

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**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**

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

AUTORA

MAMANI CHOQUE, MARY LUZ

ORCID: 0000-0002-7112-1550

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

LIMA – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Mamani Choque, Mary Luz

ORCID: 0000-0002-7112-1550

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Lima, Perú

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORA

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ASESORA

4. HOJA DE DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a la casa de estudios
ULADECH por permitirme formarme en
las aulas presenciales y virtuales.
Después de años de esfuerzo y sacrificio.

Mi agradecimiento a todos los docentes
de la Universidad ULADECH, por sus
enseñanzas que contribuyeron en el
desarrollo de la presente investigación.

A la Institución Educativa Privada Nuevo
Horizonte - Juliaca, por permitirme
realizar el presente proyecto de
investigación.

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida, por toda su bendición para lograr mis objetivos profesionales.

A mis padres que desde el cielo están orgullosos de mí, a mi hermana Mery Vilma por su gran apoyo para lograr mis objetivos para realizar la presente investigación.

5. RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

El desarrollo de las habilidades sociales es un problema constante en la institución educativa, por tanto se planteó como objetivo general: determinar cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales, la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, con un pretest y postest aplicado a un mismo grupo la población estuvo constituida por 35 niños de 4 y 5 años, la muestra fue 18 niños, la técnica utilizada fue la observación, el instrumento la guía de observación que contienen 22 ítems y 3 dimensiones, el instrumento fue validado por juicio de expertos. 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 postest 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.

Palabras claves: Cooperativos, habilidades, interacción, juegos y sociales.

ABSTRACT

The development of social skills is a constant problem in the educational institution, therefore it was proposed as a general objective: to determine what is the influence of Cooperative Games in the development of Social Skills, the methodology was quantitative, explanatory level, pre-experimental design, with a pre-test and post-test applied to the same group, the population consisted of 35 children aged 4 and 5, the sample was 18 children, the technique used was observation, the instrument was the observation guide containing 22 items and 3 dimensions, the instrument was validated by expert judgment. Inferential statistics were used to process the information, it was based on the test of normality and reliability of the sample and then for the hypothesis test through the Wilcoxon statistician with the SPSS Program. The results in the pretest were found in 39% of the children were at the beginning level and in the posttest 56% the outstanding achievement level was obtained. In conclusion, obtained according to the general hypothesis indicates that the p value is $0.000 < 0.05$, therefore the alternative hypothesis is accepted, and the null hypothesis is rejected and it is established that there are improved results of social skills between the pre-test and the post test due to the use of cooperative games.

Keywords: Cooperatives, skills, interaction, games and social

6. CONTENIDO

1. Título de la tesis	<i>i</i>
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesora	iii
4. Hoja de dedicatoria y agradecimiento	iv
5. Resumen y Abstract	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros	xii
I. Introducción	1
II. Revisión de Literatura	6
2.1 Antecedentes	6
2.1.1 Internacional	6
2.1.2 Nacional	8
2.1.3 Regional	10
2.1.4 Local	11
2.2 Bases teóricas de la investigación	13
2.2.1 Variable 1: Juegos cooperativos	13
2.2.1.1 Definición de los juegos cooperativos	13
2.2.1.2 Teorías de los juegos	15
a) Teoría del excedente energético	15
b) Teoría de la relajación	15
c) Teoría del preejercicio	15
d) La teoría de la dinámica infantil	16
e) Teoría Piagetiana	16
2.2.1.3 Dimensiones de los juegos cooperativos	16
a) Dimensión cooperación	16
b) Dimensión participación	16
2.2.1.4 Características de los juegos cooperativos	17
2.2.1.5 Ventajas de los juegos cooperativos	17
2.2.1.6 Clasificación de los juegos cooperativos	17
2.2.2 Variable 2: Habilidades sociales	19

2.2.2.1	Definición de las habilidades sociales.....	19
2.2.2.2	Teorías que fundamentan la variable habilidades sociales.....	20
a)	La teoría de histórico social de Vygotsky.....	20
b)	Teoría del Aprendizaje Social de Skinner.....	20
c)	Teoría Psicología social industrial de Argyle y Kendon.....	20
2.2.2.3	Dimensiones de las habilidades sociales.....	21
a)	Habilidades básicas de interacción social.....	21
b)	Habilidades para hacer amigos.....	21
c)	Habilidades para conversaciones.....	22
2.2.2.4	Componentes de las habilidades sociales.....	22
2.2.2.5	Habilidades sociales en la infancia.....	22
2.2.2.6	Importancia de las habilidades sociales.....	22
2.2.1.3.	Relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales.....	23
2.3	Variables.....	23
III.	Hipótesis.....	24
3.1	Hipótesis general.....	24
3.2	Hipótesis específica 1.....	24
3.3	Hipótesis específica 2.....	24
3.4	Hipótesis específica 3.....	24
IV.	Metodología.....	25
4.1	Diseño de la investigación.....	25
4.1.1	Tipo de estudio.....	25
4.1.2	Nivel de Investigación.....	25
4.1.3	Diseño de Investigación.....	25
4.2	Población y muestra.....	26
4.1.1	Población.....	26
4.1.2	Criterio de Inclusión y exclusión.....	26
4.1.3	Muestra.....	27
4.1.4	Técnica de muestro.....	27
4.3	Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	28
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
4.1.5	Técnica de recolección de datos.....	29

4.1.6	Instrumento de recolección de datos	29
4.4.1.1	Validez del instrumento.....	30
4.4.1.2	La confiabilidad del instrumento aplicado	31
4.5	Plan de análisis	32
4.6	Matriz de consistencia.....	34
4.7	Principios éticos.....	35
V.	Resultados.....	36
5.1	Resultados.....	36
5.1.1	Objetivo general:.....	36
5.1.1	Objetivo específico 1:	37
5.1.2	Objetivo específico 2:.....	38
5.1.3	Objetivo específico 3:.....	39
5.1.4	Resultados Inferenciales de acuerdo a la contrastación de hipótesis	40
5.1.5	Resultados inferenciales	40
5.1.6	Prueba de hipótesis.....	41
1.2.1.1	Prueba de Hipótesis General.....	41
5.1.2.1	Prueba de Hipótesis Específica 1	43
5.1.2.2	Prueba de Hipótesis Específica 2	44
5.1.2.3	Prueba de Hipótesis Específica 3	46
5.2	Análisis de resultados.....	48
5.1.7	Respecto al Análisis descriptivo de acuerdo a los objetivos	48
5.2.2.1	Objetivo general:.....	48
5.2.2.2	Objetivo específico 1	50
5.2.2.3	Objetivo específico 2.....	51
5.2.2.4	Objetivo específico 3.....	52
VI.	Conclusiones	54
	Aspectos complementarios	55
	Referencias Bibliográficas.....	57
	ANEXOS	64
1.	Instrumento de recolección de datos.....	64
2.	Evidencias de validación de Instrumento.....	66
3.	Evidencias de trámite de recolección de datos	67

4. Formatos de consentimiento informado.....	68
5. Pantallazos de tabulación de datos.....	69
6. Sesiones.....	74

7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

Página

Figuras:

Figura 1 Gráfico de barras de los resultados del Pretest y Postest de la variable Habilidades Sociales.....	36
Figura 2 Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión Fuente: Tabla 5.....	37
Figura 3. Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades para hacer amigos	38
Figura 4 Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades para conversaciones	39

Tablas:

Tabla 1 Población de niños de la institución educativa Nuevo Horizonte	265
Tabla 2 Validación del instrumento por juicio de expertos	29
Tabla 3 Confiabilidad del Instrumento Alfa de Cronbach Variable habilidades sociales	30
Tabla 4 Resultados del Pretest y Postest de la variable Habilidades Sociales.....	34
Tabla 5 Resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades básicas de interacción social.....	375
Tabla 6 Resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades para hacer amigos	386
Tabla 7 Resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades para conversaciones	39
Tabla 8 Resultados inferenciales.....	408

Cuadros:

Cuadro 1. Operacionalización de variables e indicadores	28
Cuadro 2. Matriz de consistencia	34

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de 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, se observó que hay mucho individualismo, las deficiencias para obtener una cadena de acuerdos entre los niños, la competitividad y la ausencia de solidaridad. Por tal motivo, se decidió analizar el problema de los juegos cooperativos, considerando que a partir de la etapa de educación inicial se promueven en los niños valores que consisten en espíritu de equipo, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha, reconocimiento y diferentes aspectos.

Actualmente a nivel mundial el uso incontrolado e inmoderado de las herramientas tecnológicas, debilita las habilidades sociales de las personas, específicamente la de los niños, además de exponerlos a disminuir sus capacidades de interrelación, por lo que se debe tener cuidado en el control de las tecnologías. Los niños resultan ser insociables porque pueden estar todo el tiempo jugando o hablando a través de dispositivos. En este contexto se deben crear otros espacios para realizar juegos físicos, satisfacer obligaciones y realizar diferentes actividades que contengan una interacción real y directa. (Rodríguez, 2021)

En la institución Educativa se observó en el aula de cuatro años dificultades con frecuencia la carencia en el desarrollo de las habilidades sociales, donde algunos niños son antisociales, no prestan atención, poca integración al grupo, poca empatía, no trabajan en equipo, la poca confianza entre compañeros, no respetan su turno para participar, pues todas estas acciones tiene como consecuencias posteriores como interrelacionarse con los demás, tener una actitud inadecuada, la falta de la habilidad

para mantener atención que dificultaría en el problema de su aprendizaje, la baja autoestima finalmente la parte emocional, esto influye mucho el entorno familiar, escolar y social, viendo estas acciones, surge esta investigación, con la finalidad de poder restablecer dichas dificultades.

Por ello es importante los juegos cooperativos ya que a través de ello se transmitirá los valores y se establecerán normas de conducta y comunicación, donde los niños realicen la socialización de una manera más organizada y que se convierta en un hábito en la integración de trabajar en equipo, confianza entre compañeros, que tengan un pensamiento común entre los pares, por lo que es fundamental para la mejora del aprendizaje en los niños.

Una de las variables de estudio, es el Juego cooperativo, según Mero (2015), define al juego cooperativo como: Actividades donde los niños participan activamente con otros niños. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz (p.1).

La otra variable de estudio es las habilidades sociales, puede ser una aptitud innata o desarrollada. “La práctica, el entrenamiento y la experiencia permiten que un sujeto logre mejorar sus habilidades” (Navarro, 2003, p.21).

