficios que se trabaja en grupo dando solución a las dificultades presentadas, pues se logra que los integrantes del grupo se llamen por sus propios nombres,

hacemos que se divierten ya aprendan jugando, se logra la confianza mutua, expresión de sus emociones, afecto hacia sus compañeros, desarrollan su capacidad de retención y análisis, se transmite los costumbres conductuales adecuados, se solidarios y el trabajo de cooperación de unos hacia otros.

### **2.2.12 Variable habilidades sociales**

La teoría de las habilidades sociales ha sido abordada por varios autores a lo largo de los años. Uno de los enfoques más influyentes fue desarrollado por Albert Bandura en su obra "Social Learning Theory" (Teoría del Aprendizaje Social), donde destaca la importancia del aprendizaje observacional y la imitación en el desarrollo de habilidades sociales (Bandura, 1977).

### **2.2.13 Definición Habilidades sociales**

Según Vigotsky (1978), desde la teoría Socio-Histórica, concibe que todas las habilidades de un sujeto se originan en el contexto social. Esta teoría ofrece un marco para la comprensión de los modos en que un niño aprende, mediante el engarce de los procesos individuales y los sociales, históricos y culturales.

Piertri (2019), Las habilidades sociales son un conjunto de habilidades que se desarrollan en una persona desde la infancia y le permiten convivir bien con otras personas; también son grupos de conductas específicos y seleccionadas, que son características del niño que le permite desarrollarse de manera individual en los contextos interpersonales, expresando sus emociones, actitudes, deseos, opiniones, sentimientos, el desarrollo está enfatizado en los aspectos psíquicos, físicos, emocionales y social.

Herrera (2019) Las habilidades sociales son conductas aprendidas cognitivas, que se expresan, hacen, piensan, sienten, manifiestan, emociones a las respuestas a algunas persona u objeto, expresándolo de manera verbal y no verbal. (p.52).

Ayala (2020), esta característica todos los niños desarrollan, con la previa estimulación que son llevados a la práctica haciendo que manifiestan sus actitudes al relacionarse con otros niños y niñas, expresando sus potencialidades de curiosidades, fuertes, tolerantes, mostrando interés en lo que desea y aprender. En otros casos se muestran negociadores de acuerdo al contexto donde se ubican pue para ello muestran las siguientes características: Solicita, ayudar, participa, tareas, empático, entiende,

aislamiento. (p. 92). Pues los niños y niñas cuando se relacionan con otros niños, desarrollan sus habilidades compartiendo juguetes, objetos y dialogando.

Alonso (2018). La integración también permite negociar en algunos aspectos, llamando la atención y logrando su aprobación, mostrando sus lados afectivos, amigables lo cual están dados en los niños y niñas de 3 a 5 años. (p.45).

Herrera (2018), habilidades sociales, viene hacer conductas innatas y aprendidas de todo ser humano que a lo larga de la vida se desarrolla expresando sus emociones, actitudes, opiniones deseos para dar resolución de conflictos inmediatas previniendo futuros problemas (p.25).

Bandura (1982), el desarrollo de habilidades sociales esta mediado por la persona y su ambiente que le rodea guiados por procesos de aprendizajes, mediante el moldeamiento continuo de su vida cotidiana de cada individuo, convirtiendo en un individuo socialmente competente.

Herrera (2018), habilidades sociales son estrategias de llevarse en armonía, paz y tranquilidad con otras personas, siendo tolerantes ante cualquier mal entendido evitando problemas (p.23).

Cabe mencionar al respecto de las habilidades sociales que vienen a ser manifestaciones que se dan durante una situación de acuerdo al tipo de interacción con otras personas, donde se expresan sus sentimientos, emociones, comportamientos y se comunican de una manera adecuada o asertiva.

Herrera (2019). Las habilidades sociales son conductas aprendidas cognitivas, que se expresan, hacen, piensan, sienten, manifiestan, emociones a las respuestas a algunas persona u objeto, expresándolo de manera verbal y no verbal. (p.52).

Las habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial se refieren al conjunto de capacidades y competencias que les permiten interactuar de manera efectiva y constructiva con otras personas en su entorno social. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo emocional, cognitivo y conductual de los niños pequeños, sentando las bases para futuras relaciones interpersonales y adaptación social

#### **2.2.14 Enfoques de habilidades sociales**

El enfoque está basado en Monjas F. (2014), quien habla de habilidades sociales como cogniciones, conductas y emociones relacionándose para convivir de una manera eficaz y satisfactoria con otras personas (p.26).

#### **2.2.15 Teorías de habilidades sociales**

Bandura (1977), La Teoría modelo cognitivo del Aprendizaje social, donde menciona que los niños y las niñas no solamente aprenden con las instrucciones brindados por los padres o cuidadores sino también mediante la observación de los comportamientos de las personas adultas, estas conductas se van moldeando conforme se ve a las personas que lo rodean, es decir los niños se comportan de acuerdo a la interacción social y la observación antes que las instrucciones verbales (p.65).

Por otra parte, la auto eficiencia que vienen a ser la confianza en si mismo, es decir en sus propias habilidades, para desarrollar diversas conductas aprendiendo a mantenerlos conductas adecuadas ante las presiones externas o internas, del mismo modo se entiende que las violencias son aprendidas desde el interior del hogar y la sociedad que lo rodea observando a las personas adultos los niños aprenden diversas conductas.

La teoría de la inteligencia social Thorndike (1929), todas las personas tienen una habilidad única para poder comprender a otras personas y cada uno de ellos tienen una sensibilidad especial con otras que le rodean o se interrelacionan. (p.264).

Vigotsky (1978), en su teoría socio histórica, señala que todas las habilidades sociales son lo que se originan en contexto social donde se encuentran cada ser humano sea niños, niñas adultas; o sea el medio que lo rodea es el influyente ante cada individuo. (p.58).

Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1994), realiza una serie de propuestas de inteligencia, por ello el nombre de múltiples, sin embargo se centra en la inteligencia interpersonal y la intrapersonal, donde el primero hace la referencia las habilidades desarrolladas son adoptadas por el medio que lo rodea, de las personas de manera individual o la sociedad en su conjunto, por la parte la intrapersonal, se refiere a las habilidades que personas desarrollan son innatas son propios de si mismo, pues en conclusión las habilidades sociales son el producto de ambas inteligencias. (p.39).

La teoría de variables cognitivas de Wong, Day, Maxwell y Meara (1995), consiste en la comprensión de una serie de perspectivas de los muchos hechos, comprendiéndolo a cada persona de diferentes maneras, interiorizarse en sus reglas sociales, en su convivencia y tener una mente abierta hacia las demás personas. (p.87).

Pues las habilidades sociales se obtienen a causa de diversos mecanismos importantes y básicos de aprendizajes, que engloba muchas situaciones interpersonales, los aprendizajes vividos u observacionales el feedback, entre otros.

#### **2.2.16 Características de habilidades sociales.**

Según Núñez (2017), la adaptación adecuada social facilita interiorizar los roles, normas y valores. Comportamientos innatos de las personas que encuentran no ser sancionados o castigados más por lo contrario recompensado. La estimulación o asistencia en la primera infancia hace que mejore en la adultez mostrando un comportamiento socialmente adecuado.

Las habilidades personales en los estudiantes se interactúan con otras mediante emociones y sentimientos en aras de buenas relaciones con acciones de manera humana. El desarrollo social en la educación inicial en el Perú se enfoca en preparar a los niños para interactuar de manera efectiva y constructiva en sociedad. Esto se logra mediante el juego, la interacción con pares y adultos, el desarrollo emocional y la promoción de valores de inclusión y respeto.

#### **2.2.17 Clasificación de habilidades sociales**

Hay una variedad de clasificaciones de habilidades, sin embargo, según Muñoz (2017), nos menciona lo siguiente:

- H. Sociales básicas, que consiste de manera tolerante presentarse, presentar a otras personas, fomentar el dialogo, agradecer y ser bastante sociable.
- H. Sociales avanzadas, son las habilidades de convencimiento a los demás, pedir disculpas, ayudas brindar asistencia y algunas instrucciones.
- H. Relacionadas con sentimientos, es de tipo empático, dirigirse con respeto, resolver conflictos y el miedo.
- H. alternas a la agresión, son las habilidades estratégicas de conversar evitar problemas, defenderse de una manera adecuada, pidiendo permiso y tiene bastante autocontrol.

### **2.2.18 Estrategias de habilidades sociales**

Las mejores estrategias planteadas según Muñoz en 2017, vienen a ser:

- La expresión con un habla adecuada.
- Hablar de uno mismo.
- Ser cordial y saludar de la misma forma.
- No discrepar por los cumplidos con otras personas
- La expresión facial apropiado se debe usar.
- La discrepancia debe realizarse de manera pacífica sin altercados.

### **2.2.19 Importancia de habilidades sociales**

Es imprescindible las habilidades cuando una persona sepa comunicarse de una forma adecuada que a diario se relacionan con múltiples personas, haciendo cada momento más ameno, más armonioso, tolerante en cualquier lugar donde se encuentra sea con niños o adultos demostrando nuestra educación, valores y ética, enseñando a los que desconocen (Cusilayme,2019).

Los niños en la primera infancia son aptos para estimular las habilidades haciendo que esto repercute de manera positiva en la adultez en favor a la población de la sociedad donde radica, demostrando buenos modales, comunicación asertiva, no siendo conflictivas, etc.

### **2.2.20 Funciones de las habilidades sociales.**

Según Cusilayme (2019), las habilidades sociales cumplen funciones de relacionarnos con otras personas de manera adecuada, mantener una comunicación asertiva verbal y no verbal, ser empáticos y comprensibles.

### **2.2.21 Dimensiones de la variable habilidades sociales**

#### **a) Dimensión interacción Social.**

Ayala (2020), esta característica todos los niños desarrollan, con la previa estimulación que son llevados a la práctica haciendo que manifiestan sus actitudes al relacionarse con otros niños y niñas, expresando sus potencialidades de curiosidades, fuertes, tolerantes, mostrando interés en lo que desea y aprender. En otros casos se muestran negociadores de acuerdo al contexto donde se ubican pues para ello muestran las

siguientes características: solicita, coopera, ayudar, involucramiento, interactúa, participa, tareas, solidariza, colabora, empático, entiende, aislamiento. (p. 92).

Pues los niños y niñas cuando se relacionan con otros niños, desarrollan sus habilidades compartiendo juguetes, objetos y dialogando.

Alonso (2017). La integración también permite negociar en algunos aspectos, llamando la atención y logrando su aprobación, mostrando sus lados afectivos, amigables lo cual están dados en los niños y niñas de 3 a 5 años. (p.45).

La dimensión de la interacción social abarca la manera en que los individuos se relacionan unos con otros dentro de una sociedad, considerando los elementos comunicativos, normativos y emocionales que configuran las experiencias sociales y contribuyen a la cohesión social y el desarrollo personal.

#### **b) Dimensión comportamiento social**

Alarcón (2019). Cita a Albert Bandura (1997), Los comportamientos de manera social en su gran mayoría son aprendidos de las observaciones, expresiones y actitudes emitidos o mostrados por otras personas adultos, como el caso de las conductas agresivo, violentos y castigos, por otro lado, también existen conductas innatas, como el cariño, amor. Placeres, etc. (p.59).

Entonces las conductas socialmente son aprendidas y desarrolladas con los comportamientos manifestados por las conductas de las personas adultas sea de manera negativa o positiva. Demostrando las siguientes características: ayudar, participar, entendimiento, respeto, euforia, Elogia, Cortez etc.

La dimensión del comportamiento social describe cómo los individuos se comportan y actúan dentro de contextos sociales específicos, influenciados por normas, expectativas y roles sociales. Este concepto es fundamental para comprender las dinámicas interpersonales y grupales que contribuyen a la estructura y funcionamiento de la sociedad.