En la institución Educativa se observó que en el aula de cuatro años existen dificultades en el desarrollo de las habilidades sociales, donde algunos niños son antisociales, no prestan atención, poca integración al grupo, poca empatía, no trabajan en equipo, la poca confianza entre compañeros, no respetan su turno para participar, pues todas estas acciones tiene como consecuencias posteriores como,

interrelacionarse con los demás, tener una actitud inadecuada, la falta de la habilidad para mantener atención que dificultaría su aprendizaje, la baja autoestima finalmente la parte emocional, esto influye mucho, el entorno familiar, escolar y social, viendo todo lo mencionado, surge esta investigación, con la finalidad de poder restablecer dichas dificultades, por ello se propone los juegos cooperativos ya que a través de ello se transmitirá los valores y se establecerán normas de conducta y comunicación, donde los niños realicen la socialización de una manera más organizada y que se convierta en un hábito en la integración de trabajar en equipo, confianza entre compañeros, que tengan un pensamiento común entre los pares, por lo que es fundamental para la mejora del aprendizaje en los niños.

Por ello se planteó la pregunta general: ¿Cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno - 2020?

Se planteó como Objetivo general: Determinar cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno – 2020. Los objetivos específicos: Identificar las habilidades básicas de interacción social, en el pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el posttest su desarrollo en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno – 2020. Identificar las habilidades para hacer amigos del pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el posttest su desarrollo en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román,

Región Puno – 2020. Identificar las habilidades para conversaciones del pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el posttest su desarrollo en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno – 2020.

Este estudio se justifica en:

Teórico: En la actualidad no se da importancia al juego cooperativo en el salón de clases, el mismo que ayuda a mejora las habilidades sociales, de esta manera pueden integrarse en su clima social. Posteriormente, la investigación propone el juego cooperativo como activo metodológico para fomentar las habilidades sociales.

Practico: Esta investigación se realizó con el fin de mejorar las habilidades sociales, a través de los juegos cooperativos ya que es un instrumento fundamental en el nivel inicial, en ese sentido se realizó las sesiones para ver nivel de progreso de los niños de cuatro años. Metodológico: En la presente investigación se utilizaron estrategias y procedimientos esenciales para obtener un resultado beneficioso que muestra un nivel científico.

Los resultados obtenidos de acuerdo a la hipótesis general indica que el p valor es $0,000 < 0.05$, por lo se acepta la hipótesis alterna, y se rechaza la hipótesis nula y se establece que existen diferencias significativas entre las habilidades sociales entre el pre test y el post test debido al uso de los juegos cooperativos. Concluyendo que los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades sociales.

En cuanto a la metodología fue tipo de estudio cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, con un pretest y posttest aplicado a un mismo grupo la población estuvo constituida por 35 niños de 4 y 5 años, la muestra fue 18 niños, la

técnica utilizada fue la observación, el instrumento la guía de observación que contienen 22 ítems y 3 dimensiones y con una valoración, el instrumento fue validado por un experto. El principio ético que se aplicó es la protección de las personas, lo cual se ha cumplido con responsabilidad en la investigación, durante el proceso de la aplicación y así salvaguardar, conforme a los principios éticos. Justicia, en este aspecto se ha contribuido el trabajo coherente para la evaluación de los procesos de investigación, teniendo en cuenta la ética. Integridad científica, se realizó con el compromiso de lograr y mantener una metodología apropiada para que aseguren los resultados de la investigación, por ello considero la honestidad, transparencia, justicia y responsabilidad. En cuanto al protocolo de consentimiento informado, solo se aplicó al Director por la pandemia, quien tiene la autorización de los padres de familia de la mencionada Institución.

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.

Respecto a las conclusiones se aprecia en los resultados obtenidos del posttest que la mayoría de niños muestran mejorías en las habilidades sociales, se ubican en un nivel logro destacado y una minoría en un nivel logro esperado, antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje de los resultados del pretest se ubicaban en el nivel inicio. Finalmente se sugiere a la docente del aula de cuatro años revalorar los juegos

cooperativos dentro de sus sesiones de aprendizaje ya que estos ayudarán a mejorar las habilidades sociales. Estas estrategias dinámicas se están extinguiéndose, y son reemplazados por los juegos cibernéticos. En los anexos de esta tesis se pueden ver ejemplos de estas sesiones de aprendizaje elaboradas por el investigador.

La presente investigación está organizada en 6 capítulos: Capítulo I: se hace una presentación general que es la introducción. Capítulo II: la revisión de la literatura y antecedentes. Capítulo III: está la hipótesis general y las específicas. Capítulo IV se menciona la metodología el tipo, nivel, diseño, técnicas e instrumentos, la población y muestra. Capítulo V: está los resultados y análisis de resultados. Capítulo VI: Finalmente las conclusiones, aspectos complementarios, referencias bibliográficas y anexos.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacional

Lorca y Pereira (2017), *Influencia de los juegos cooperativos en la conducta pro social de niños en edad preescolar*. Venezuela, tuvo como objetivo evaluar el efecto de un programa de abordaje basado en juegos cooperativos sobre la adquisición y aprendizaje de la conducta prosocial en niños de edad preescolar. Para ello se empleó la validación de una serie de juegos por parte de expertos en el área para su posterior aplicación. Se llevó a cabo un estudio de campo cuasi experimental, en donde se empleó un diseño pretest, posttest, con grupo control, esto a una muestra de 6 niños, 3 pertenecientes al grupo control y el resto al grupo experimental. Los resultados sugieren que los juegos surtieron efectos sustantivos, sin embargo, mejoras en el grupo

control en la medida final indica la actuación de otras variables sobre los resultados. Las conclusiones que se obtuvieron de evaluar el efecto de un programa de abordaje basado en juegos cooperativos sobre la adquisición y aprendizaje de la conducta prosocial en niños de edad preescolar tienen un efecto beneficioso en las interacciones sociales de los niños en un 65 % mejoraron en el postest.

Cuesta, Prieto., y Gómez. (2016), *La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil*. España. El objetivo principal de este trabajo ha sido comprobar en qué medida una propuesta didáctica de juegos motores cooperativos mejora los diferentes ámbitos en los que hemos dividido la motricidad, educación física o psicomotricidad en Educación Infantil, como son el desarrollo físico, motor, perceptivo, social-relacional y emocional, en un colegio público de la provincia de Albacete. Los investigadores utilizaron un diseño cuasi experimental y en su estudio llegaron a los siguientes resultados: Los resultados de los juegos cooperativos han influido positivamente en un 85% al grupo experimental, ya que han perfeccionado las relaciones afectivas y emocionales con el resto de compañeros y adultos. En cuanto a nivel psicomotor han mejorado en los dominios de ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal en sí mismo, coordinación de brazos y piernas y en las relaciones sociales, en un 74% Se concluyó que la propuesta diseñada y desarrollada resulta efectiva para mejorar los aspectos sociales y psicomotor a través del aprendizaje y los juegos cooperativos en el grupo experimental se logro un 80% de mejoras.

Frías (2019), la presente Investigación se desarrolla sobre el Tema *Juegos de Exterior en el desarrollo motriz grueso de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad*. Ambato, Ecuador, mismo que tuvo como objetivo general determinar la influencia de

los juegos de exterior en el desarrollo motriz grueso de los niños de 2 a 3 años de edad”. La metodología fue de diseño cuantitativo, preexperimental. Para la recolección de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la sub escala del Test Tepsi. Al inicio de la investigación se aplicó un pre – test lo cual nos permitió concluir que el 60% de los niños tenían riesgo en su desarrollo motriz grueso y el 40% presentaban un retraso, por tanto, que ninguno de los niños tenía un desarrollo normal acorde a su edad presentando principalmente dificultades en la coordinación, equilibrio y estabilidad. Y a la vez estos resultados sirvieron como base para realizar un plan de intervención aplicado por un período de 3 meses los juegos de exterior como estímulo en el área motriz gruesa. Se concluyó al aplicar el post – test cuyos resultados nos permitió concluir que los juegos de exterior son un instrumento fundamental para estimular el desarrollo motriz grueso, puesto que luego de la intervención los niños mejoraron, alcanzando un 100% en el desempeño motriz.

2.1.2 Nacional

Guevara y Ubillus (2019), en su investigación para obtener el grado académico en Maestría Psicología Educativa titulada: *El programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande*. Amazonas, se tiene como propósito desarrollar mejoras sociales en cuanto la forma de relacionarse con los demás, haciendo uso de juegos cooperativos en el aula. El tipo de estudio realizado cuantitativo, nivel explicativo con el diseño pre experimental; en el cual la encuesta ha sido la técnica y como instrumento de recojo de datos se utilizó el cuestionario, este fue diseñado para medir las variables: juego cooperativo y habilidades sociales. La población en estudio fueron 19

estudiantes de 4 años de edad, de la mencionada institución líneas arriba. Como resultado más importante del presente estudio de investigación se confirma que el 93% lograron desarrollar mejoras sociales en cuanto a la forma de relacionarse con los demás, haciendo uso de juegos cooperativos en el aula. Se concluye con la hipótesis que evidencia: si se aplica el programa de juegos cooperativos, entonces mejorará las habilidades sociales en los niños y niñas; además las dimensiones consideradas en este estudio presentan firmeza y están orientadas a evaluar lo que se pretende lograr; ya que el instrumento ha sido evaluado y ha presentado validez y confiabilidad.

Flores (2019), tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial *Empleo de los Juegos Cooperativos en el Desarrollo Socioafectivo de los Niños y Niñas De 05 Años De La I.E.I. N°045–La Palma–Quillo–Yungay,2018*. Ancash. Tuvo como objetivo determinar la manera en que el empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 –La Palma –Quillo –Yungay, 2018. El estudio es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, el diseño fue pre experimental con un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada 34 niños y niñas. Los resultados indicaron que se pudo demostrar que existe una influencia directa del empleo de juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años, se constató que el 50,00 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verificó que el 64,25 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo socioafectivo en todas sus dimensiones. Se concluye, es preciso destacar que un porcentaje compuesto por la mayoría de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel Bueno de desarrollo de la socia afectividad; lo cual es el resultado de la exposición mediática a la influencia de los juegos cooperativos.

Elme y Quispe (2018), en su investigación para obtener el título de licenciada en Educación Inicial titulada: *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui 2016. Ayacucho – 2016*, tuvo como objetivo conocer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años. La investigación se utilizó el tipo cuantitativo, nivel aplicativo, con diseño pre experimental, se aplicó a una población de 21 niños y una muestra de 21 niños de 5 años de edad, sección “verde”. Se utilizó la técnica de observación cuyo instrumento viene a ser la ficha de observación. Los resultados principales en el presente trabajo de investigación se observaron que antes de la aplicación de los juegos cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 86.0% (18) de los niños se ubican en el nivel de proceso; mientras que después de la aplicación de los juegos cooperativos, el porcentaje mayoritario que equivale al 90.0% (19) de niños lograron avanzar al nivel de logro. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de los juegos cooperativos tiene efecto significativo en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016.

2.1.3 Regional

Itusaca (2019), en su investigación para obtener el título de licenciada en Educación Inicial titulada: *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación UNA-PUNO. Región Puno*, con el objetivo de determinar la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales, la hipótesis general de la investigación plantea como premisa si los juegos cooperativos influyen en el desarrollo

de las habilidades sociales, el tipo de investigación que se empleo fue de tipo cuantitativo con diseño preexperimental puesto que se trabajó con un solo grupo experimental. Para la recolección de datos se aplicó un pre test y posttest, para ello se tuvo la intervención del investigador para manipular la variable independiente Juegos Cooperativos como variable dependiente habilidades sociales de tal manera que se ejecutó 20 talleres de juegos cooperativos, de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas que se evaluó con la ficha de observación. Los resultados que se obtuvieron con en el Pretest de acuerdo al objetivo que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales, nunca usan el 87.75%, a veces 16.25% y nunca 0% y en Posttest nunca .25%, a veces 11.25 y siempre el 87.50%. Se concluye que el programa de habilidades sociales tiene efectos positivos en los problemas del comportamiento de niños.

2.1.4 Local

Aguilar (2019), en su investigación para obtener el título de licenciada en Educación Inicial titulada: *Juegos Cooperativos y el Desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 308 de la Ciudad de Juliaca 2017*. Juliaca, Puno, con el objetivo general: determinar la medida en que influye los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, diseño preexperimental, con una población y muestra ha estado conformada por los docentes, niños y niñas; la muestra de estudio se eligió instrumentos de recolección de datos como el cuestionario y la observación. Los resultados obtenidos de acuerdo al objetivo en que, medida influye el juego cooperativo para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 308 de la ciudad de Juliaca en el 2017. Se encontró respecto a la variable juegos cooperativos

que nunca obtuvo el 6%, a veces 46.7% y siempre 6.7% y respecto a la variable habilidades sociales, a veces 23.33% nunca influyen, A veces 60%, siempre 16.67%. La conclusión es que los juegos cooperativos ayudan en el desarrollo de las habilidades sociales.

Huarcaya (2018), tesis para optar el título profesional de licenciada en educación primaria *Programa de habilidades comunicación para mejorar el nivel de comprensión lectora en los alumnos del sexto grado de educación primaria 72067 Primer Chacamarca del distrito de Samán provincia de Azángaro región Puno del año 2018*. Juliaca, Puno. Tuvo como objetivo general; determinar el nivel de influencia del programa de habilidades comunicación para mejorar el nivel de comprensión lectora en los alumnos del sexto grado de Educación Primaria de Chacamarca del distrito de Samán provincia de Azángaro región Puno del año 2018. La población y muestra fue 9 estudiantes, cuya metodología de investigación fue; tipo cuantitativo, diseño de pre experimental, se utilizó la estadística descriptiva, con la prueba no paramétrica de Wilcoxon para ver el nivel de mejora de la comprensión de textos con las habilidades comunicación. Los resultados indican que el 66,7% se ubican en la escala de logro destacado, el 33,3% de los estudiantes, se ubican en la escala de logro esperado, determinando que el 100% de los estudiantes logran aprendizajes significativos, además los estadísticos descriptivos muestran resultados de la media de 3,67, en escala cualitativa es un nivel de logro destacado, con desviación estándar de 0,500, demostrando que el grupo es más homogéneo, la prueba de muestras de contraste, evidencia resultados entre nivel de habilidades cognitivas del pos test y pre test, muestra un nivel de probabilidad error de 0,011 menor al parámetro de 0,05, con ello se afirma que la aplicación del programa de habilidades comunicación mejoró los

niveles de comprensión lectora. Se concluye que el Programa de habilidades de comunicación mejoraron la comprensión lectora en los estudiantes en un 66.7% están en el logro destacado.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Variable 1: Juegos cooperativos

2.2.1.1 Definición de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son recomendaciones que intentan disminuir la agresividad en los juegos al promover perspectivas de atención plena, colaboración, solidaridad y fortaleza. A su vez buscan el interés de todos, con metas agregadas que superan objetivos singulares. Las personas juegan con otros y no en contra; Juegan para vencer dificultades u obstáculos y no para vencer a los demás (Pérez, 1998).

El juego cooperativo es un juego sin vencedores, ni excluidos, en general lo que reconoce estos juegos como un largo camino para avanzar y fomentar valores. El juego cooperativo es un juego de placer de jugar para progresar dentro de un objetivo, que se logrará gracias a la ayuda mutua (Arranz, 2009).

Los juegos cooperativos tienen como rasgo definitorio la no existencia de vencedores y vencidos, y a que todas las personas participantes pueden ganar, sin necesidad de hacerlo a costa de que otra pierda. Así, en este tipo de actividades lúdicas todas las personas ganan cuando cooperan para obtener el objetivo grupal, por ello, todas juegan con todas, y no contra todas (Granado y Garayo, 2015).

Mero (2015), define al juego cooperativo como: Actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la

expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz (p.1).

Según (Orlick, 1996, citado por Mejía 2006), los juegos cooperativos son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica (p.42).

Garaigordobil (2007), los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo y angustia sobre la base de que el objetivo no es ganar, reafirman una confianza en sí mismo, como personas dignas y con sentimientos que estén a un alto nivel de confianza es importante para el desarrollo como persona.

Este mejor enfoque para jugar, es el valor de los niños, esto avanza que tanto la acción como los compañeros se ven con más énfasis. Los participantes que juegan de manera útil descubren cómo compartir y ayudarse unos a otros, identificarse con los demás, considerar las sensaciones de los demás y contribuir a los cierres básicos (Garaigordobil, 2007).

Estos juegos permiten desarrollar sentimientos, relaciones de igualdad, mejoran las conexiones empáticas, son agradables y alegres, potencian la comunicación y las conductas adecuadas para ayudar y compartir dentro del grupo (Granado y Garayo, 2015).

El aprendizaje cooperativo útil que empodera niveles de interacción, coordinados de mejorar las condiciones institucionales dependientes o de los estándares de participación. Por su naturaleza social, el aprendizaje cooperativo facilita

el avance con principios de autonomía y cooperación de tal manera sean fortalecidos para los procesos formativos (Gutiérrez, 2009).

2.2.1.2 Teorías de los juegos

a) Teoría del excedente energético

Spencer (1855), elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

b) Teoría de la relajación

Lazarus (1833), la teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

c) Teoría del preejercicio

Groos (1898), propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.

d) La teoría de la dinámica infantil

Buytendijk (1935), interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego.

e) Teoría Piagetiana

Piaget (1946), afirma que el juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego.

2.2.1.3 Dimensiones de los juegos cooperativos

a) Dimensión cooperación

Según (Orlick, 1996, citado por Chavieri, 2017) describe el desarrollo, valoración y destrezas de actividades y dificultades de manera grupal, a través interrelaciones. El trabajo cooperativo es una de las vías adecuadas para fomentar y desarrollar capacidades, compartir y socializar entre los compañeros, intentando lograr un objetivo compartido, cambiar las respuestas en respuestas útiles y positivas.

b) Dimensión participación

Según (Orlick, 1996, citado por Chavieri, 2017), menciona que este tipo de juegos tiene como finalidad valorar la habilidad de la participación de todos, de tal forma realicen colectivamente el juego para la búsqueda de las alternativas de solución lo cual va a generar un ambiente de confianza.

2.2.1.4 Características de los juegos cooperativos

Orlick (1996), destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes:

a. Libres de competir

Las personas no están obligadas a competir o superar a los demás durante el juego.

b. Libres para crear

Cuando las personas se sienten libres para crear, tienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a problemas nuevos.

c. Libres para elegir

Es la libre elección por sí mismo para una actividad lúdica, donde demuestran respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos.

2.2.1.5 Ventajas de los juegos cooperativos

Contribuyen a desarrollar la comunicación empática, que favorecen a una creación de ambientes positivos para la diversión y la relación de las habilidades sociales positivas, esto genera comportamientos prosociales que están basadas en las relaciones solidarias activas como positivas, a su vez la práctica de la cooperación, esto genera un ambiente de confianza, autoestima, confianza y la seguridad en sí mismo y de mutua participación (Granado y Garayo, 2015).

2.2.1.6 Clasificación de los juegos cooperativos

Se clasifican los juegos cooperativos según (Bedoya, 2002, citado por Elme y Quispe, 2018).

a. Los juegos de presentación

Permite realizar actividades de manera dinámica y lúdicas con la ventaja de un acercamiento entre compañeros, esto ayuda para conocer por sus nombres a los demás, lo cual se aplica al principio de una sesión.

b. Juegos para conocerse

Permiten realizar las actividades lúdicas, para conocerse a sí mismo y como también a los demás, lo cual crea situaciones de confianza entre compañeros y tener en cuenta las características de los demás.

c. Juegos de distensión

Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar la tensión, esto abarca a particularmente al juego no competitivo, estos juegos son importantes para vencer el cansancio, el estrés de tal manera sean evitar una actitud negativa.

d. Juegos de confianza

Son juegos cooperativos, sirven para tener confianza en uno mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a de manera positiva una relación entre todos, participando en la decisión de los conflictos en conjunto.

e. Juego de contacto

El objetivo es fomentar la estima, colaboración y confianza, durante el juego mediante el contacto físico.

f. Juegos de autoestima

Son actividades lúdicas, que está basado que cada persona pueda observar cualidades de manera positiva.

g. Juegos de relajación

Son dinámicas que ayudan a clamar las tensiones mediante la conciencia de uno mismo.

2.2.2 Variable 2: Habilidades sociales

2.2.2.1 Definición de las habilidades sociales

El concepto de habilidad social resulta complejo por su naturaleza multidimensional y su relación con otros conceptos afines. Es frecuente encontrar en la literatura especializada una proximidad del término con la denominada competencia social e interpersonal, la inteligencia social y las habilidades adaptativas, entre otros (Betina y Cotini, 2011).

Las habilidades sociales se caracterizan como capacidades y habilidades interpersonales que nos permiten identificarnos con los demás de manera adecuada, teniendo la opción de comunicar nuestros sentimientos o necesidades en diversos entornos o circunstancias, sin encontrarnos con presiones, nerviosismo u otros sentimientos negativos, por lo tanto, el programa exhorta una evaluación previa de cada uno de los participantes para conocer sus problemas particulares o problemas explícitos (Dongil y Cano, 2014).

La habilidad puede ser una aptitud innata o desarrollada. “La práctica, el entrenamiento y la experiencia permiten que un sujeto logre mejorar sus habilidades” (Navarro, 2003, p.21).

Alberti y Emmons (1978), afirman que la habilidad social es “una conducta que permite a una persona actuar según sus propios intereses para poder defenderse sin ansiedad ni agresividad. Las personas deben de expresar cómodamente

sentimientos honestos o ejercer los derechos personales, sin negar los derechos de los demás” (p.2).