#### **c) Dimensión resolución de conflictos**

Zevallos (2019), generalmente los niños y niñas presentan dificultades en sus vidas cotidianas por no tener experiencia, pues se les hace más difíciles afrontarlo y solucionarlo, por muchas limitaciones, falta de experiencia o desconocimiento, en algunas ocasiones pues solicitan ayuda a las personas adultas de confianza o con quienes se encuentra rodeado, padres, cuidadores, etc., pues en algunos casos estos pequeños problemas les

hace sentirse temerosos cohibidos, la baja autoestima y apartándose o aislándose aparentemente sin ninguna razón, pues aquí se muestran algunas de las siguientes características: Pensar, reflexionar, felicitación, interés, disculpas, solución, etc. (p.63).

Alarcón (2019). Resolución de conflictos son procesos afectivos, conductuales y cognitivos, que buscan las alternativas para afrontar y solucionar los conflictos, que en el futuro pueden ocasionar malestar depresión, estrés y el mal ánimo, decaimiento y conllevar al aislamiento o depresión.

En tal sentido la resolución de conflictos pues es la negociación de tal manera que no sean perjudicados de ninguna parte, ya sea de manera material, física o psicológicamente.

Sánchez (2019), en practica la resolución de conflictos es el detenimiento de manera personal y la no actuación de manera inmediata y violenta, que en algunas ocasiones no se dan este detenimiento y la reacción es inmediata, impulsado por la personalidad negativa, que posteriormente podemos lamentarnos con la a grabación de situaciones problemáticas. Pues aquí se manifiestan las siguientes características. Reflexionan, Colabora, interrogantes, honesta, negociador, atención, diálogo, permiso y opinar, pacificador.

### **2.2.22 Relación entre Juegos Cooperativos y habilidades sociales**

Piaget (1939) la relación entre los juegos cooperativos y habilidades sociales, se desarrollan el dialogo, el respeto, la tolerancia, empatía, ayudan a interrelacionarse, formando amistades entre los integrantes del grupo, rompiendo el hielo entre los compañeros. (p.90).

La relación perfecta que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales es de desarrollar el dialogo, se empáticos, tener bastante calma y tolerancia y nos permite abrir nuevos caminos por intermedio de las amistades.

Ylarragorry (2018), la relación de los juegos cooperativos y las habilidades, existen una profunda relación en ellos, eh aquí los niños reciben ayuda, desarrollando las actividades conjuntas alcanzado objetivos comunes, logrando relacionarse socialmente con sus compañeros de estudio y sus padres, adoptando conductas saludables y adecuados, logrando integrarse con cada compañero. (p. 81).

Es por ello, la relación existente entre los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales, permiten mejorar y fortalecer las adecuadas relaciones de los niños y niñas entre sus compañeros de estudio, el ambiente, clima, sentirse como en casa, sentirse identificado en grupo, promover la responsabilidad en si mismo y otros de sus compañeros, una adecuada comunicación con los integrantes de manera positiva, desarrollar el hábito de la solidaridad y responsabilidad social incluido la adecuada capacidad de cooperación con sus compañeros.

Sánchez (2018), la relación de los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales, tienen un aspecto asertivo, en cada relación interpersonal, caracterizados por actitudes directas y firmes, mediante el contacto visual, comunicándose fluidamente, realizando gestos, manteniendo postura erguida o recta, empleando preguntas y respuestas directas, dialogando de manera positiva. (p.54).

### **2.3 Hipótesis**

Hernández Sampieri (2014). Plantea que se define la hipótesis como un intento de explicación o una respuesta «provisional» o una suposición a un fenómeno. Su función consiste en delimitar el problema que se va a investigar según algunos elementos, tales como: el tiempo, el lugar, las características de los sujetos.

**Hipotesis alterna (Ha):** Los juegos cooperativos mejora el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

**Hipotesis nulo (Ho):** Los juegos cooperativos no mejora el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

### III. Metodología

#### 3.1 Tipo, nivel y diseño de la investigación

En el estudio se usó la metodología de tipo cuantitativa. Según Sampieri R. et. Al (2014), cuantitativa es interrogantes basados en esquemas lógicos y deductivos que se formulan para luego ser probadas donde responde a un nivel explicativo en el que se busca una explicación y determinación del fenómeno. En el enfoque cuantitativo son estudios que pueden ser predictivos que podrían establecer una relación causal entre las variables o experimentales, donde se genera una manipulación intencionada de la variable independiente para explicar el comportamiento de un fenómeno determinado, para ello se requiere plantear hipótesis que van a ser comprobadas en este proceso (Ramos, 2020).

En la investigación se asumió el diseño pre experimental, que se conoce como diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo.

A un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo. Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:

G    01    x    02

G: Muestra de estudio, 25 estudiantes de 04 años.

O1: Juegos cooperativos

O2: Habilidades sociales

X: Pre test y post test

#### 3.2 Población (considerar la muestra en caso aplique):

La población estuvo constituida por estudiantes de 4 años de edad, que son el objeto de la investigación o el centro de estudio, de ella es de donde se recogió la información requerida para el estudio propuesto.

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 25 niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Carlos Showing Ferrari, del Distrito, Huánuco, Provincia o Región Huánuco.

**Tabla 1.**

Población de educación inicial, niños de 4 años

<b>I. E.</b>	<b>Ugel</b>	<b>Nivel/edad</b>	<b>Aula</b>	<b>N° de niños/as</b>
Carlos Showing F.	Huánuco	Incial / 4	Tulipanes	25
<b>Total</b>				<b>25</b>

Nota: Nómima de matrícula 2024

Con relación a la muestra, se trabajó con toda la población de la investigación, que constituye una muestra de 25 estudiantes de 04 de edad de la Institución Educativa Inicial Carlos Showing Ferrari, de la ciudad Huánuco del distrito Huánuco, provincia de Huánuco departamento de Huánuco, la cual se detalla en la siguiente tabla:

**Tabla 2.**

Muestra de estudio, niños de 4 años

<b>I. E.</b>	<b>Ugel</b>	<b>Nivel/edad</b>	<b>Aula</b>	<b>N° de niños/as</b>
Carlos Showing F.	Huánuco	Incial / 4	Tulipanes	25
<b>Total</b>				<b>25</b>

Nota: Nómima de matrícula 2024

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participar en un estudio. También se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (s.a.). Se trabajó con teniendo en cuenta los criterios de inclusión, como:

- Estudiantes matriculados de 04 años de educación inicial de la I.E.I. Carlos Showing Ferrari
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.
- Los estudiantes que tienen firmado su autorización del consentimiento informado.

Y por otra parte también se tuvo en cuenta el criterio de exclusión, como

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.
- Los estudiantes que tienen más de 3 faltas durante la recolección de información.
- Los estudiantes que no firmaron la autorización en el consentimiento informado.

### **3.3 Operacionalización de las variables**

#### **3.3.1. Variable (1) independiente Juegos Cooperativos**

Rojas (2019), los juegos cooperativos tienen la característica esencial de cooperar en que los participantes todos están inmerso incluido en el equipo que nadie puede quedarse de lado por discriminación o algún tipo de descoordinación. (27).

#### **3.3.2 Variable (2) dependiente Desarrollo de habilidades sociales.**

Bandura (1982), el desarrollo de habilidades sociales está mediado por la persona y su ambiente que le rodea guiados por procesos de aprendizajes, mediante el moldeamiento continuo de su vida cotidiana de cada individuo, convirtiéndolo en un individuo socialmente competente.

**Tabla 1**  
Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍA VALORACIÓN
Variable 1 Juegos cooperativos	Lyons y Franzini (1996) describen los juegos cooperativos como actividades que requieren que los niños trabajen juntos para lograr un objetivo común, en contraste con los juegos competitivos que se centran en la victoria individual. Estos autores subrayan que los juegos cooperativos fomentan habilidades sociales positivas, como la empatía y la comunicación efectiva, mientras construyen un sentido de comunidad entre los participantes.	Comunicación	Sociabilidad	Nunca A veces Siempre	Nunca=1 A veces =2 Siempre =3
			Empatía		
			Inclusividad		
			Comprensión		
		Confianza	Colaboración		
			Seguridad		
			Confiado		
		Reciprocidad			

			Generosidad		
			Atención		
		Cooperación	Colaboración		
			Solidaridad		
			Generosidad		
			Sociabilidad		
			Participativo		
<b>Variable 2</b> Habilidades sociales	Herrera (2018), habilidades sociales, viene hacer conductas innatas y aprendidas de todo ser humano que a lo larga de la	Interacción social	Cooperación	<b>Nunca</b> <b>A veces</b> <b>Siempre</b>	<b>Nunca=1</b> <b>A veces =2</b> <b>Siempre =3</b>
			Interacción		
			Involucramiento		
			Colaboración		
			Empático		

<p>vida se desarrolla expresando sus emociones, actitudes, opiniones deseos para dar resolución de conflictos inmediatas previniendo futuros problemas, esto incluyendo la capacidad para reconocer y expresar emociones, comprender las normas sociales y resolver conflictos de manera positiva; lo cual se desarrollará mediante lista de cotejo constituido por 15 ítems, lo cual serán aplicados en dos momentos de pretest y postest.</p>	Comportamiento social	Eufórico		
		Respetuoso		
		Participar		
		Elogia		
		Cortés		
	Resolución de conflictos.	Reflexión		
		Colabora		
		Solidario		
		Honestidad		
		Negociador		

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

En la investigación la técnica que se empleó fue la técnica de la observación, de esta manera se registraron los hechos a través del instrumento, según Hernández et al. (2020), “Esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo” (p.174).

En la presente investigación se utilizó la guía de observación como instrumento, constituida por tres dimensiones y 15 preguntas en cada variable, sobre los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales para niños de 4 años

La guía de observación, con respecto podemos decir que es un instrumento muy valioso y útil en la recopilación de información, así como para la recopilación de datos (Carrasco, 2017, p. 280).

Según el autor Palacios, (2015), el objetivo de la lista de cotejo es “Inspeccionar los acontecimientos, posibilitar los exámenes y permitir la condensación de antecedentes”.

Por otra parte la confiabilidad tiene que ver con la posibilidad de reproducir un resultado, y se refiere al grado en que un proceso concreto de traducir un concepto en una variable produce los mismos resultados en evaluaciones repetidas utilizando el mismo instrumento de investigación (estabilidad) o con instrumentos equivalentes. Cuando pesamos el mismo objeto varias veces y la medición arroja resultados casi idénticos, concluimos que el seno es confiable (Corbetta, 2023). La validez hace referencia al grado en que un definido procedimiento de traducción de un concepto en variable registra efectivamente el concepto en cuestión. En tanto la fiabilidad suele relacionarse al error aleatorio y la validez al error sistemático (Corbetta, 2023).

En este sentido para la validez del instrumento del presente estudio, fue evaluado por el juicio de expertos de tres docentes con el grado de Licenciado o maestría, donde se evaluó los siguientes criterios: la coherencia, relevancia, suficiencia y claridad.

Por otro lado, para sacar la confiabilidad se realizó prueba piloto con la participación de 12 estudiantes de 4 años de otra institución educativa, para luego ser procesado y sacado la confiabilidad del alfa de Cronbach.

### **3.5 Método de análisis de datos**

El recojo de la información se inició solicitando autorización al directora de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por

parte de la institución, se procederá con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento (guía de observación) para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron las sesiones de aprendizaje, en las que se llevó a cabo, presentando las sesiones relacionadas a los juegos de cooperación, se señaló el área que integra los juegos cooperación, se indicó el tiempo de la sesión con su interacción social, delimité el propósito de aprendizaje con los juegos de cooperación, indique momentos pedagógicos del área curricular según los juegos de cooperación, evidencié en la sesión secuencial de la estrategia de juegos de cooperación, relacioné materiales a utilizados en la estrategia de juegos de cooperación. Declaré el instrumento a evaluar el desempeño con la estrategia juegos de cooperación. En el segundo momento del recogió la información, que ocurrió después de haber desarrollado las sesiones, las estrategias a desarrolladas fueron las dinámicas del juego, también se aplicó el instrumento para evaluar el aprendizaje de los niños sobre desarrollo de habilidades sociales.