2.2.2.2 Teorías que fundamentan la variable habilidades sociales

a) La teoría de histórico social de Vygotsky

Vygotsky (1978), considera que; “todas las habilidades de un sujeto se originan en el contexto social; como producto de un aprendizaje cultural; entre la distancia del nivel real de desarrollo y el nivel potencial de desarrollo, donde se reafirma su concepción social del aprendizaje” (p.185).

b) Teoría del Aprendizaje Social de Skinner

Skinner (1938), parte de que la conducta está regulada por las consecuencias del medio en el que se desarrolla dicho comportamiento. El esquema de cómo aprendemos según este modelo es el siguiente: Estímulo-Respuesta-Consecuencia (positiva o negativa) En base a este esquema, nuestra conducta está en función de unos antecedentes y unas consecuencias que, si son positivas, refuerzan nuestro comportamiento. Las habilidades sociales se adquieren mediante reforzamiento positivo y directo de las habilidades. También se adquieren mediante aprendizaje vicario u observacional, mediante retroalimentación interpersonal y mediante el desarrollo de expectativas cognitivas respecto a las situaciones interpersonales.

c) Teoría Psicología social industrial de Argyle y Kendon

Argyle y Kendon (1967), se basa en los principios ergonómicos hombre-máquina en donde las analogías implican percepciones que se pueden traducir posteriormente a las relaciones hombre-hombre.

Las siguientes teorías se relacionan entre sí y esto se fundamenta en que:

Vygotsky (1978), en su teoría socio cultural, afirma que el origen del juego radica en su naturaleza social en la necesidad de contacto del niño con lo demás (socialización); en la cual los niños con la cooperación con otros, logra adquirir cultura, valores y hábitos de vida cotidiana, esta teoría se relaciona con la teoría de los juegos del excedente energético de Spencer (1855), elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

2.2.2.3 Dimensiones de las habilidades sociales

a) Habilidades básicas de interacción social

Según (Monjas, 2014, citado por Cercado, 2018) “Son comportamientos básicos y esenciales que son necesarios para la relación con cualquier persona de su entorno social ya sea niño o adulto y que se usan en intercambios sociales amables cordiales y agradables”.

b) Habilidades para hacer amigos

Según (Monjas, 2014, citado por Cercado, 2018) “Se consideran”, incluye habilidades relevantes para comenzar, desarrollar y mantener las interrelaciones sociales positivas entre pares.

c) Habilidades para conversaciones

Según (Monjas, 2014, citado por Cercado, 2018), agrupa las habilidades que permiten iniciar, mantener y finalizar conversaciones con sus iguales o con los adultos”, esta característica permite el inicio de diálogos o mantener intercambio de ideas sostenidos y culminarlos con éxito. El adherirse a las conversaciones de demás de forma individual o grupal.

2.2.2.4 Componentes de las habilidades sociales

Para definir y explicar adicionalmente sobre las habilidades sociales, llamaremos la atención y comentaremos momentáneamente sobre cualidades, se considera generalmente significativas para su percepción, debemos tener en cuenta que las habilidades sociales son prácticas: que inequívocamente realzan, piensan, sienten y aprenden, que suceden con respecto a los demás y de diferentes complejidades, a su vez tienen como componentes cognitivos, emocionales y afectivos (Monjas, 2014).

2.2.2.5 Habilidades sociales en la infancia

MINEDU (2015), se establece como el aprendizaje de las habilidades sociales, vinculados en el proceso de la socialización con sus padres u otros familiares durante la infancia, lo cual que ayudan a crecer socialmente y favorecen las relaciones asertivas, la empatía y la solidaridad, que están basadas en respeto mutuo y la valoración como personas, estas servirán para enfrentar, prevenir y afrontar situaciones difíciles u otras como la exclusión que podrían presentar en la escuela.

2.2.2.6 Importancia de las habilidades sociales

Permiten desarrollar, interactuar y relacionarse con los demás de manera afectiva, lo cual está relacionada con el comportamiento, desde mediados de los años

setenta, donde reflejo y actualmente sigue siendo un objeto de estudio en el campo de las habilidades sociales (Rosero, 2015).

2.2.1.3. Relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales

En la teoría de Vygotsky (1991), estudios realizados sobre el trabajo en grupo reconocen que responden a necesidades sociales y de aprendizaje. El hombre aprende junto a los demás. El aprendizaje entre pares facilita la adquisición de conocimientos desde la capacidad individual, apoyada por el otro, de este modo refiere al juego como: Uno de los componentes primordiales en la vida de los niños para un desenvolvimiento individual, material, afectivo, y mental. Asistiendo con la actividad lúdica para la aprobación, el apoyo, el asistir, y finalmente para la colaboración apoyaremos ayudando a desarrollar no solamente un individuo o conjunto de seres humanos sino al mismo tiempo un espacio cooperativo y equitativo.

2.3 Variables

2.3.1. Variable Independiente: Los juegos cooperativos

Mero (2015), define al juego cooperativo como: Actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz. (p.1).

2.3.2. Variable Dependiente: Habilidades Sociales

La habilidad puede ser una aptitud innata o desarrollada. “La práctica, el entrenamiento y la experiencia permiten que un sujeto logre mejorar sus habilidades” (Navarro, 2003, p.21).

III. HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis general

Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

Hipótesis Específicas

3.2 Hipótesis específica 1

Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje mejorarán el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social y con en posttest se comprueba, en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

3.3 Hipótesis específica 2

Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje mejorarán el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y con en posttest se comprueba, en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

3.4 Hipótesis específica 3

Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje mejorarán el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y con en posttest se comprueba, en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1 Tipo de estudio

El Tipo de investigación fue cuantitativo, según (Sánchez, Reyes, y Mejía, 2018), en la que se emplea procedimientos cuantitativos y estadísticos para recoger información y procesarla; emplea procedimientos hipotético deductivos.

4.1.2 Nivel de Investigación

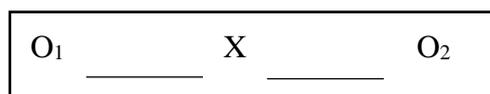
La presente investigación fue Explicativa, según (Sánchez, Reyes, y Mejía, 2018), la **investigación explicativa** permite que el investigador se familiarice con el tema que se va a examinar y diseñe teorías que permitan probarlos.

4.1.3 Diseño de Investigación

En este sentido, estos estudios pueden tener una aplicación inmediata en la solución de problemas prácticos, se ocupa tanto de la determinación de las causas, como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis.

La investigación fue de diseño pre experimental en que el efecto de una variable independiente se infiere de la dependencia entre el pretest y el posttest de un solo grupo (Sánchez, Reyes y Mejía, 2018).

Ideograma:



Donde:

O1 : Pre test

X : Grupo experimental

O2 : Posttest

4.2 Población y muestra

4.1.1 Población

La población estuvo conformada de 35 estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E. Nuevo Horizonte distrito de Juliaca, provincia San Román, Región Puno - 2020.

Según Espinoza (2016), es el conjunto de elementos (finito o infinito) definido por una o más características, de las que gozan todos los elementos que lo componen.

Tabla 1

Población de niños de la institución educativa Nuevo Horizonte

Institución Educativa	Estudiantes	Hombres	Mujeres	Total
Nuevo Horizonte	4 años	10	8	18
	5 años	11	6	17

Fuente: nómina de matrícula 2020

4.1.2 Criterio de Inclusión y exclusión

Inclusión

Se han incluido a los 18 niños de 4 años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte, que reúnen las características solicitadas para la investigación.

Exclusión

No se han incluido a los niños de otras edades, como de 5 años de la institución Educativa Nuevo Horizonte.

4.1.3 Muestra

Estuvo conformada por 18 niños de 4 años, según (Espinoza, 2016), es una muestra representativa ya adecuada de la población, se selecciona de la población de estudio, para esta investigación se trabajó con un total de 18 niños de la edad de cuatro años de nivel inicial, de la institución educativa Nuevo Horizonte distrito de Juliaca, Provincia San Román, Región Puno -2020.

Tabla 2

Muestra de niños de la institución educativa Nuevo Horizonte

Institución Educativa	Estudiantes	Hombres	Mujeres	Total
Nuevo Horizonte	4 años	10	8	18

Fuente: *nómina de matrícula 2020*

4.1.4 Técnica de muestro

Muestreo no probabilístico por conveniencia según autor, Ochoa (2015), alega: el muestreo por conveniencia, es una técnica comúnmente usada consistente en seleccionar una muestra de la población por el hecho de que sea accesible.

4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Cuadro 1. Operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas de medición								
Variable Independiente: Juegos cooperativos	Mero (2015), define al juego cooperativo como: Actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz. (p.1)	Son la gran cantidad de logros que un grupo comparte prácticamente hablando para llegar a su fin.	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación. - Participación 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparte materiales - Integración a diversos equipos - Alcanzan sus metas - - Participación de los integrantes - Participación en su equipo - Juegan en un clima de confianza 		Ordinal Valores: <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Inicio</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Proceso</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Logro esperado</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Logro destacado</td> <td>4</td> </tr> </table>	Inicio	1	Proceso	2	Logro esperado	3	Logro destacado	4
Inicio	1													
Proceso	2													
Logro esperado	3													
Logro destacado	4													
Variable Dependiente: Habilidades sociales	La habilidad puede ser una aptitud innata o desarrollada. “La práctica, el entrenamiento y la experiencia permiten que un sujeto logre mejorar sus habilidades” (Navarro, 2003, p.21).	Son técnicas de conducta y habilidades digna para el sujeto y el entorno social en el que se encuentra.	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades básicas de interacción social. - Habilidades para hacer amigos. - Habilidades para conversaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saludar. - Escuchar. - Pedir y hacer favores. - Ayuda, comparte y coopera. - Se une a los juegos - Inicia una conversación - Promueve conversaciones - Comparte sus emociones 	<p>1,2,3,4,5,6,7,8</p> <p>9,10,11,12,13,14,15,16</p> <p>17,18,19,20,21,22</p>									

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.1.5 Técnica de recolección de datos

Se utilizó la técnica de observación, según Castellanos (2017), es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

4.1.6 Instrumento de recolección de datos

Se utilizó como instrumento la guía de observación dirigido a niños en un Pretest y postest que contienen 22 ítems y 3 dimensiones y con una valoración de:

Inicio=1 Proceso=2 Logro Esperado= 3 Logro destacado = 4

Según Hurtado (2008), la guía de observación es un instrumento de registro que evalúa desempeños, en ella se establecen categorías con rangos más amplios que en la lista de cotejo. Permite al docente mirar las actividades desarrolladas por el estudiante de manera más integral. Para ello, es necesario presenciar el evento o actividad y registrar los detalles observados.

Para Rojas (2002), una guía de observación es un conjunto de preguntas elaboradas con base en ciertos objetivos e hipótesis y formuladas correctamente a fin de orientar nuestra observación (p. 61).

Cano (2015), los diseños de Pre Test y Post Test se utilizan ampliamente en la investigación del comportamiento. Un diseño de prueba previa y posterior es un

experimento en el que se toman medidas en individuos antes y después de que estén involucrados en algún tratamiento.

A través de la ficha técnica se describe el instrumento:

Ficha Técnica

Nombre del instrumento	: La observación Pretest y Postest
Autora	: Estudiante Mamani Choque, Mary Luz
Forma de administración	: Individual
Monitoreo	: Investigadora.
Participantes	: 18 niños/as
Tiempo de duración	: 30 minutos
Número de ítems	: 22 ítems y 3 dimensiones

Tabla 4

Baremo para evaluar la variable de habilidades sociales

	NIVELES	CÓDIGO
Nominal	Inicio	1
	Proceso	2
	Logro Esperado	3
	Logro destacado	4

Fuente: Elaboración propia

4.4.1.1 Validez del instrumento

El instrumento de recolección de datos fue validado por juicio de expertos para identificar su veracidad.

Según Hernández (2017), la validez hace referencia a la capacidad de un instrumento para cuantificar de forma significativa y adecuada el rasgo para cuya medición ha sido diseñado. Es decir, que mida la característica (o evento) para el cual fue diseñado y no otra similar (p.790).

Tabla 2

Validación del instrumento por juicio de expertos

Validación de constructo Juicio de Experto Juego	Resultado
Cooperativos y Habilidades sociales	
1. Mg. Vanessa Janet Mayorga Rojas	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

4.4.1.2 La confiabilidad del instrumento aplicado

Asimismo, se aplicó la prueba piloto a 10 estudiantes de Institución Educativa que contaban con las mismas características y los resultados se evaluaron a través de la técnica de Alfa de Cronbach.

Hernández (2017), Confiabilidad, grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. Es decir, en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales.

Tabla 3

Confiabilidad del Instrumento Alfa de Cronbach Variable habilidades sociales

Alfa de Cronbach	N° de Ítems	Estudiantes
0,8039	22	10

Fuente: prueba piloto

4.5 Plan de análisis

Para el procesamiento de recojo de información el primer paso fue a proceder con la validación del instrumento mediante el juicio de un experto, luego se aplicó la prueba piloto con la guía de observación a 10 estudiantes, luego se procedió a la codificación y tabulación de las respuestas en el programa Excel 2017.

Luego se procedió a aplicar el o guía de observación a toda la muestra 18 niños, se ingresó a la base datos, se codificaron los datos, se tabularon y se hicieron los resultados de tablas y figuras, para plasmar en tablas y figuras los resultados del pretest y postest en cada una de las dimensiones de la variable Habilidades sociales. Para la estadística inferencial se procedió a la contrastación de hipótesis a través de Wilcoxon con el programa SPSS versión 25 para el procesamiento de los datos recogidos de la muestra a través de las tablas de la frecuencia absoluta, relativa y porcentual, para su respectiva interpretación.

4.5.1 Procedimiento

Se solicitó la autorización al Director de la Institución Educativa a través de una solicitud para poder realizar la investigación, luego se coordinó con el Director, para la ejecución de la presente investigación, accediendo la aceptación por el Director, se procedió a coordinar con la docente de aula de cuatro años para fijar la fecha y hora para la aplicación del pretest de manera virtual, validación del instrumento por juicio de expertos, aplicación de la prueba piloto pretest, codificación de la prueba piloto pretest, Alfa de Cronbach de la prueba piloto pretest, finalmente se realizó evaluación del pretest de manera virtual (zoom) de acuerdo a la guía de observación, para obtener resultados.

Respecto a la intervención de la ejecución se programó 9 sesiones de aprendizaje, el cual se realizó de manera presencial.

Después de la intervención se realizó la evaluación del postest de manera presencial, de acuerdo a la guía de observación, para obtener resultados de tal manera hacer la codificación de la muestra del postest. Finalmente se pudo observar los resultados del pretest y postes y obteniendo los resultados de mejoría después de la intervención.

4.6 Matriz de consistencia

Cuadro 2. Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades Sociales en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno -2020	<p>General: ¿Cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno - 2020?</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo Identificar las habilidades básicas de interacción social, en el pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el postest su desarrollo en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno - 2020? - ¿Cómo identificar las habilidades para hacer amigos en el pretest, aplicar sesiones de aprendizaje para evaluar con el postest su desarrollo en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo <i>Horizonte</i> del distrito de Juliaca Provincia de San Román, región Puno – 2020? - ¿Cómo identificar las habilidades sociales para conversaciones en el pretest, aplicar sesiones de aprendizaje para evaluar con el postest el desarrollo de estas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca Provincia de San Román, Región Puno – 2020? 	<p>General: Determinar cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno – 2020.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar las habilidades básicas de interacción social, en el pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el postest su desarrollo en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno – 2020. - Identificar las habilidades para hacer amigos del pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el postest su desarrollo en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno – 2020. - Identificar las habilidades para conversaciones del pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el postest su desarrollo en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno - 2020 	<p>General: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.</p> <p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje mejorarán el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social y con en postest se comprueba, n niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020. - Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje mejorarán el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y con en postest se comprueba, n niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020. - Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje mejorarán el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y con en postest se comprueba, n niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020. 	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: 35 niños.</p> <p>Muestra: 18 niños.</p> <p>Variable 1: Juegos Cooperativos</p> <p>Variable 2: Habilidades Sociales</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Guía de observación.</p> <p>Principio ético: Libre participación y derecho a ser informado.</p>

4.7 Principios éticos

Protección de la persona. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

Libre participación y derecho a estar informado. - Se ha cumplido con responsabilidad en la investigación, y se ha indicado la participación no obligada y ser informado.

Beneficencia y no maleficencia. - Es la acción o práctica de hacer el bien y ayudar a las personas más necesitadas sin pedir nada a cambio.

Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad. - Toda investigación debe respetar la dignidad de los animales, el cuidado del medio ambiente y las plantas, por encima de los fines científicos.

Justicia. - El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las imitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas.

Integridad científica. -La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. En este aspecto se ha contribuido el trabajo coherente para la evaluación de los procesos de investigación, teniendo en cuenta la ética. Se realizó con el compromiso de lograr y mantener una metodología apropiada para que aseguren los resultados de la investigación, por ello considero la honestidad, transparencia, justicia y responsabilidad.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

5.1.1 Objetivo general: Determinar cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de cuatro años.

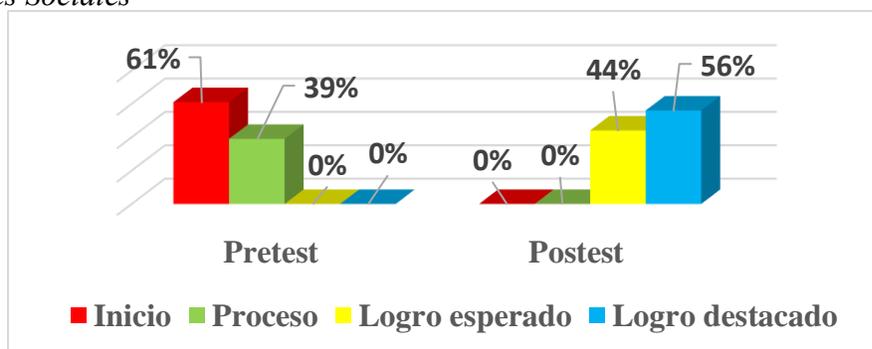
Tabla 4

Resultados del Pretest y Postest de la variable Habilidades Sociales

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Inicio	11	61%	0	0%
Proceso	7	39%	0	0%
Logro esperado	0	0%	8	44%
Logro destacado	0	0%	10	56%
Total	18	100%	18	100%

Fuente: Guía de observación.

Figura 1 Gráfico de barras de los resultados del Pretest y Postest de la variable Habilidades Sociales



Fuente: Tabla 4

Según la tabla 4 y la figura 1, los resultados del pretest el 61 % (11) niños están en inicio, el 39% (7) en proceso y ningún niño en logro esperado y logro destacado, mientras en el postest el 56% (10) están en logro destacado, el 44% (8) en logro esperado y ningún niño está en proceso e inicio. Se concluye que la mayoría de niños presentan dificultad en el pretest y con la ejecución de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje hubo

mejoría en el postest.

5.1.1 Objetivo específico 1: Identificar las habilidades básicas de interacción social en el pretest, aplicar sesiones de aprendizaje para evaluar con el postest el desarrollo en niños de cuatro años.

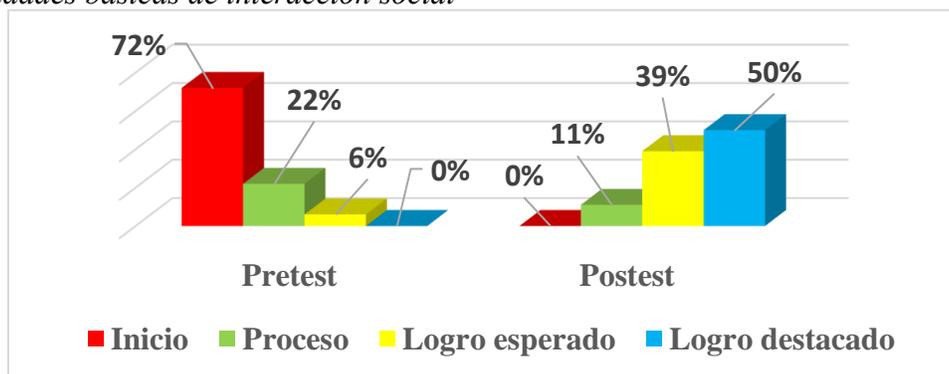
Tabla 5

Resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades básicas de interacción social

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Inicio	13	72%	0	0%
Proceso	4	22%	2	11%
Logro esperado	1	6%	7	39%
Logro destacado	0	0%	9	50%
Total	18	100%	18	100%

Fuente. Guía de observación.

Figura 2 Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades básicas de interacción social



Fuente: Tabla 5

Según tabla la 5 y la figura 2, los resultados del pretest indican que el 72 % (13) niños está en nivel inicio, el 22% (4) en nivel proceso, el 6% (1) en logro esperado y ningún estudiante en logro destacado, mientras en el postest el 50% (9), están en logro destacado, el 39% (7) en logro esperado, el 11% (2) en proceso y ningún niño en inicio.

Se concluye que la mayoría de niños presentan dificultad en el pretest y con la ejecución de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje hubo mejoría en el postest.

5.1.2 Objetivo específico 2: Identificar las habilidades para hacer amigos en el pretest, aplicar sesiones de aprendizaje para evaluar con el postest el desarrollo en niños de cuatro años.