Para el análisis de los datos recogidos en este estudio realizado se utilizó diferentes programas que permitan procesar y analizar los datos recolectados, Microsoft Excel versión 19 y el SPSS versión 27. Se describen a continuación algunas técnicas a utilizadas:

\* Estadística descriptiva: Esta estadística permitió realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella se pudo presentar una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de las tablas y figuras.

\* Estadística inferencial (Sólo tienen prueba de hipótesis en el caso de investigaciones correlacionales o pre experimentales).

### **3.6 Aspectos Éticos**

Los aspectos éticos que se encuentran en el Reglamento de integridad científica en la investigación Versión 001 de 2024, de la universidad, La ULADECH (2024). Se basa en los principios éticos que se encuentran en el código de ética, de los cuales se seleccionaron los que se utilizaron en la presente:

- a) **Protección de la persona.** Este principio señala que se debe proteger la identidad, dignidad, bienestar, confidencialidad de acuerdo a las diversidades socioculturales que existen en nuestro país, protegiendo sus derechos y aspectos vulnerables de las personas.
- b) **Libre participación y derecho a estar informado.** Toda persona participante debe estar informado de los aspectos, características, cualidades, finalidades a investigar para que puedan participar libremente sin la obligación o algunas condiciones, por ello en esta investigación ya se encuentran informados los docentes y estudiantes.
- c) **Beneficencia y no maleficencia.** Antes y durante la investigación se debe valorar el riesgo beneficio de las personas a participar en dicha investigación para no causar daño o efectos adversos, haciendo notorio todo los beneficios obtenidos o encontrados en el desarrollo del mismo en favor a la población o institución investigada.
- d) **Justicia.** Donde a cada niño se le tratará con igualdad sin discriminación respetando sus derechos del mismo modo en la protección de información del recojo de información ya que es lo justo guardar en confidencialidad los datos obtenidos.

#### IV. Resultados

A continuación, se muestran los respectivos resultados plasmados en tablas y figuras junto a la interpretación que corresponde a los objetivos específicos de esta investigación, teniendo en cuenta que el objetivo general fue determinar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. En cuanto a hipótesis alterna, que fue los juegos cooperativos mejora el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. Y en cuanto la hipótesis nula que fue los juegos cooperativos no mejora el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

Por otra parte, cabe mencionar que se realizó la comprobación de prueba de hipótesis con la prueba de Wilcoxon de los rangos con signo.

**Tabla 03**

Comprobación de hipótesis con la prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

<b>Rangos</b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre_test -	Rangos	2 <sup>a</sup>	3,00	6,00
Post_test	negativos			
	Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	12,35	247,00
	Empates	3 <sup>c</sup>		
	Total	25		
a. Pre_test < Post_test b. Pre_test > Post_test c. Pre_test = Post_test				

Nota: Aplicación de prueba de Wilcoxon para ver la significatividad

**Tabla 04**

Estadísticos de prueba rango de Wilcoxon

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Pre_test - Post_test
Z	-4,147 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Aplicación de prueba de Wilcoxon para ver la significatividad

Donde nivel de significancia de alfa (&) = 5%=0,005%

Después de haber realizado la prueba de Wilcoxon con una muestra de 25 estudiantes se llegó al resultado entre la pretest y el post test, donde ( $p=0,000$ ); que quiere decir, se acepta la hipótesis de investigación alterna; donde los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el logro del desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de edad, con una probabilidad de 0,00034 de error; en tal sentido la pretest difiere antes de la aplicación de las sesiones de aprendizajes, favoreciendo a la mejoría de la de habilidades sociales en los estudiantes.

**Tabla 05.**

Prueba de Cronbach/K Richarson para la validez de los ítems/preguntas/desempeños de aprendizaje.

Datos	Proporción	Descripción
$\Sigma$	35.333	
$\sigma^2$	4.0833	
k	15	Desempeños
kr20	0.9476	Prueba de consistencia

Nota: Confiabilidad en la aplicación de la prueba de Cronbach/K Richardson.

Donde el 0.9476 muestra una alta significancia de confiabilidad que fue comprobado en la aplicación del instrumento en los estudiantes de la Institución Educativa en estudio.

En cuanto al objetivos específicos 1, que fue, evaluar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

**Tabla 06**

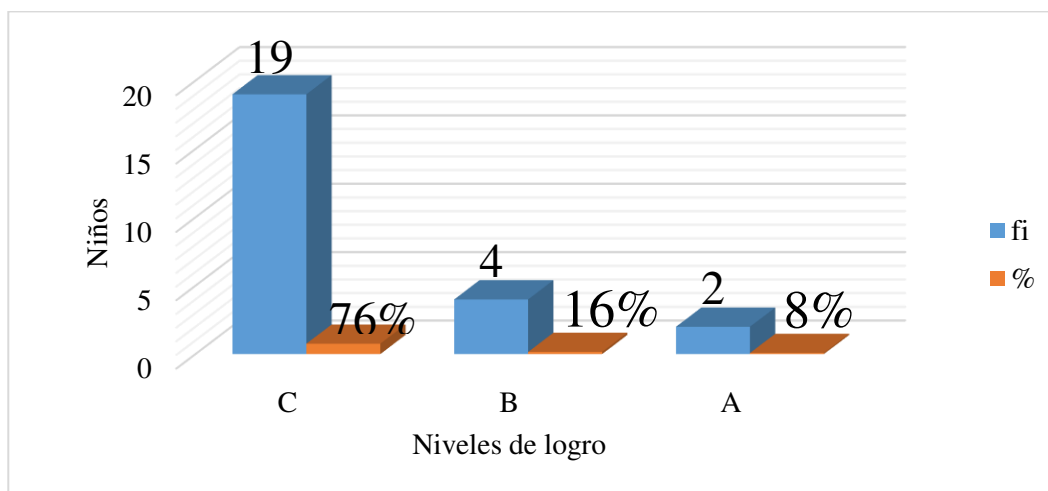
Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión Interacción social por los estudiantes de 04 años. En la aplicación del Pretest.

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
C	19	76%
B	4	16%
A	2	8%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación.

**Figura 01**

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión interacción social por los niños de 04 años. En la aplicación del Pretest.



Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación. En la dimensión interacción social de la tabla y gráfico 1 se observa del 100% de la muestra en estudio el 76% se encuentra en nivel inicio, el 16% en nivel proceso y el 8% en nivel logro previsto, lo cual requiere realizar el trabajo continua y constante sobre las sesiones para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

Objetivos específicos 1, que fue, evaluar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

**Tabla 07**

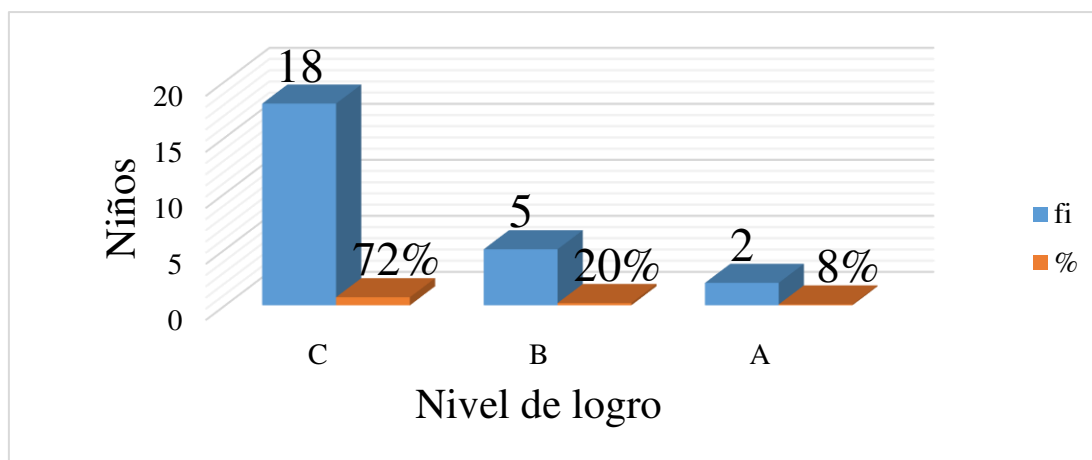
Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión comportamiento social por los niños de 04 años. En la aplicación del Pretest.

Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	18	72%
B	5	20%
A	2	8%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación

**Figura 02**

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión comportamiento social por los niños de 04 años. En la aplicación del Pretest



Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación. En la dimensión comportamiento social de la tabla 5 y gráfico 2 se observa del 100% de la muestra en estudio el 72% se encuentra en nivel inicio, el 20% en nivel proceso y el 8% en nivel logro previsto, lo cual requiere realizar el trabajo continua y constante sobre las sesiones para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

Objetivos específicos 1, que fue, evaluar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

**Tabla 08.**

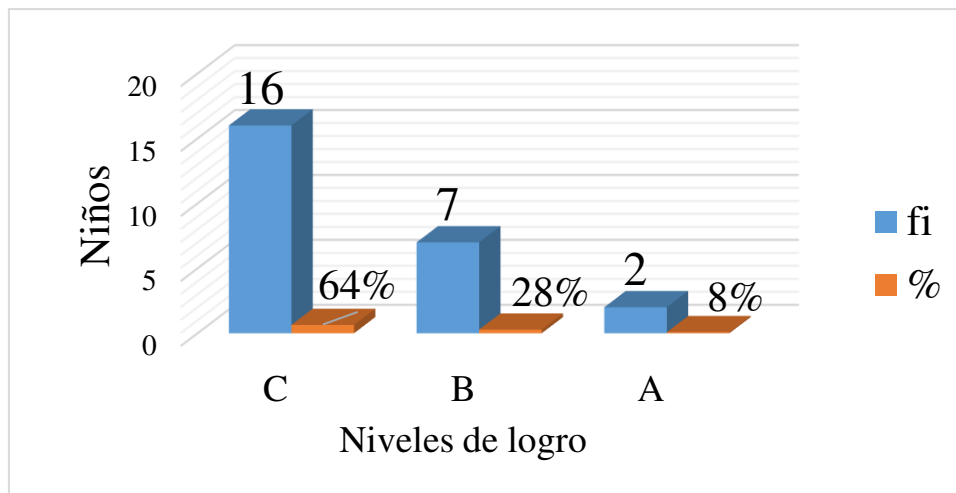
Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión resolución de conflictos por los niños de 04 años. En la aplicación del Pretest

Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	16	64%
B	7	28%
A	2	8%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación

**Figura 03.**

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión resolución de conflictos por los niños de 04 años. En la aplicación del Pretest.



Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación. En la dimensión resolución de conflictos de la tabla 6 y gráfico 3 se observa del 100% de la muestra en estudio el 64% se encuentra en nivel inicio, el 28% en nivel proceso y el 8% en nivel logro previsto, lo cual requiere realizar el trabajo continua y constante sobre las sesiones para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

**Tabla 09.**

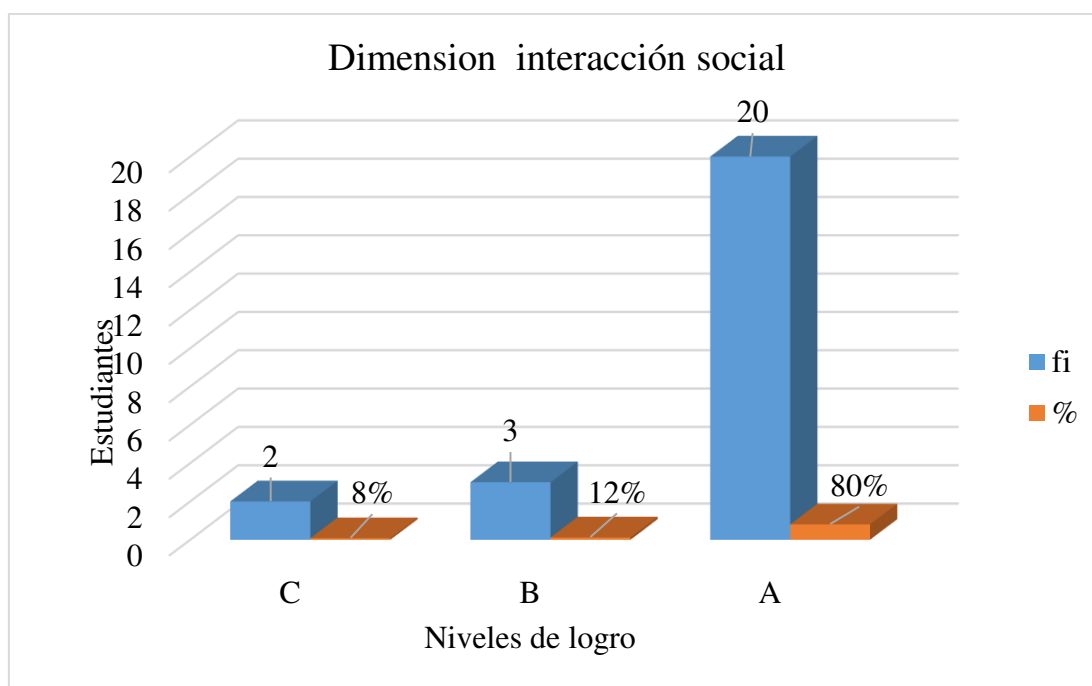
Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 04 años en las sesiones del 01 al 05 en la dimensión Interacción social.