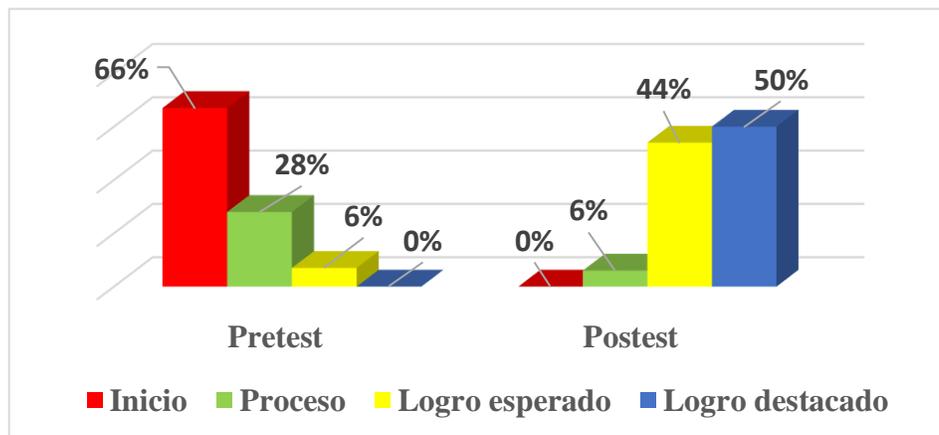
Tabla 6

Resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades para hacer amigos

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Inicio	12	66%	0	0%
Proceso	5	28%	1	6%
Logro esperado	1	6%	8	44%
Logro destacado	0	0%	9	50%
Total	18	100%	18	100%

Fuente. Guía de observación.

Figura 3. Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades para hacer amigos



Fuente: Tabla 6

Según tabla la 6 y la figura 3, los resultados del pretest el 66 % (12) niños están en inicio, el 28% (5) están en proceso, el 6% (1) está el logro esperado y ningún niño es logro destacado, mientras en el postest 50% (9), están en logro destacado, 44% (8) en logro

esperado, el 6% (1) en proceso y ningún niño en inicio. Se concluye que la mayoría de niños presentan dificultad en el pretest y con la ejecución de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje hubo mejoría en el postest.

5.1.3 Objetivo específico 3: Identificar las habilidades para conversaciones en el pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el postest el desarrollo en niños de cuatro años.

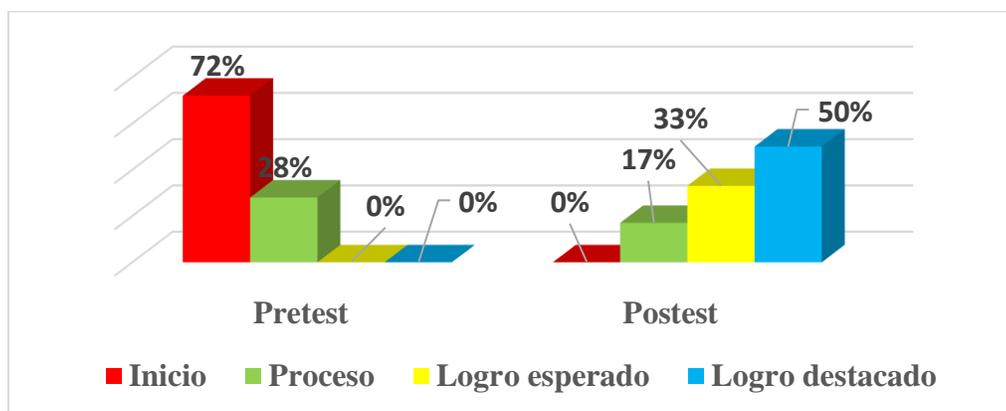
Tabla 7

Resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades para conversaciones

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Inicio	13	72%	0	0%
Proceso	5	28%	3	17%
Logro esperado	0	0%	6	33%
Logro destacado	0	0%	9	50%
Total	18	100%	18	100%

Fuente. Guía de observación.

Figura 4 Gráfico de barras de los resultados del pretest y postest de la dimensión Habilidades para conversaciones



Fuente: Tabla 7

Según tabla la 7 y la figura 4, los resultados del pretest el 72 % (13) se ubican en un inicio, el 28% (5) en proceso, ninguno en logro esperado y logro destacado, mientras en

el postest 50% (9) están en el nivel logro destacado, 33% (6) en logro esperado, el 17% (3) en proceso y ninguno en inicio. Se concluye que la mayoría de niños presentan dificultad en el pretest y con la ejecución de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje hubo mejoría en el postest.

5.1.4 Resultados Inferenciales de acuerdo a la contrastación de hipótesis

Tabla 8

5.1.5 Resultados inferenciales

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
TOTAL_PRE	,234	18	,010	,856	18	,011
TOTAL_POST	,110	18	,020	,964	18	,045

a. Corrección de significación de Lilliefors

En tal sentido, los resultados de la prueba de normalidad indican que el nivel de significancia es de 0,011 para el PRE TEST y 0,045 para el POST TEST valor que es inferior al alfa de 0.05, mostrando con ello que la tendencia de los resultados es no normal, por lo que requiere aplicar una prueba no paramétrica para la prueba de hipótesis, la cual en este caso es Wilcoxon.

Prueba de confiabilidad resumen de procesamiento de casos

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	18	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	18	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,787	,804	44

Fuente: Programa SPSS Versión 25

Donde se concluye que los instrumentos están sobre el nivel de confianza de alta confiabilidad, de acuerdo al cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach.

5.1.6 Prueba de hipótesis

1.2.1.1 Prueba de Hipótesis General

Paso N° 1: Determinar la Hipótesis nula y alterna

H₀: Los juegos cooperativos no influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

H_a: Los juegos cooperativos influyen significativamente en la mejora de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

Paso N° 2: Establecer el nivel de significancia

El nivel de significancia es 5% = 0.05, siendo el nivel de confiabilidad el 95%.

Paso N° 3 Selección del estadístico de prueba de hipótesis

El estadístico de Wilcoxon indica el nivel de significancia entre el PRE TEST y el POST TEST.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades Sociales Post	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Habilidades Sociales Post	Rangos positivos	18 ^b	9,50	171,00
Habilidades Sociales Pre	Empates	0 ^c		
Habilidades Sociales Pre	Total	18		

A. Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales Post < Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales Pre

B. Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales Post > Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales Pre

c. Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales Post = Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales Pre

Estadísticos de prueba^a

	Habilidades Sociales Post Habilidades Sociales Pre
Z	-3,726 ^b
Sig. Asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Paso N° 4: Establecer la Regla de decisión

En los resultados de la prueba estadística, el p valor es $0,000 < 0,05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna, y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se establece que existen diferencias significativas entre las habilidades sociales entre el pre test y el post test debido al uso de los juegos cooperativos.

Paso N° 5: Conclusión

Los resultados inferenciales de la prueba de Wilcoxon indican que los juegos cooperativos tienen influencia en las habilidades sociales.

5.1.2.1 Prueba de Hipótesis Específica 1

Paso N° 1: Determinar la Hipótesis nula y alterna

H₀: Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje no mejorará el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social y con en postest se comprueba mejora, los niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

H_a: Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje mejorará el desarrollo de las habilidades básicas de interacción social y con en postest se comprueba mejora, en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

Paso N° 2: Establecer el nivel de significancia

El nivel de significancia es 5% = 0.05, siendo el nivel de confiabilidad el 95%.

Paso N° 3 Selección del estadístico de prueba de hipótesis

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades básicas de Interacción social _post – Habilidades básicas de interacción social _pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	18 ^b	9,50	171,00
	Empates	0 ^c		
	Total	18		

a. Habilidades básicas de Interacción social _post < Habilidades básicas de Interacción social _pre

b. Habilidades básicas de Interacción social _post > Habilidades básicas de Interacción social _pre

c. Habilidades básicas de Interacción social _post = Habilidades básicas de Interacción social -pre

Estadísticos de prueba^a

Habilidades básicas de Interacción social _post - Habilidades básicas de Interacción social _pre	
Z	-3,728 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Paso N° 4: Establecer la Regla de decisión

En los resultados de la prueba estadística, el p valor es $0,000 < 0.05$, por lo se acepta la hipótesis alterna, y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se establece que existen diferencias significativas entre la dimensión Habilidades básicas de Interacción social entre el PRE TEST y el POST TEST debido al uso de los juegos cooperativos.

Paso N° 5: Conclusión

Los resultados inferenciales de la prueba de Wilcoxon indican que los juegos cooperativos tienen influencia en la dimensión Habilidades básicas de Interacción social de la variable Habilidades sociales de los estudiantes.

5.1.2.2 Prueba de Hipótesis Específica 2

Paso N° 1: Determinar la Hipótesis nula y alterna

H₀: Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje no mejorarán el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y con en posttest se comprueba

mejora, en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

H_a: Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje mejorará el desarrollo de las habilidades sociales para hacer amigos y con en postest se comprueba mejora, en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

Paso N° 2: Establecer el nivel de significancia

El nivel de significancia es 5% = 0.05, siendo el nivel de confiabilidad el 95%.

Paso N° 3 Selección del estadístico de prueba de hipótesis

El estadístico de Wilcoxon indica el nivel de significancia entre el PRE TEST y el POST TEST.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades para hacer amigos _post -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	18 ^b	9,50	171,00
Habilidades para hacer amigos _pre	Empates	0 ^c		
	Total	18		

- a. Habilidades para hacer amigos _post < Habilidades para hacer amigos _pre
- b. Habilidades para hacer amigos _post > Habilidades para hacer amigos _pre
- c. Habilidades para hacer amigos _post = Habilidades para hacer amigos _pre

Estadísticos de prueba^a

Habilidades para hacer amigos _post - Habilidades para hacer amigos _pre	
Z	-3,730 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

Paso N° 4: Establecer la Regla de decisión

En los resultados de la prueba estadística, el p valor es $0,000 < 0.05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna, y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se establece que existen diferencias significativas entre la dimensión habilidades sociales para hacer amigos de variable Habilidades sociales entre el PRE TEST y el POST TEST debido al uso de los juegos cooperativos

Paso N° 5: Conclusión

Los resultados inferenciales de la prueba de Wilcoxon indican que los juegos cooperativos tienen influencia en la dimensión habilidades sociales para hacer amigos de la variable habilidades sociales de los estudiantes.

5.1.2.3 Prueba de Hipótesis Específica 3

Paso N° 1: Determinar la Hipótesis nula y alterna

H₀: Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje no mejorarán el desarrollo de las habilidades sociales para conversaciones y con en postest se comprueba mejora, en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

H_a: Con el pretest y la aplicación de sesiones de aprendizaje mejorarán el desarrollo de las habilidades sociales para para conversaciones y con en postest se comprueba mejora, en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno – 2020.

Paso N° 2: Establecer el nivel de significancia

El nivel de significancia es 5% = 0.05, siendo el nivel de confiabilidad el 95%.

Paso N° 3 Selección del estadístico de prueba de hipótesis

El estadístico de Wilcoxon indica el nivel de significancia entre el PRE TEST y el POST TEST.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades sociales para la conversación _post - Habilidades sociales para la conversación _pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	18 ^b	9,50	171,00
	Empates	0 ^c		
	Total	18		

a. Habilidades sociales para la conversación _post < Habilidades sociales para la conversación _pre

b. Habilidades sociales para la conversación _post > Habilidades sociales para la conversación _pre

c. Habilidades sociales para la conversación _post = Habilidades sociales para la conversación _pre

Estadísticos de prueba^a

Habilidades sociales para la conversación _post - Habilidades sociales para la conversación _pre

Z	-3,775 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Paso N° 4: Establecer la Regla de decisión

En los resultados de la prueba estadística, el p valor es $0,000 < 0.05$, por lo se acepta la hipótesis alterna, y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se establece que existen diferencias significativas entre la dimensión Habilidades sociales para para conversaciones de la variable Habilidades sociales entre el PRE TEST y el POST TEST debido al uso de los juegos cooperativos.