Niveles de logro de aprendizaje	Sesiones del 01 al 05	
	Fi	%
C	2	8%
B	3	12%
A	20	80%
Total	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la guía de observación de cada sesión

**Figura 04**

Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de interacción social



Nota: Resultados de la aplicación de la guía de observación de cada sesión

En cuanto a la aplicación de la sesión de aprendizaje del 01 al 05 los desempeños podemos observar que el 80% estudiantes se encuentran en logro previsto, seguido del 12% en proceso y 8% en inicio, del total de la muestra en estudio, estos fueron con el promedio identificados en la evaluación de la lista de observación, ya que fue identificado después de la aplicación de las sesiones relacionados a la dimensión interacción social.

En el objetivo específico 2: Aplicar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024, se observa lo siguiente en la tabla.

**Tabla 10**

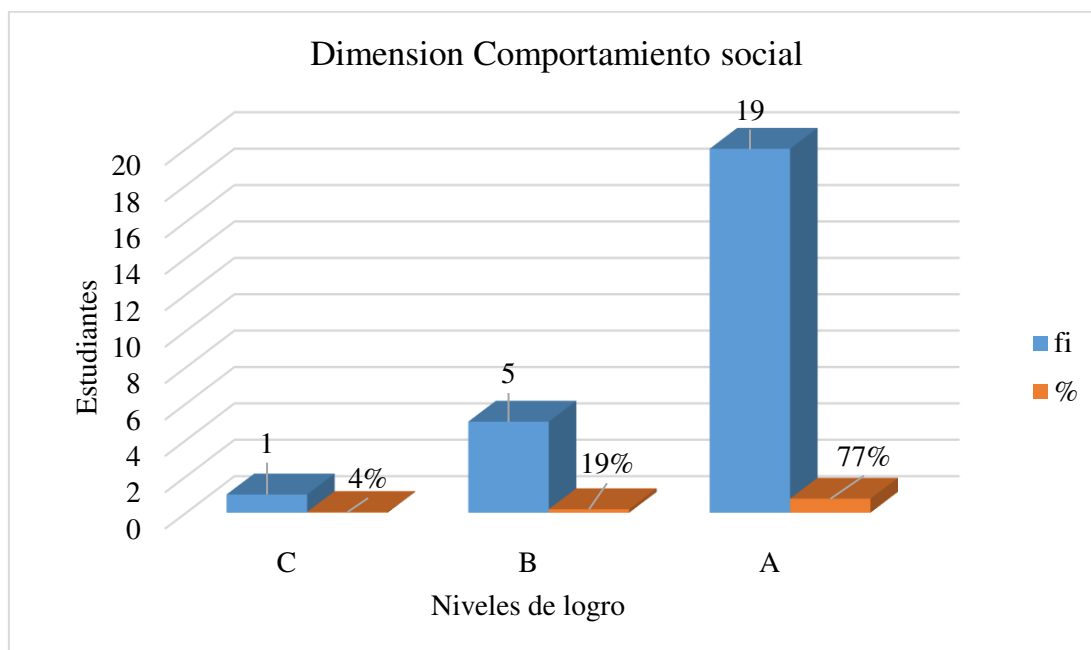
Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años en las sesiones del 06 al 10 en dimensión comportamiento social

Niveles de logro de aprendizaje	Sesiones del 06 al 10	
	fi	%
C	1	4%
B	5	19%
A	19	77%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Nota: Resultados de la aplicación de la guía de observación de cada sesión

**Figura 05.**

Desarrollo de juegos cooperativos en sesiones de aprendizaje para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en las sesiones de 06 a 10; en la dimensión comportamiento social.



Nota: Resultados de la aplicación de la guía de observación de cada sesión.

En cuanto a la dimensión social se aplicaron la sesión de aprendizaje del 06 al 10 los desempeños, en ello podemos observar que el 77% en logro esperado en estudiantes,

seguido del 19% en proceso y 4% en inicio, del total de la muestra en estudio, estos fueron identificados en la evaluación de la lista de observación, ya que realizan diversos tipos de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

En el objetivo específico 2: Aplicar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024, se observa lo siguiente en la tabla.

**Tabla 11**

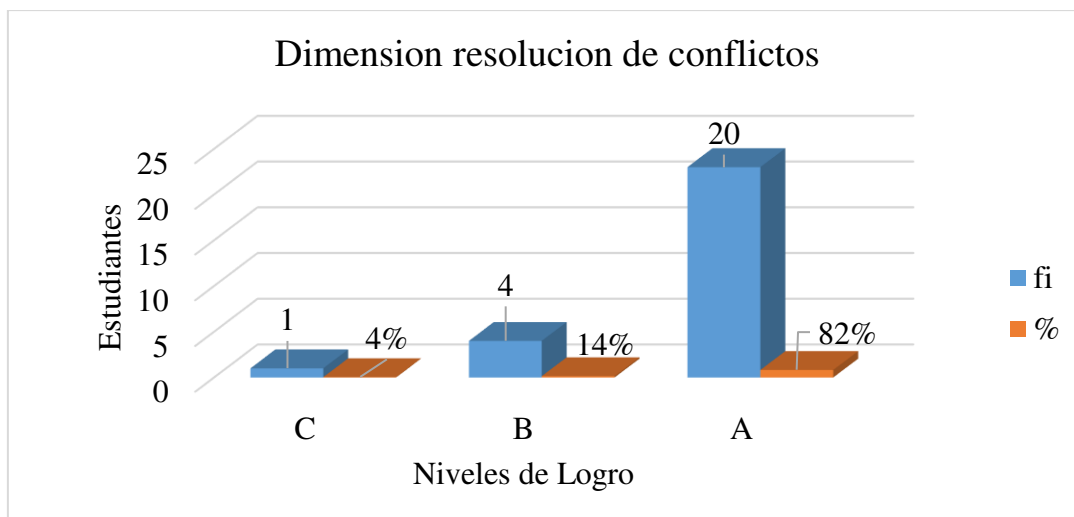
Los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años en las sesiones del 11 al 15 en la dimensión resolución de conflictos.

Niveles de logro de aprendizaje	Sesiones del 11 al 15	
	fi	%
<b>C</b>	1	4%
<b>B</b>	4	14%
<b>A</b>	20	82%
<b>Total</b>	25	100%

Nota: Resultados de la aplicación de la guía de observación de cada sesión

**Figura 06**

Desarrollo de juegos los cooperativos en sesiones de aprendizaje para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en las sesiones de 11 a 15.



Nota: Resultados de la aplicación de la guía de observación de cada sesión.

En cuanto a la dimensión resolución de conflictos de la sesión 11 al 15 en la tabla y gráfico podemos, podemos observar que el 82% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro previsto, seguido del 14% en proceso y 4% en inicio, del total de la muestra en estudio, esto identificados en la evaluación de la lista de observación, ya que realizan diversos tipos de ejercicios relacionados a la dimensión para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales.

En cuanto al objetivos específico 3: Post Test. Que fue evaluar el efecto de los juegos cooperativos en la mejora del desarrollo de la dimensión interacción social en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024, mediante el- pretest Test- y Post Test, se observa lo siguiente en la tabla.

**Tabla 12**

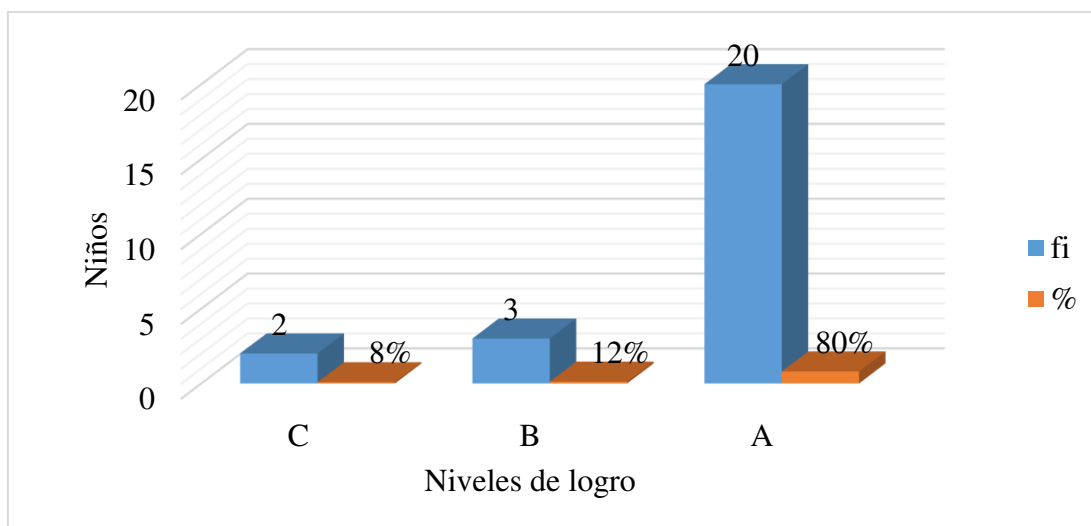
Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión interacción social por los niños de 04 años. En la aplicación del Post-test

<b>Niveles de logro de aprendizaje</b>	<b>Fi</b>	<b>%</b>
<b>C</b>	2	8%
<b>B</b>	3	12%
<b>A</b>	20	80%
<b>Total</b>	25	100%

Fuente: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación

**Figura 07**

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión interacción social por los niños de 04 años. En la aplicación del Post-test



Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación.

En la dimensión interacción social de la tabla 11 y gráfico 07 se observa del 100% de la muestra en estudio, el 80% se encuentra en nivel logro previsto, el 12% en nivel proceso y el 8% en nivel inicio, lo cual nos demuestra que las sesiones de aprendizaje realizados mejoraron significativamente para el desarrollo de las habilidades sociales. en los estudiantes de 4 años de edad.

En cuanto al objetivos específico 3: Post Test. Que fue evaluar el efecto de los juegos cooperativos en la mejora del desarrollo de la dimensión interacción social en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024, mediante el- pretest Test- y Post Test, se observa lo siguiente en la tabla.