Paso N° 5: Conclusión

Los resultados inferenciales de la prueba de Wilcoxon indican que los juegos cooperativos tienen influencia en la dimensión habilidades sociales para para conversaciones de la variable habilidades sociales de los estudiantes.

5.2 Análisis de resultados

5.1.7 Respecto al Análisis descriptivo de acuerdo a los objetivos

5.2.2.1 Objetivo general: Determinar cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de cuatro años.

En los resultados del pretest se observa que 61 % (11) niños están en nivel inicio, en el postest el 56% (10) están en nivel logro destacado. Se concluye que la mayoría de niños presentan dificultad en el pretest y con la ejecución de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje hubo mejoría en el postest.

En concordancia con la investigación de los autores Guevara y Ubillus (2019), “El programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande”. Amazonas, tuvo como

objetivo desarrollar mejoras sociales en cuanto la forma de relacionarse con los demás, haciendo uso de juegos cooperativos en el aula. Como resultado más importante se confirma que el 93% lograron desarrollar mejoras sociales en cuanto a la forma de relacionarse con los demás, haciendo uso de juegos cooperativos en el aula. Se concluye con la hipótesis que evidencia: si se aplica el programa de juegos cooperativos, entonces mejorará las habilidades sociales en los niños.

Este trabajo concluye paralelamente con el antecedente de Guevara y Ubillus ya que después de aplicar los juegos cooperativos y se aplicó el postest los estudiantes mejoraron sus habilidades sociales en sus tres dimensiones, 56% (10) están en nivel logro destacado. Quiere decir ello que los juegos cooperativos influyen las habilidades sociales en los niños.

El marco teórico indica según Arranz (2009), que en este tipo de juego cooperativo en el que nadie gana ni pierde, se forman grupos temporales o permanentes. El juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

5.2.2.2 Objetivo específico 1: Identificar las habilidades básicas de interacción social, en el pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el postest su desarrollo en niños de cuatro años.

Los resultados para este objetivo son el 72 % (13) niños obtuvieron un nivel inicio, en el postest el 50% (9) están en nivel logro destacado. Se concluye que la mayoría de niños presentan dificultad en el pretest y con la ejecución de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje hubo mejoría en el postest.

Se concuerda con el trabajo de Flores (2019), “Empleo de los Juegos Cooperativos en el Desarrollo Socioafectivo de los Niños y Niñas De 05 Años De La I.E.I. N°045–La Palma–Quillo–Yungay,2018”. Ancash. Tuvo como objetivo determinar la manera en que el empleo de juegos cooperativos permitirá el desarrollo socioafectivo de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 045 –La Palma –Quillo –Yungay, 2018. Como resultados se demostró que existe una influencia directa del empleo de juegos cooperativos en el desarrollo socioafectivo de los niños de 5 años, se constató que el 50,00 %, están en el nivel deficiente; y en el post test se verificó que el 64,25 % están en el nivel Bueno. Se concluye, que una mayoría de los niños de 5 años alcanzaron un nivel Bueno; lo cual es el resultado de la exposición mediática a la influencia de los juegos cooperativos.

Se concuerda con el trabajo de Flores que los resultados en el post test fue del 64,25 % de los niños, están en el nivel Bueno y los resultados de este trabajo en cuanto a la dimensión socio afectiva se logra en el postest 50% (9) están en nivel logro destacado

desarrollar esta dimensión comprobándose en el posttest que, si mejoró notablemente, por lo tanto, ambas investigaciones coinciden con sus resultados.

Según (Monjas citado por Cercado, 2018) “Son comportamientos básicos y esenciales que son necesarios para la relación con cualquier persona de su entorno social ya sea niño o adulto y que se usan en intercambios sociales amables cordiales y agradables”.

5.2.2.3 Objetivo específico 2: Identificar las habilidades para hacer amigos del pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el posttest su desarrollo en niños de cuatro años.

De acuerdo a los resultados en el pretest el 66 % (12) niños están en inicio, mientras en el posttest 50% (9), están en logro destacado. Se concluye que la mayoría de niños presentan dificultad en el pretest y con la ejecución de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje hubo mejoría en el posttest.

En concordancia con los resultados obtenidos en su trabajo, Elme y Quispe (2018), “Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui 2016”. Ayacucho – 2016, tuvo como objetivo conocer la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años. Los resultados principales en el presente trabajo de investigación que antes se observó, al aplicar juegos cooperativos, el 86.0% (18) de los niños, están en el nivel de proceso; mientras después de aplicar juegos

cooperativos, el 90.0% (19) de niños obtuvieron al nivel de logro. Estos resultados nos permiten concluir tiene efecto significativo en las habilidades sociales en los niños.

Igualmente, en este trabajo de Elme y Quispe se observan resultados muy parecidos que indican que los juegos cooperativos influyen significativamente en las habilidades para hacer amigos, 90% (19) de niños lograron avanzar al nivel de logro mejoraron después de aplicar las sesiones de aprendizaje con los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades y en este trabajo 60% (9), están en logro destacado. Por lo tanto, se coincide con los resultados.

Según Monjas, citado por Cercado, (2018), mencionan que se debe incluir habilidades para lograr las interrelaciones sociales entre pares, para comenzar, desarrollar y mantener las interrelaciones sociales positivas entre pares.

5.2.2.4 Objetivo específico 3: Identificar las habilidades para conversaciones del pretest, aplicar sesiones de aprendizaje, para evaluar con el postest su desarrollo en niños de cuatro años.

Los resultados del pretest el 72 % (13) se ubican en un nivel inicio, en el postest 50% (9) están en el nivel logro destacado. Se concluye que la mayoría de niños presentan dificultad en el pretest y con la ejecución de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje hubo mejoría en el postest.

Itusaca (2019), en su investigación “Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación UNA-PUNO”. Región Puno, con el objetivo de determinar la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales, Los resultados que se obtuvieron con en el Pretest de acuerdo al objetivo que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales, Nunca usan el 87.75%, a veces 16.25% y nunca 0% y en Postest nunca .25%, a veces 11.25 y siempre el 87.50%. Se concluye que el programa de habilidades sociales tiene efectos positivos en los problemas del comportamiento de niños.

Coincidiendo con las conclusiones de Itusca, en Postest nunca .25%, a veces 11.25 y siempre el 87.50% este trabajo llegó a las mismas conclusiones, de acuerdo a la dimensión hacer conversación los niños mejoraron por lo tanto existe una influencia significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales. En este trabajo 50% (9) están en el nivel logro destacado, lo que se puede considerar que siempre utilizan los juegos cooperativos en ambas investigaciones.

VI. CONCLUSIONES

La Aplicación de los juegos cooperativos mejoran el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa Privada Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, en los resultados obtenidos muestran mejoraría en las habilidades sociales, por ello la mayoría de niños se ubican en el nivel logro destacado, indicando con la ejecución de los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje hubo mejoría en el postest, respecto a que los juegos cooperativos influyen en las habilidades sociales

Los resultados indican en el pretest los niños en su gran mayoría se ubicaban en inicio, mientras en el postest luego de aplicar los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje están en un nivel logro destacado, se indica que hubo mejoría en las habilidades básicas de interacción social, se concluye que si existe influencia entre la variable con la dimensión.

Los niños en su gran mayoría se ubicaban un nivel inicio en el pretest, mientras en el postest luego de aplicar los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje, en su gran mayoría se ubican en un nivel de logro destacado, por ello muestran mejoraría en las habilidades para hacer amigos y que si existe influencia entre la variable Juegos cooperativos con la dimensión

La mayoría de niños en el pretest se ubicaban en inicio, mientras en el postest luego de aplicar los juegos cooperativos en las sesiones de aprendizaje en su gran mayoría están en nivel logro destacado por lo cual muestran mejoraría en las habilidades para conversaciones, se concluye que si existe influencia entre la variable Juegos cooperativos con la dimensión.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Los estudios pre experimentales no te dan la confiabilidad indispensable ya que los resultados que se obtienen no tienen con quien verificarlos, por lo tanto, se recomienda a los siguientes investigadores utilicen una metodología cuasi experimental ya que esta cuenta con un grupo experimental y un grupo control con el que se verificaran los resultados después de haber aplicado en el primer grupo las sesiones de aprendizaje con los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se sugiere a la docente del aula de cuatro años revalorar los juegos cooperativos dentro de sus sesiones de aprendizaje ya que estos ayudarán a mejorar las habilidades sociales en los niños, estas estrategias dinámicas se están extinguiéndose, y son reemplazados por los juegos cibernéticos que muy poco contribuyen al desarrollo de habilidades sociales.

En los anexos de esta tesis se pueden ver ejemplos de estas sesiones de aprendizaje elaboradas por el investigador que servirán de ayuda a los nuevos investigadores y para los docentes de la institución involucrada en esta investigación.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Durante la investigación realizada, se cumplió con lo establecido, gracias a los resultados obtenidos se puede realizar nuevas investigaciones, de acuerdo al contexto donde nos encontremos.

Para los nuevos tesisistas se le sugiere averiguar, que otros motivos existen para que los niños no desarrollen sus habilidades sociales como, por ejemplo, clima del aula, empatía del docente, factores biopsicosociales que afecten al niño.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar, M. (2019). *Juegos Cooperativos y el Desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 308, Juliaca 2017*. [Tesis para optar el título de Segunda Especialidad con mención en Educación Inicial. Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa UPerú]. Repositorio unsa.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8828/EDSagfrm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alberti., y Emmons. (2008). *Tu derecho perfecto: Asertividad e igualdad en tu vida*. (9na. Ed.).
- Argyle, M. y Kendon, A. (1967). The experimental analysis of social performance. *Advances in Experimental Social Psychology*. 3:55-98.
- Arrauz, E. (2009). *Juegos cooperativos y sin competición en la educación infantil*.
http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/___juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf
- Betina, A., y Cotini, A. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*.
<https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- 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*.
https://www.researchgate.net/publication/324363292_Teorias_del_juego_como_recurso_educativo
- Cano, Jimena. (2015). *Pretest y Postest*. https://prezi.com/11cokg-le_8f/que-es-pre-test-o-prueba-piloto-de-una-encuesta/
- Castellanos, L. (2017). *Técnica de Observación*.