**Tabla 13**

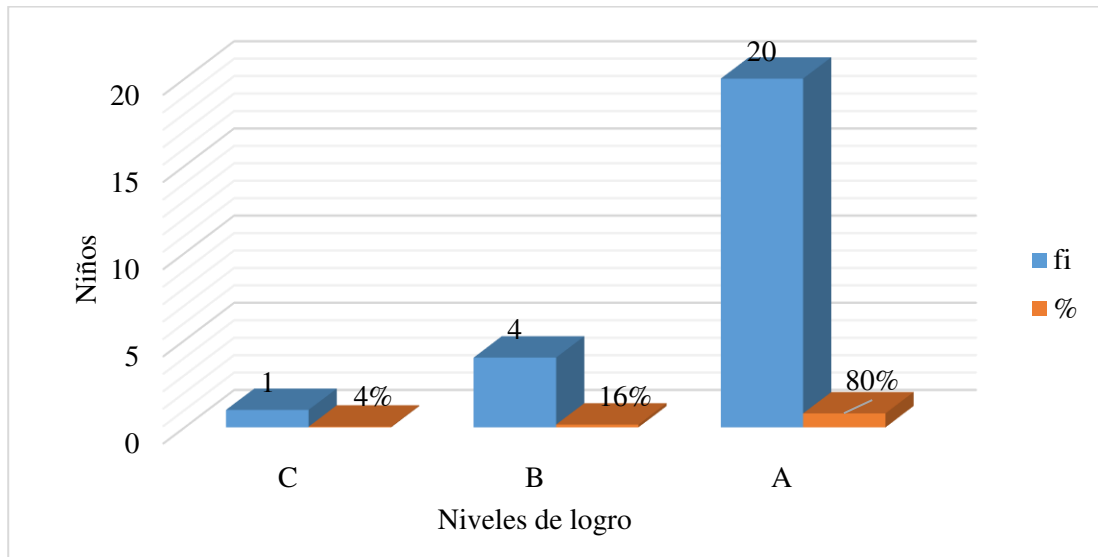
Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión comportamiento social por los niños de 04 años. En la aplicación del Post-test.

Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
C	1	4%
B	4	16%
A	20	80%
Total	25	100%

Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación

### Gráfico 08.

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión comportamiento social por los niños de 04 años. En la aplicación del Post-test.



Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación

En la dimensión comportamiento social del post test que nos muestra en la tabla 12 y gráfico 08, se observa del 100% de la muestra en estudio, el 80% se encuentra en nivel logro previsto, el 16% en proceso y el 4% en inicio, lo cual nos demuestra que las sesiones de aprendizaje realizados mejoraron significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de edad.

En cuanto al objetivos específico 3: Post Test. Que fue evaluar el efecto de los juegos cooperativos en la mejora del desarrollo de la dimensión interacción social en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024, mediante el- pretest Test- y Post Test, se observa lo siguiente en la tabla.

### Tabla 14.

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión resolución de conflictos por los niños de 04 años. En la aplicación del Post-test.

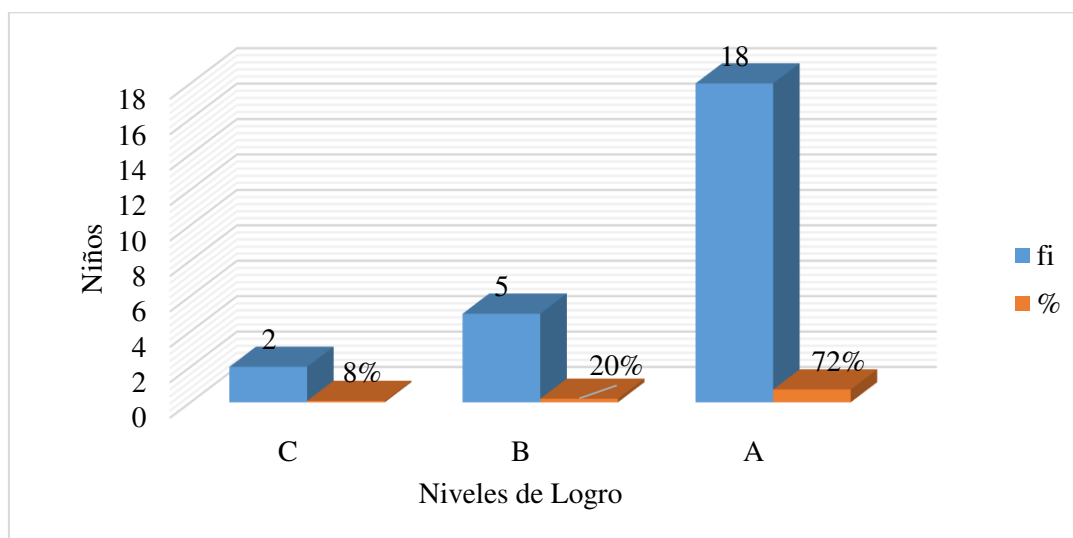
Niveles de logro de aprendizaje	Fi	%
---------------------------------	----	---

<b>C</b>	2	8%
<b>B</b>	5	20%
<b>A</b>	18	72%
<b>Total</b>	25	100%

Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación

### Figura 09

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión resolución de conflictos por los niños de 04 años. En la aplicación del Post-test.



Nota: Aplicación de instrumento de habilidades sociales según el baremo de la investigación. En la dimensión resolución de conflictos del post test nos muestra la tabla 13 y gráfico 09, del 100% de la muestra en estudio, el 72% se encuentra en nivel logro previsto, el 20% en nivel proceso y el 8% en nivel inicio, lo cual nos demuestra que las sesiones aprendizaje del 10 al 15 realizados se mejoraron significativamente para efectivizar en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de edad.

## V. Discusión

En cuanto al objetivo general, que fue determinar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

Después de haber realizado la prueba de Wilcoxon con una muestra de 25 estudiantes se llegó al resultado entre la pretest y el post test, donde ( $p=0,000$ ); que quiere decir, se acepta la hipótesis de investigación alterna; donde los juegos cooperativos mejoran de manera significativa el logro de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de edad, con una probabilidad de 0,00034 de error; en tal sentido la pretest difiere antes de la aplicación de las sesiones de aprendizajes, favoreciendo a la mejoría del desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la muestra en estudio.

Al comparar con Mamani (2020), para el procesamiento de la información que se utilizó la estadística inferencial, estuvo basada en la prueba de normalidad y confiabilidad de la muestra y luego para la prueba de hipótesis a través del estadígrafo Wilcoxon con el Programa SPSS. Los resultados en el pretest se encontraron en un 39% de los niños estuvieron en nivel inicio y en el posttest el 56% se obtuvo el nivel de logro destacado. En conclusión, obtenidos de acuerdo a la hipótesis general indica que el  $p$  valor es  $0,000 < 0,05$ , por lo que se acepta la hipótesis alterna, y se rechaza la hipótesis nula y se establece que existen resultados mejorados de las habilidades sociales entre el pre test y el post test debido al uso de los juegos cooperativos lo que guarda relación con la presente investigación en realicé, ya que es “ $p$ ” es igual a cero; es decir menor a  $p < 0,05$ .

Por otra parte, referente al objetivo específico 1: que fue evaluar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. Se llegó al resultado final en las dimensiones de interacción social, que la mayoría el 76% se encuentran en nivel inicio y en proceso el 16%, asimismo en el nivel de dimensión comportamiento social, se ubicaron en inicio en un 72%, en proceso el 20%, del mismo modo en la dimensión resolución de conflictos, el estudio demostró que el 64% se encuentra en nivel inicio, el 28% en nivel proceso, se pueden observar que la mayoría se encuentra en nivel de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales según el pretest. Estos resultados guardan relación con, Mamani (2020), en su tesis de los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años, presenta los resultados

al aplicar su pretest en el nivel de desarrollo de habilidades sociales, en 39%, y en el post test 56% en el nivel de logro destacado. Evidenciando en los resultados un nivel de inicio en el desarrollo de habilidades sociales, permitiendo mencionar Mendoza (2021), que debemos identificar los niveles de habilidades sociales para orientar a desarrollar, expresando nuestras emociones de una manera adecuada y oportuno, garantizando su interacción social donde los diversos beneficios aportaron en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes en tal sentido requiere realizar el trabajo continuo y constante sobre las sesiones para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales. Esto fue basado en la teoría Bandura (1982), el desarrollo de habilidades sociales está mediado por la persona y su ambiente que le rodea guiados por procesos de aprendizajes, mediante el moldeamiento continuo de su vida cotidiana de cada individuo, convirtiéndolo en un individuo socialmente competente.

Del mismo modo en cuanto al objetivo específico 2: que fue aplicar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. Se llegó al resultado final en las dimensiones de comportamiento social, que la mayoría el 80% se encuentran en nivel inicio y en proceso el 12%, asimismo en el nivel de dimensión comportamiento social, se ubicaron en logro esperado en 72%, en proceso el 8%, y 20% en inicio, del mismo modo en la dimensión resolución de conflictos, el estudio demostró que el 82% se encuentra en nivel logro previsto, el 14% en nivel proceso, se pueden observar que la mayoría se encuentra en nivel de logro previsto en el desarrollo de las habilidades sociales. Estos resultados guardan relación con, estos resultados coinciden con Herrera (2022), comparado en su tesis titulado, uso de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades socioemocionales, obteniendo los resultados de 42.9 % en logro esperado en el pretest y un 33.3% se encuentra post test en nivel logro previsto, evidenciando los juegos cooperativos que mejoran muchísimo en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de edad demostrados mediante el pretest, la aplicación de las sesiones de aprendizaje y el post test. Pierri (2020), las habilidades sociales permiten desarrollarse de manera individual en los contextos interpersonales, expresando sus emociones, actitudes, deseos, opiniones, sentimientos, el desarrollo está enfatizado en los aspectos psíquicos, físicos, emocionales y social. Como aporte concluyendo que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de comportamientos social en las habilidades sociales, lo cual es importante estimula al niño, por intermedio de los juegos y juguetes para que pueda desarrollarse óptimamente y cada vez

perfeccionando. Piaget (1932) en su teoría, los juegos de reglas son actividades transmisibles de manera social, que conforman conjuntos o agrupaciones de normas que todo jugador debe cumplir aplicándolo y considerándolo de manera sagrada e irrefutable. Psicológicamente considerado verdaderamente de gran significado e una actividad de sistemas. (p. 93).

Para finalizar en el objetivo específico 3: en el Post Test, que fue evaluar el efecto de los juegos cooperativos en la mejora del desarrollo de la dimensión interacción social en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. mediante el Post – Test.se llegó a los resultados en la dimensión interacción social se observa el 80% se encuentra en nivel logro previsto, el 12% en nivel proceso y el 8% en nivel inicio, así mismo En la dimensión comportamiento social del post test, el 80% se encuentra en nivel logro previsto, el 16% en proceso y el 4% en inicio y en la dimensión resolución de conflictos del post test, demostró el 72% se encuentra en nivel logro previsto, el 20% en nivel proceso y el 8% en nivel inicio, es decir se puede expresar el mayor porcentaje el nivel de logro previsto en el desarrollo de habilidades sociales dimensión comportamiento social, esto resultados guardan relación con Santiago (2022), en su tesis de los juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 32285, Huánuco 2021, obtuvo como resultado que 28.6% en pretest y luego en el post test obtuvieron los resultados al 85.7% logro previsto de los estudiantes, lo que demuestra un resultado similar a lo que realicé en el presente trabajo que llegaron logro previsto en el post test, permitiendo mencionar en su investigación a Ayala (2020), las habilidades de sociales dimensión resolución de conflictos de todos los niños se desarrollan, con la previa estimulación que son llevados a la práctica haciendo que manifiestan sus actitudes al relacionarse con otros niños y niñas, expresando sus potencialidades de curiosidades, fuertes, tolerantes, mostrando interés en lo que desea y aprende. Como aporte cabe mencionar que los juegos cooperativos traen diversos beneficios en los estudiantes como el mejorar los valores con el respeto, tolerancia y otras actitudes que no discriminan a nadie.

## VI. Conclusiones

Los resultados muestran después de haber realizado la prueba de Wilcoxon, se acepta la hipótesis de investigación alterna; donde la propuesta de innovación tiene una alta significancia, lo cual los juegos cooperativos mejoran de manera significativa, el logro de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de edad, de la de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. Donde se determinó que los juegos cooperativos en las actividades de sesiones de aprendizajes permitieron el desarrollo de habilidades sociales en las dimensiones de interacción social, comportamiento social y resolución de conflictos, que quedaron listo a ser usados en las actividades diarias de los estudiantes en mención.

Los resultados del pretest de habilidades sociales, luego de haber aplicado las sesiones de aprendizaje, se concluyeron que la gran mayoría de los estudiantes se encuentran en nivel de logro previsto, debido a la propuesta de sesiones de aprendizaje mediante los juegos cooperativos en los estudiantes de 4 años de edad, de la de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

La aplicación de los juegos cooperativos mediante las sesiones de aprendizaje demuestra la mejor manera de obtener una significancia especial, demostrando la mayoría de los estudiantes un logro previsto en comparación con la pre y post test. Lo cual demostró una mejoría en la evaluación de los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales, evidenciando la progresión alcanzada en la aplicación de la sesión de aprendizaje que hemos observado el (80%) se encuentran en logro previsto.

Los resultados demuestran que, al comprobar el nivel de logro de juegos cooperativos para la mejorar las habilidades sociales, se detectó previo a la aplicación de las sesiones se obtuvo los resultados del nivel de inicio en su mayoría y luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje se llegó a logro previsto en su gran mayoría de los estudiantes, con una alta significancia demostrados en la guía de observación que fue el instrumento utilizado. Lo cual es valioso para los estudiantes y su implementación en la Institución en estudio.

## **VII. Recomendaciones**

Se debe continuar implementando las sesiones de aprendizaje con enfoque de cambio y no continuar con lo rutinario, por intermedio de los juegos cooperativos en las Instituciones educativas.

Está demostrado que los niños aprenden jugando por ello en aquellos que aún se encuentran en nivel de inicio y proceso que son pequeñas cantidades, se debe continuar motivando estimulando hasta lograr resultados previstos.

En algunos momentos se debe articular con otras instituciones como el caso de Psicólogos para motivar a los niños en su desarrollo de sus habilidades sociales mediante los juegos.

Hacer participar a los padres y/o tutores en la estimulación en casa en sus habilidades del niño para ir mejorando según su desarrollo continuo.

## Referencias bibliográficas

- Adrián, Y. (2021). Definición de Comunicación. Recuperado <https://conceptodefinicion.de/comunicacion/>.
- Alarcón B. y Herrera A. 2018. desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años del jardín Pequeños sabios, Hunter - Arequipa 2018. (Tesis pre grado) Universidad Católica de Santa María, Arequipa-Perú.
- Alonso J. (2016). Influencia de la Familia en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños de educación primaria. La familia como recurso preventivo de la violencia de escolares y conflictos escolares. (tesis de licenciatura). Recuperada de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45103/TFG%20Mar%C3%ADa%20Alonso.pdf?sequence=1>
- Ayala S. (2020). Desarrollo De Habilidades Sociales en función de la metodología Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. Prentice Hall. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3604363> chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6693/1/UPSE-TEI-2022-0027.pdf
- Bachillerato Internacional En Niños De 3 A 5 Años (Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Psicología), Lima Perú. Recopilado [https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11706/Ayala\\_Irene.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11706/Ayala_Irene.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Benalcazar, et Al (2024). El juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales: Una revisión bibliográfica. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 3(7), 166-186.
- Bandura (1977), Teoría de la personalidad según Albert Bandura. *Revista de investigación de estudiantes de psicología " Jang "*, 7(2), 22-35. Biquerra, R. (2020). Competencias emocionales: conciencia emocional. Página web. ©. [https://www.google.com/search?q=Biquerra%2C+R.+%282020%29.+Competencias+emocionales%3A+conciencia+emocional.+P%C3%A1gina+web.+%C2%A9.&rlz=1C1RLNS\\_esPE914PE914&sxsrf=ALeKk0134\\_MJFJ7kpfjUTPYTITfQh9tPRw%3A1619788276478&ei=9AGMYKPzG9ze1sQP2bup4As&oq=Biquerra%2C+R.+%28](https://www.google.com/search?q=Biquerra%2C+R.+%282020%29.+Competencias+emocionales%3A+conciencia+emocional.+P%C3%A1gina+web.+%C2%A9.&rlz=1C1RLNS_esPE914PE914&sxsrf=ALeKk0134_MJFJ7kpfjUTPYTITfQh9tPRw%3A1619788276478&ei=9AGMYKPzG9ze1sQP2bup4As&oq=Biquerra%2C+R.+%28)



- Coloma, C. (2018). Desarrollo soci emocional del niño. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Domenique Y. (2017). Actitudes maternas y habilidades sociales en hijos de 5 años en la red N° 10 de Callao (Tesis de Licenciatura). Recuperada de://hera.urg.es/tesisurg/15885574.pdf
- Dongil C. y Cano V. (2016). Habilidades sociales Revista Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS).
- Fernandez, M. (2017). Habilidades sociales en el contexto Educativo. (Tesis de maestría). Universidad de Bío-Bío, Chillan, Chile.
- Feldman R. (2016). Psicología del desarrollo. Colombia Mc Graw- Hill (7ma Edición).
- Feldman R. (2017) Psicología del desarrollo. Colombia Mc Graw- Hill (8° edición).
- Fernández y Domínguez, (2019). El desarrollo socioafectivo en la formación inicial de los maestros. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, REIFOP, 12 (1), 33-50. Disponible en: [http://www.aufop.com/aufop/uploaded\\_files/articulos/1240872524.pdf](http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1240872524.pdf)
- Freud, S. (1915-1920). Obras completas. Tomo VIII. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gardner, H. (1994). Estructuras de la Mente, Inteligencias Múltiples. México: 58 ) de cultura económica, S.A. de C.V.
- Garner P. y Power T. (2016). Preschoolers Emotional Control in the Disappointment Paradigm and its relation to Temperament, Emocional Knowledge ND Family Expressiveness. Child Development.
- Dongil, E. y Cano, A. (2014). Habilidades Sociales. Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS), 1-60
- Goldstein, A. (1980). Lista de Chequeo de Habilidades Sociales (LCHS). Madrid: Projective Way.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Hernández F. Fernández y Baptista (2014). Metodología de la Investigación. quinta Edición. México DF, México: Mac Graw Hill editores.
- Herreros R. (2019). curso de habilidades Sociales, Quito, Ecuador: Universo.

- Lacunza A. (2018) Desarrollo de las habilidades sociales en el juego de construcción de los niños y niñas de cuatro años del jardín de infancia. *Ciencias Psicológicas* 3(1). 57-66.
- Marín I. (2018). *El placer de jugar: aprende y diviértete jugando con tus hijos*. Barcelona: CEAC.
- Matos R. (2017). Habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de edad en la I.E.I N° 142- Santa Ana- Huancavelica. (p. del 19 al 23).
- Mendoza (2021). *Las habilidades sociales, factor clave para una interacción efectiva*. Polo del Conocimiento.
- Murillo, M. y Tirado, E. (2020). Juegos cooperativos en la convivencia escolar: *análisis desde la interacción entre los actores educativos*. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2). 303-312. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.19>.
- Muñoz A. (2019), *Desarrollo y Transformación Social*, Universidad Internacional SEK, Quito, Ecuador.  
<https://repositorio.uisek.edu.ec/bitstream/123456789/3507/1/ARTICULO%20PREO%20CUPACION%20EMPATICA%20EN%20PSICOLOGOS.pdf>
- Monjas F. (2014). *Programa de entrenamiento en habilidades de interacción social*. PEHIS. Salamanca: Editorial Trilce.
- Navarro, R. (2018). *El desarrollo de las habilidades sociales determina el éxito académico*. Redcientifica.Com.
- Ñahui, A. (2018). *Nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 618 de Huarirumi – Anchonga, Angaraes – Huancavelica (Tesis de segunda especialización)*, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú.
- Orellana G. y Huamán L. (2005). *Diseño y elaboración de proyectos de investigación*. Tercera Edición. Huancayo, Perú: DIGIGRAPH.
- Ontoria, M. (2018). *Habilidades Sociales*. Madrid España: Editex.
- Lyons, S., & Franzini, L. R. (1996). *Cooperative games for a cooperative world: Facilitating learning, inclusion, and conflict resolution*. Hunter House.
- Piaget (1956) *Juegos cooperativos* Editorial Paidotribo.
- Papalia D. (2016). *Niñez temprana. En su desarrollo humano*. Novena edición México D.F. Mc Graw Hill.

- Pietri (2014). Investigación Científica. Caracas: Editorial Panaca – Ecuador.
- Ramírez (2022) Psicología y formación, Trastorno histriónico de la personalidad, clínica Psicológicas en Madrid.
- Ramón C. R. y Novoa C. P. (2020). Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años. *REVISTA EDUSER*, 7(1), 18–31.  
<https://doi.org/10.18050/eduser.v7i1.2422>
- Sánchez C. (2017). Que son las habilidades sociales. La mente es maravillosa.
- Sánchez C. y Wong O. (2018). Desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1028 sector la Florida – Satipo, (tesis de segunda especialidad profesional de Educación Inicial) Huancavelica –Perú.
- Schneider, B. L., Atkinson, L., & Tardif, C. (1997). *Child Trends: A snapshot of early childhood indicators*. Child Trends.
- Thorndike (1929). Sistemas de la psicología del siglo XX. Ultimo Conductismo, 264-287.
- Thomas.[2] R.D. Bock, Basic issues in the measurement of change. in:Advances in Psychological and Educational Measurement, D.N.M.De ruijterandL.J.Th.VanderKamp, eds,JohnWiley& Sons, NY, 1976, pp. 7596.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid: Revista de occidente
- Vygotsky (1978). Mente y sociedad. Cambridge: Mass Universidad de Harvard
- Wong, C., Day, J., Maxwell, S. y Meara, N. (1995). A multitrait-multimethod study of academic and social intelligence in college students. *Journal of Educational Psychology*, 87(1), 117.
- Villasana N. y Dorrego E. (2017). Habilidades sociales en entorno de trabajo colaborativo RIED, 10(2), 45-74.
- Veramendi (2019). Juegos grupales como estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas del segundo grado de primaria de la Institución Educativa John Romero Lloclla de Manchuria, Monzón, Huamalíes (tesis para optar el título profesional de licenciada en educación primaria) Huánuco-Perú
- Vindas C. (2021), Desarrollo de las habilidades sociales Psicología Social, Venus: Lima.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Yépez Llaguno, E. J. (2023). Juegos cooperativos como herramienta de prevención para comportamientos agresivos en preadolescentes de una institución educativa Guayaquil, 2023.

Ylarragorry E. (2018), Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales, Tesis de Licenciatura en psicopedagogía, de la Facultad Teresa de Ávila- de la Universidad Católica de Argentina-Paraná- Argentina.

Zevallos J. (2019). Las habilidades sociales en el contexto de la Psicología Clínica, Colombia: Abaco.

# **Anexos**

## ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024?</p> <p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el desarrollo de habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024?.</li> <li>• ¿Cómo es el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2022?</li> <li>• ¿Cuál es el efecto de los juegos cooperativos en la mejora del desarrollo de la dimensión interacción social en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024?.</li> <li>• ¿De qué manera los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de la dimensión resolución de conflictos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024?.</li> </ul>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.</p> <p><b>Específico</b></p> <p>* Evaluar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024</p> <p>*Aplicar los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.</p> <p>*Evaluar el efecto de los juegos cooperativos en la mejora del desarrollo de la dimensión interacción social en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024. mediante el Post – Test.</p>	<p><b>Ha:</b> Los juegos cooperativos mejora el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.</p> <p><b>Ho:</b> Los juegos cooperativos no mejora el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.</p>	<p><b>Variables 1</b> juegos cooperativos</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Comunicación</b></li> <li>➤ <b>Confianza</b></li> <li>➤ <b>Cooperación</b></li> </ul> <p><b>Variable 2</b> habilidades sociales</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Interacción social.</li> <li>➤ Comunicación social.</li> <li>➤ Resolución de conflictos.</li> </ul>	<p><b>Tipo:</b> Aplicada: Cuantitativa</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño</b> Pre- experimental, de pretest y post test con un solo grupo</p> <p><b>Población</b> 25 los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco de las aulas de</p> <p><b>Muestra</b> Está constituido por los 25 niños y niñas de 4 años de la sección del aula las Tulipanas.</p> <p><b>Variable 1:</b> Juegos cooperativos.</p> <p><b>Variable 2:</b> Habilidades sociales.</p> <p><b>Técnica</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento</b> Guía de observación</p>

**Anexo 02** Instrumento de recolección de datos

**Anexo 2: Instrumento de recolección de datos**

**Ficha de Observación de las Habilidades Sociales**

**I. objetivos:** recoger información mediante la observación sobre el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

Dimensiones de Habilidades Sociales	Respuestas		
	Nunca	A veces	Siempre
<b>Dimensión: Interacción Social</b>			
1.- Demuestra la interrelación con sus compañeros mediante juegos con movimiento			
2.-Demuestra su participación resolviendo las tareas mediante el juego con movimiento			
3.-Demuestra interactuando en las actividades que desarrollan sus compañeros a partir de los juegos de los juegos concretos			
4.-Solicita ayudarles a sus compañeros en sus actividades a partir de los juegos en el movimiento.			
5.-Demuestra empatía en las actividades de sus compañeros			
<b>Dimensión: Comportamiento Social</b>			
6.-Demuestra alegría, sonrío cuando alguien le conversa, mediante los juegos con movimiento.			
7.-Demuestra educadamente el saludo y responde inmediatamente			
8.-Responde en algunos momentos interactuando con sus compañeros			
9.-Halaga o felicita a sus amigos sobre cualquier logro que realiza.			
10.- Muestra su atención y amabilidad con sus compañeros y otras personas.			
<b>Dimensión: Resolución de Conflictos</b>			
11.-Demuestra razonar bastante sobre el porqué de alguna cosa o situación			
12.-Demuestra negociar por algún logro y saluda a su colega cuando ve que es para su agrado			
13.-Demuestra interés en el problema de sus amigos y ayuda a solucionar			
14.-Solicita disculpas cuando se equivoca en alguna cosa o actividad a sus compañeros.			
15.- Demuestra solucionar conflictos llegando a nuevos acuerdos.			

## Guía de Observación de juegos cooperativos

**Instrucciones:** recoger información mediante la observación sobre los juegos cooperativos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

Edad.....Masculino ( ) femenino ( )

DIMENSIONES JUEGOS COOPERATIVOS	Respuesta		
	Nunca	A veces	Siempre
<b>1. Dimensión Comunicación</b>			
a. ¿Le gusta hablar con sus amigos mientras juegan?			
b. ¿Escucha lo que dicen sus amigos cuando le conversan?			
c. ¿Suele invitarles a sus amigos cuando va iniciar el juego?			
d. ¿Entiende lo que dicen sus amigos cuando le hablan?			
e. ¿pide ayuda a sus amigos si no entiende algo durante el juego?			
<b>2. Dimensión Confianza</b>			
a. ¿se siente seguro cuando juegas con sus amigos?			
b. ¿Confía en sus amigos que le ayudarán si lo necesitas durante el juego?			
c. ¿Cree que sus amigos confían en él?			
d. ¿se siente cómodo compartiendo objetos de juego con sus amigos?			
e. ¿Cree que sus amigos le escuchan cuando les dice algo importante durante el juego?			
<b>3. Dimensión Cooperación</b>			
a. ¿Le gusta trabajar en equipo con sus amigos cuando juega?			
b. ¿Suele ayudar a sus amigos cuando lo necesitan durante el juego?			
c. ¿comparte sus juguetes o materiales con sus amigos durante el juego?			
d. ¿Prefiere jugar con sus amigos que solos?			
e. ¿Constantemente coopera con sus amigos para ganar en equipo?			

**Anexo 03:** Guía, técnica del instrumento: Descripción de propiedades métricas (baremo), validez y confiabilidad.

RESULTADO DE PRUEBA PILOTO																						
VARIABLE		SOCIODEMOCRÁFICA						DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES														CATEGORIZACIÓN
Dimensiones		NOMBRES Y APELLIDOS		FECHA	SEXO	GRADUACIÓN	ITERACION SOCIAL				COMPORTAMIENTO SOCIAL				RESOLUCION DE CONFLICTOS						TOTAL	
Nº PREGUNTAS	Nº ENCUESTADO						ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	ITEMS 10	ITEMS 11	ITEMS 12	ITEMS 13	ITEMS 14	ITEMS 15	
1	E1	08/08/2022	M	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	11
2	E2	08/08/2022	M	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
3	E3	08/08/2022	M	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
4	E4	08/08/2022	M	3	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	20
5	E5	08/08/2022	M	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
6	E6	08/08/2022	M	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
7	E7	08/08/2022	M	3	3	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	23
8	E8	08/08/2022	F	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	22
9	E9	08/08/2022	M	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
10	E10	08/08/2022	M	3	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	23
11	E11	08/08/2022	F	3	3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
12	E11	08/08/2022	F	3	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	22
VARIANZA							0.1875	0.2431	0.2431	0.2222	0.1875	0.2222	0.2222	0.2222	0.2222	0.4097	0.2222	0.4097	0.25	0.4097	0.4097	
K=							15															
Vi (suam total de varianza)							4.0833															
Vt (Suma_total)							35.333															
ALFA DE CROMBACH							(8)	0.9476														
							K	Número de ítems														
							Σ	Sumatoria														
							Vi	Varianza de cada ítem														
							ΣVi	Sumatoria de varianzas														
							Vt	Varianza total														

**GUÍA DE OBSERVACION 1**

Nº	Nombres y Apellidos	DESEMPEÑO		
		Título de sesiones de aprendizaje		
		Ejm. Respeta su turno para armar la torre de ladrillos		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	E1		X	
2	E2			X
3	E3		X	
4	E4		X	
5	E5			X
6	E6		X	
7	E7	X		
8	E8		X	
9	E9		X	
10	E10			X
11	E11			X
12	E12		X	
13	E13			X
14	E14			X
15	E15		X	
16	E16			X
17	E17		X	
18	E18		X	
19	E19		X	
20	E20		X	

21	E21			
22	E22			X
23	E23			X
24	E24			X
25	E25			X

**BAREMO:**

BAREMO		
NIVELES	INTERVALOS	
C=INICIO	0	1
B=PROCESO	2	3
A=LOGRO	4	5

Validez del instrumento por los expertos

**4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información**  
**4.6.1 Ficha de Identificación del Experto N° 01**

**Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

Nombres y Apellidos: JUDITH GLADIS FAICON MEDINA

N° DNI / CE: 22491407 Edad: 53

Teléfono / celular: 942 114101 Email: Judith.Faicon@hotmail.com

Título profesional: DOCENTE DE EDUCACION INICIAL

Grado académico: Maestría      Doctorado: X

Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL


Institución que labora: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001 CARLOS SHOWING FERRARI

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis


**Título: Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco, 2024.**

Autor(es): Judith Clenda AYRA JUSTO

Programa académico: Escuela Profesional de Educación



Firma digital  
 YUDITH GLADIS FAICON MEDINA  
 DNI= 22491407



#### 4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

##### CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: MURILLO GLADYS EACORA MEDINA

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Judith Cienda AYRA JUSTO, estudiante / egresado del programa académico de la **Escuela Profesional de Educación** de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: " **Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco, 2024.**" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma de Estudiante

DNI: 45385019

4.6.3 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

Ficha de validación								
TÍTULO: JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001 CARLOS SHOWING, FERRARI-HUÁNUCO, 2024								
N°	Variable I:	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No Cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	<b>1. Dimensión Comunicación</b>							
	a. ¿Le gusta hablar con sus amigos mientras juegan?	X		X		X		
	b. ¿Escucha lo que dicen sus amigos cuando le conversan?	X		X		X		
	c. ¿Suele invitarles a sus amigos cuando va iniciar el juego?	X		X		X		
	d. ¿Entiende lo que dicen sus amigos cuando le hablan?	X		X		X		
	e. ¿pide ayuda a sus amigos si no entiende algo durante el juego?	X		X		X		
	<b>2. Dimensión Confianza</b>							

	a. ¿se siente seguro cuando juegas con sus amigos?	X		X		X		
	b. ¿Confía en sus amigos que le ayudarán si lo necesitas durante el juego?	X		X		X		
	c. ¿Cree que sus amigos confían en él?	X		X		X		
	d. ¿se siente cómodo compartiendo objetos de juego con sus amigos?	X		X		X		
	e. ¿Cree que sus amigos le escuchan cuando les dice algo importante durante el juego?	X		X		X		
	<b>3. Dimensión Cooperación</b>							
	a. ¿Le gusta trabajar en equipo con sus amigos cuando juega?	X		X		X		
	b. ¿Suele ayudar a sus amigos cuando lo necesitan durante el juego?	X		X		X		

	c. ¿comparte sus juguetes o materiales con sus amigos durante el juego?	R		R		X	
	d. ¿Prefiere jugar con sus amigos que solos?	R		X		R	
	e. ¿Constantemente coopera con sus amigos para ganar en equipo?	R		R		X	
	<b>V2 Dimensiones de Habilidades Sociales</b>						
	1.- Demuestra la interrelación con sus compañeros mediante juegos con movimiento	R		X		X	
	2.- Demuestra su participación resolviendo las tareas mediante el juego con movimiento	X		X		R	
	3.- Demuestra interactuando en las actividades que desarrollan sus compañeros a partir de los juegos de los juegos concretos	R		X		X	
	4.- Solicita ayudarles a sus compañeros en sus	X		X		X	

	actividades a partir de los juegos en el movimiento.	X		R		X	
	5.- Demuestra empatía en las actividades de sus compañeros	X		R		R	
	<b>Dimensiones comportamiento social</b>						
	6.- Demuestra alegría, sonríe cuando alguien le conversa, mediante los juegos con movimiento.	X		R		X	
	7.- Demuestra educadamente el saludo y responde inmediatamente	R		R		X	
	8.- Responde en algunos momentos interactuando con sus compañeros	R		R		X	
	9.- Halaga o felicita a sus amigos sobre cualquier logro que realice.	R		X		X	
	10.- Muestra su atención y amabilidad con sus compañeros y otras personas.	R		R		X	
	<b>MIMENSION: RESOLUCION DE CONFLICTOS</b>						
	11.- Demuestra razonar bastante sobre el porqué de alguna cosa o situación	R		X		X	

12.-Demuestra negociar por algún logro y saluda a su colega cuando ve que es para su agrado	X		X		X		
13.-Demuestra interés en el problema de sus amigos y ayuda a solucionarlo	X		X		X		
14.-Solicita disculpas cuando se equivoca en alguna cosa o actividad a sus compañeros.	X		X		X		
15.- Demuestra solucionar conflictos llegando a nuevos acuerdos.	X		X		X		

**Recomendaciones:**

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg JOSÉ GABRIEL FACIAL HEREDIA DNI 22.471.107

  
 Firma  
 DNI: 24491107



4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto **N.º 2**

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: DOMITILA VENTURA JANAHPA

Nº DNI/CE: 04063389 Edad: 57.

Teléfono / celular: 942957818 Email: DOMITILAVENTURA14@gmail.com

Título profesional: DOCENTE DE EDUCACION INICIAL

Grado académico: Maestría K Doctorado: \_\_\_\_\_

Especialidad: EDUCACION INICIAL

Institución que labora: INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°001 CARLOS SHOWING-F

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco, 2024.

Autor(es): Judith Clenda AYRA JUSTO

Programa académico: Escuela Profesional de Educación

  
  
Domitila Ventura Janahpa  
SUO DIRECTORA



Firma Huella digital

DNI N.º 04063389

4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información  
4.6.1 Ficha de Identificación del Experto **ANEXO 3**

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: ROSALIA NANCY VAINERBE DAVALA  
N° DNI / CE: 22 46 82 16 ..... Edad: 59 A  
Teléfono / celular: 962 817 843 ..... Email: rnzaida1964@hotmail.com  
Título profesional: DOCENTE DE EDUCACION INICIAL  
Grado académico: Maestría  Doctorado: \_\_\_\_\_  
Especialidad: EDUCACION INICIAL  
Institución que labora: INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°001 CARLOS SHOWING FERRARI

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

**Título: Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco, 2024.**

Autor(es): Judith Cienda AYRA JUSTO

Programa académico: Escuela Profesional de Educación



Firma Huella digital  
DNI: 22 46 82 16



4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de identificación del Experto **4.6.1**

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: FALCÓN MEDINA YUDITH GLADIS  
N° DNI / CE: 22491407 Edad: 55  
Teléfono / celular: 942 11 4101 Email: YUDITHFALCON@HOTMAIL.COM  
Título profesional: Psicóloga  
Grado académico: Maestría X Doctorado: \_\_\_\_\_  
Especialidad: Psicología  
Institución que labora: INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°001

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis:

**Título: Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco, 2024.**

Autor(es): Judith Clenda AYRA JUSTO

Programa académico: Escuela Profesional de Educación

  
Firma Huella digital   
Ps. YUDITH CLENDA FALCÓN MEDINA  
C.D. N° 49189  
DNI N° 22491407

FOTOS DE LA APLICACIONE DE ALS SESIONES E INSTRUMENTOS



**Anexo 04:** Consentimiento informado firmado por los padres de familia.

**Anexo 03. Consentimiento informado**

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA  
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)  
(Ciencias Sociales)**

**Título del estudio:** Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco, 2024

**Investigador (a):** Ayra Justo Yudith Clenda

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco, 2024. Un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este trabajo nos dará a conocer sobre, determinar de qué manera la aplicación del cuento como recurso mejora el nivel de comprensión lectora en los estudiantes de primer grado los cuales se manifiestan mediante los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. En todo momento el participante será respetada en su total integridad
2. Se realizará una clase, donde se aplicará las sesiones de aprendizaje
3. Se procederá a evaluar a los alumnos con la finalidad de medir el nivel de aprendizaje
4. Se procederá a reforzar o realizar la retroalimentación

**Beneficios:**

La aplicación del proyecto de investigación ayudará a conocer sobre, determinar Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Carlos Showing, Ferrari-Huánuco, 2024. En lo práctico la investigación ayudará a ubicar a los niños, el nivel del desarrollo de habilidades sociales con los juegos cooperativos que será de gran ayuda para los docentes de aula para un futuro trabajo.

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_;\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos.....** **Fecha y Hora**  
**Participante**

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_;\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos: Yudith Clenda Ayra Justo** **Fecha y Hora**  
**Investigador**

## Anexo 05: Carta de presentación a la Institución Educativa



Chimbote, 23 de abril del 2024

**CARTA N° 0000000550- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA**

Señor/a:

**YUDITH G. FALCÓN MEDINA  
I.E. INICIAL N°001 CARLOS SHOWING, FERRARI-HUÁNUCO, 2024**

Presente.:

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001 CARLOS SHOWING, FERRARI-HUÁNUCO, 2024, que involucra la recolección de información/datos en 25, a cargo de YUDITH CLENDA AYRA JUSTO, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 45385019, durante el período de 17-04-2024 al 03-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



  
Dr. Milly Valle Salazar  
Coordinador de Gestión de Investigación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°001

*Dr. "Carlos Showing Ferrari"*



HUÁNUCO

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia y de la conmemoración las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

## CONSTANCIA

La directora de la Institución Educativa Inicial N°001 Dr. "Carlos Showing Ferrari" Huánuco:

### HACE CONSTAR

Que, la alumna **Yudith Glenda Ayra Justo**, identificada con DNI N°45385019 estudiante de la Universidad Uladech Católica Los Ángeles de Chimbote, realizó la aplicación de sus instrumentos de su Proyecto de Tesis en el aula de 4 años sección "Tulpanes" del 08 al 26 de mayo del 2024.

Se expide la presente constancia a solicitud de la mencionada alumna, para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 30 de mayo del 2024

  
Yudith Gladys Falcón Medina  
DIRECTORA

YGFM/DIEI

**Anexo 06:** Evidencias de ejecución: Base de datos de la aplicación de los instrumentos, sesiones de aprendizaje aplicadas, etc.

### Planificación de las sesiones

**Título de la propuesta de investigación** los juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 001 Carlos Showing Ferrari-Huánuco, 2024.

<b>N°</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	<b>FECHA</b>
<b>1</b>	<b>ARMANDO LAS TORRES DE LADRILLO</b>	Respetar su turno para armar la torre de ladrillos.	Guía de observación	<b>08 /05/2024</b>
<b>2</b>	<b>JUGAMOS TUMBA-LATAS CON EL DADO</b>	Se relaciona con adultos y niños de su entorno y se integra en el juego tumba latas	Guía de observación	<b>09 /05/2024</b>
<b>3</b>	<b>JUGANDO CON LOS PAÑUELOS</b>	Propone y participa espontáneamente en actividades grupales con los pañuelos	Guía de observación	<b>10 /05/2024</b>
<b>4</b>	<b>JUGAMOS A LA PELUQUERIA</b>	Participa del juego mi niña o niño en la peluquería respetando y teniendo en cuenta las normas establecidas por el grupo	Guía de observación	<b>11 /05/2024</b>
<b>5</b>	<b>JUGANDO CON LOS GLOBOS</b>	En equipo proponen juegos con el globo	Guía de observación	<b>12 /05/2024</b>
<b>6</b>	<b>JUEGO SALTA SOGA</b>	Respetan las normas establecidas por equipo de trabajo para el desarrollo del juego salta sogas	Guía de observación	<b>15 /05/2024</b>
<b>7</b>	<b>OBSERVAMOS UN CUENTO</b>	Expresa lo que entendió del cuento leído y comenta cómo se comporta cuando sale de paseo	Guía de observación	<b>16 /05/2024</b>
<b>8</b>	<b>JUEGO JALANDO LA SOGA</b>	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas del juego jalando la sogas	Guía de observación	<b>17 /05/2024</b>
<b>9</b>	<b>JUEGO DE LA SILLA</b>	Practican la obediencia mediante el juego de la silla	Guía de observación	<b>18 /05/2024</b>
<b>10</b>	<b>ACORDAMOS LAS REGLAS DEL JUEGO</b>	Representa mediante un dibujo los acuerdos tomando antes del juego	Guía de observación	<b>19 /05/2024</b>
<b>11</b>	<b>LA BUSQUEDA DE LOS TESOROS</b>	Propone soluciones ante la falta de materiales para el desarrollo de las actividades	Guía de observación	<b>22 /05/2024</b>

<b>12</b>	<b>TELA DE ARAÑA</b>	fomentar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolución de conflictos mediante el juego de la telaraña	Guía de observación	<b>23 /05/2024</b>
<b>13</b>	<b>JUGAMOS DRAMATIZANDO</b>	Practica la empatía entre los participantes del juego de la dramatización.	Guía de observación	<b>24 /05/2024</b>
<b>14</b>	<b>TOMANDO DECISIONES</b>	Respetar y acepta las opiniones y decisiones de sus compañeros al elegir en que equipo quieren estar	Guía de observación	<b>25 /05/2024</b>
<b>15</b>	<b>TRABAJANDO EN EQUIPO</b>	Practican los valores como la ayuda, la cooperación, la importancia de trabajar en equipo.	Guía de observación	<b>26 /05/2024</b>


  
**Yudith Gladys Falcón Medina**  
**DIRECTORA**

**V° B ° DE LA DIRECTORA**

## POST TEST

Dimensión 1 : Interacción Social.																	
N°	Apellidos y Nombres	1.Respeta su turno para armar la torre de ladrillos.			2.Se relaciona con adultos y niños de su entorno en el juego tumba latas			3.Propone actividades grupales con los pañuelos			4.Participa del juego mi niña o niño en la peluquería respetando y teniendo en cuenta las normas establecidas por el			5.En equipo proponen juegos con el globo			Nivel de logro
		F	AV	N	F	AV	N	F	AV	N	F	AV	N	F	AV	N	NL
1	E_1	X			X			X			X			X			A
2	E_2	X			X					X	X				X		B
3	E_3	X			X			X			X				X		A
4	E_4	X			X			X			X			X			A
5	E_5	X			X			X			X			X			A
6	E_6	X			X			X			X			X			A
7	E_7	X			X			X			X			X			A
8	E_8	X				X		X			X			X			A
9	E_9	X			X			X				X		X			A
10	E_10	X			X				X		X			X			A
11	E_11	X			X				X		X			X			A
12	E_12	X			X			X			X			X			A
13	E_13	X			X				X		X			X			A
14	E_14	X			X			X			X			X			A
15	E_15	X			X			X			X			X			A
16	E_16	X			X			X				X		X			A
17	E_17			X			X			X	X			X			B
18	E_18	X			X					X			X			X	C
19	E_19	X			X					X	X			X			A
20	E_20		X			X		X			X			X			B
21	E_21	X					X	X			X			X			A
22	E_22						X			X			X	X			C
23	E_23	X			X			X			X			X			A
24	E_24	X			X			X			X			X			A
25	E_25	X			X			X			X			X			A

**Dimensión 2 : Comportamiento social**

N°	Apellidos y Nombres	6.Respetas las normas establecidas por equipo de trabajo para el desarrollo del juego salta soga			7.Expresas lo que entendió del cuento leído y comenta cómo se comporta cuando sale de paseo			8.Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas del juego jalando la soga			9.Practican la obediencia mediante el juego de la silla			10.Representa mediante un dibujo los acuerdos tomando antes del juego			Nivel de logro
		F	AV	N	F	AV	N	F	AV	N	F	AV	N	F	AV	N	
1	E_1	X			X			X			X			X			A
2	E_2	X			X			X			X				X		A
3	E_3	X			X			X				X		X			A
4	E_4	X			X			X			X			X			A
5	E_5	X			X			X			X			X			A
6	E_6		X		X				X		X			X			B
7	E_7	X			X			X			X			X			A
8	E_8	X				X		X			X			X			A
9	E_9	X			X			X				X		X			A
10	E_10	X			X				X		X			X			A
11	E_11	X			X				X		X			X			A
12	E_12	X			X			X			X			X			A
13	E_13	X			X				X			X		X			B
14	E_14	X			X			X			X			X			A
15	E_15	X			X			X			X			X			A
16	E_16	X			X				X			X		X			B
17	E_17			X			X			X	X			X			B
18	E_18	X			X			X			X					X	A
19	E_19	X			X					X	X			X			A
20	E_20	X			X			X			X			X			A
21	E_21	X					X	X			X			X			A
22	E_22						X			X			X	X			C
23	E_23	X			X			X			X			X			A
24	E_24	X			X			X			X			X			A
25	E_25	X			X			X			X			X			A

### Dimensión 3 : Resolucion de conflictos

N°	Apellidos y Nombres	11.Propone soluciones ante la falta de materiales para el desarrollo de las actividades			12.Fomentar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolución de conflictos mediante el juego de la telaraña			13.Práctica la empatía entre los participantes del juego de la dramatización			14.Respeta y acepta las opiniones y decisiones de sus compañeros al elegir en que equipo quieren estar			15.Practican los valores como la ayuda, la cooperación, la importancia de trabajar en equipo.			Nivel de logro
		F	AV	N	F	AV	N	F	AV	N	F	AV	N	F	AV	N	
1	E_1	X			X			X			X			X			A
2	E_2	X			X			X			X				X		A
3	E_3	X			X			X				X		X			A
4	E_4	X			X			X			X			X			A
5	E_5	X			X			X			X			X			A
6	E_6		X		X				X		X			X			B
7	E_7	X			X			X			X			X			A
8	E_8		X					X	X		X			X			B
9	E_9	X			X			X				X		X			A
10	E_10		X			X			X				X	X			C
11	E_11	X			X				X		X			X			A
12	E_12	X			X			X			X			X			A
13	E_13	X			X				X			X		X			B
14	E_14	X			X			X			X			X			A
15	E_15	X			X			X			X			X			A
16	E_16	X			X			X				X		X			A
17	E_17			X			X			X	X			X			B
18	E_18	X			X					X			X			X	C
19	E_19	X			X					X	X			X			A
20	E_20	X			X			X			X			X			A
21	E_21	X					X	X			X			X			A
22	E_22	X			X		X			X			X	X			B
23	E_23	X			X			X			X			X			A
24	E_24	X			X			X			X			X			A
25	E_25	X			X			X			X			X			A