<https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/>

Cercado, E. (2018). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018.*
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11913/Tesis_61980.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chavieri, M. (2017). *Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.* In *Universidad César Vallejo.*
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8627/Chavieri_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cuesta, C., Prieto, A., y Gómez, I. (2016). *La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación infantil.* [Tesis de licenciatura, Universidad Castilla La Mancha, Ciudad Real, España] Repositorio cielo.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S101122512016000100007

Dongil, E., y Cano, A. (2014). *Habilidades Sociales.* 60.
http://www.bemocion.mscbs.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf

Elme, M., y Quispe, K. (2018). *Los Juegos Cooperativos en las Habilidades Sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial Teófila Agüero de Jáuregui, Ayacucho - 2016.* [Tesis Para Obtener El Título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, Perú]. Repositorio unsch.
http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2607/TESIS_EI41_Elm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Espinoza, E. (2016). *Universo, Muestra y Muestreo.*

<http://www.bvs.hn/Honduras/UICFCM/SaludMental/UNIVERSO.muestra.y.muestreo.pdf>

Flores, Alfredo. (2019). *Empleo de los Juegos Cooperativos En El Desarrollo Socioafectivo de los Niños y Niñas De 05 Años De La I.E.I. N°045–La Palma–Quillo–Yungay,2018*. [Tesis Para Obtener El Título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú]. Repositorio uladech.http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/15183/JUEGOS_cooperativo_flores_lleclish_alfredo_santiago.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Frías, K. (2019). *Juegos de exteriores en el desarrollo moriz grueso de los niños y niñas de 2 a 3 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador] repositorio uta.<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/29751>

Garaigordobil, M. (2007). *Intervención Psicoeducativa para el desarrollo de la Personalidad Infantil: Los Programas JUEGO*. 67(6), 14–21. http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_72/nr_771/a_10401/10401.pdf

Granado, N., y Garayo, A. (2015). *Juegos cooperativos: Aprender a cooperar y cooperar para aprender*. *Miau, Edelvives*, 1–32. <https://www.jornadaseducativasedelvives.es/ficheros/0087/00000953ueogt.pdf>

Gross. (1898). *Teoría del pre ejercicio*. https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

Guevara, F., y Ubillus, E. (2019). *Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297, Bagua Grande*. [Tesis Para Obtener El Título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad César Vallejo, Perú]. Repositorio ucv. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35905/Guevara_SF

-Ubillus_CEJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gutiérrez, A. (2009). *La cooperación en educación: una visión organizativa de la escuela*.

<http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v12n1/v12n1a09.pdf>

Hernández, S. (2017). *Fundamentos de la investigación*. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Huarcaya. (2018). *Programa de habilidades comunicación para mejorar el nivel de comprensión lectora en los alumnos del sexto grado de educación primaria 72067*

Primer Chacamarca del distrito de Samán provincia de Azángaro región Puno del

año 2018. [Tesis de Licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote, católica,

Perú] Repositorio uladech.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/8812>

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/8812>

Hurtado. (2008). *Guía de observación*.

<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092769/cap03.pdf>

Itusaca, M. (2019). *Incidencia Del Juego Cooperativo en el Desarrollo de Habilidades*

Sociales en Niños de cuatro años Institución Educativa Inicial 252 Aplicación Una

- Puno. [Tesis Para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial.

Universidad Nacional del Altiplano, Perú]. Repositorio unap.

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11633/Itusaca_Beltran_Margot.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttp://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11633

[http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11633](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11633/Itusaca_Beltran_Margot.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttp://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11633)

[http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11633](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11633/Itusaca_Beltran_Margot.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttp://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11633)

Lazarus. (1883). *Teoría de la relajación*.

https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

Lorca, M, y Pereira, M. (2017). *Influencia de los juegos cooperativos en la conducta pro*

social de niños en edad preescolar. [Tesis de Licenciatura Universidad Central de

Venezuela.] Repositorio ucv.ve.

<http://saber.ucv.ve/bitstream/10872/18900/1/TESIS%20%28MIGDALIA%20L%20Y%20MADELIN%20P%29.pdf>

Mejía, E. (2006). *El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*. Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física y Deporte. Colombia.

Mena, D. (2020). *El juego cooperativo para desarrollar habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2 de la escuela de Educación Básica Particular Vicente Agustín Aguirre Ruiz, de la ciudad de Loja - Ecuador*. [Tesis Para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Nacional de Loja, ú Ecuador]. Repositorio unl.

https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23073/1/mena_daniela.pdf

Mero, M. (2015). *Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. "Mis Pequeños Angelitos", Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015*. [Tesis Para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador Nacional de Loja, Ecuador]. Repositorio upse. <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-2015->

MINEDU. (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Personal Social II Ciclo*. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>

Monjas, I. (2014). *Relaciones Interpersonales Positivas*. https://www.bienestaryproteccioninfantil.es/imagenes/tablaContenidos03SubSec/Relaciones_interpersonales_positivas.pdf

Navarro, R. (2003). *El Rendimiento Académico: Concepto, Investigación y Desarrollo*. *Revista Electrónica Iberoamérica sobre calidad, eficacia y cambios en educación*. 1(2)

- Ochoa, C. (2015). *Muestreo no probabilístico: muestreo por conveniencia*.
<https://cutt.ly/Bna0Y7p>
- Orlick, T. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo
- Perez, E. (1998). *Juegos Cooperativos: juegos para el encuentro*.
<https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Piaget, J (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1 una mirada.pdf
- Rodriguez, L. (2021). *Alertan problemas en niños por uso excesivo de herramientas tecnológicas*. Retrieved from
<https://inversionenlainfancia.net/?blog/entrada/noticia/4549/0>
- Rojas. (2002). *Guía de observación*. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0092769/cap03.pdf>
- Rosero, A. (2015). *Habilidades Sociales y su Importancia*.
<https://auraroserocoaching.blogspot.com/2013/01/habilidades-sociales-y-su-importancia.html>
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Skinner, B. (1938). *Teoría del aprendizaje social*.
<https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-bf-skinner-conductismo>
- Spencer, H. (1861). *Ensayos sobre Pedagogía* (Educación intelectual, moral y física) (Madrid, Akal, 1983).
- Vygotsky, L. S. (1933, 1966). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid. Aprendizaje
 Visor

Vygotsky, L. S. (1978). *La teoría de histórico social de Vygotsky*. Madrid. Aprendizaje
Visor

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PRETEST GUÍA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES PARA NIÑOS

TÍTULO: Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de *cuatro* años de la Institución Educativa Privada Nuevo Horizonte distrito de Juliaca, San Román, Región Puno - 2020.

OBJETIVO GENERAL: Determinar cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de San Román, región Puno 2020.

VALORACIÓN:

Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

INSTRUCCIONES: Marcar con una (x) los ítems de cada variable de acuerdo a la respuesta que presenta cada niño

N°	Dimensión/ Habilidades básicas de interacción social	1	2	3	4
1	Saluda a su maestra y compañeros.				
2	Escucha con atención cuando le hablan.				
3	Se integra al grupo con confianza				

4	Es empático con sus compañeros durante las clases.				
5	Agradece cuando le ofrecen algo.				
6	Da iniciativa para realizar una actividad.				
7	Integra a sus compañeros en una actividad.				
8	Pide disculpas a sus compañeros.				
Dimensión/ - Habilidades para hacer amigos		1	2	3	4
9	Ayuda a sus compañeros durante la actividad				
10	Comparte sus ideas para una actividad				
11	Se une amigablemente a una actividad				
12	Participa en los juegos amigablemente.				
13	Demuestra apoyo mutuo con sus compañeros durante los juegos.				
14	Trabajan en equipo al realizar los juegos.				
15	Muestra interés en la participación de su equipo durante los juegos.				
16	Es agradecido con sus compañeros durante la actividad				
Dimensión/ - Habilidades conversaciones		1	2	3	4
17	Inicia conversaciones con sus compañeros				
18	Mantiene una conversación con sus compañeros amigablemente				
19	Responde adecuadamente cuando le hablan				
20	Participa activamente en una conversación				
21	Respeto su turno para hablar				
22	Respeto la idea de los demás				



Mg. Vanessa Yaneth Mayorga Rojas

2. Evidencias de validación de Instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5puntos) / **R=Regular** (3 puntos) / **M=** Mejorar o **R=** Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: **Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales** en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada NUEVO HORIZONTE distrito de Juliaca, San Román, Región Puno - 2020.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento de lista de cotejos, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZA R Nº PREGUNTA
Redacción de los Ítems	X		
Contenido	X		
Congruencia de Ítems	X		
Pertinencia	X		
TOTAL	20		

Juliaca, 16 de octubre de 2020

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Mg. Vanessa Yaneth Mayorga Rojas

D.N.I.: 42793585 **Titulada/o en:** Lic. en Educación Inicial

3. Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Juliaca, 12 de octubre de 2020

CARTA N° 01- 2020 -D-EPE-ULADECH Católica

Señor : Mg. Alexander Quispe Condori

Director de la Institución Educativa Privada Nuevo Horizonte – Juliaca

Presente.

Asunto : Permiso para aplicación de Instrumento

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que como estudiante de la carrera de Educación Inicial me encuentro realizando la investigación, titulada: *Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada Nuevo Horizonte distrito de Juliaca, San Román, Región Puno - 2020.* con la finalidad de explicar la relación entre juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales.

Por lo expuesto solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso para aplicar la encuesta de la lista de cotejos a los niños de cuatro años

Los resultados de la investigación realizada podrán ser publicados y/o presentados en eventos científicos.

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de mi formación profesional, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Mary Luz Mamani Choque
Cod. 6907171073.



Mg. Alexander Quispe Condori
DIRECTOR
I.E.P. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE

ACEPTADO
13/10/2020

4. Formatos de consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Nota: Se ha aplicado el protocolo de consentimiento informado, solo al Director por la pandemia, quien tiene la autorización de los padres de familia de la mencionada Institución.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula Juegos Cooperativos para desarrollar las Habilidades Sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, Provincia de san Román, Región Puno, año 2020 y es dirigido por **Mary Luz Mamani Choque**, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar cuál es la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de cuatro años de la institución educativa Nuevo Horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno – 2020

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 18 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de WhatsApp. Si desea, también podrá escribir al correo mary.mch03@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Mg. Alexander Quispe Condori

Fecha: Juliaca, 15 de mayo de 2021.

Correo electrónico: alquispec@hotmail.es

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):

5. Pantallazos de tabulación de datos

BASE DE DATOS – PRETEST

N°				Dimensión/ Habilidades básicas de interacción social								Dimensión/ - Habilidades para hacer amigos						Dimensión/ - Habilidades conversaciones						
	Genero sexual	Ciclo	Edad	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
1	V	II	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	4	2	4	2
2	M	II	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	2	4	2	4	2
3	V	II	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	4	2	4	2	4	2
4	M	II	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
5	V	II	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
6	M	II	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
7	V	II	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
8	V	II	5	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
9	V	II	6	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
10	M	II	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4
11	V	II	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	2	4
12	V	II	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	2	4
13	M	II	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
14	V	II	4	3	2	3	4	4	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
15	M	II	5	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
16	V	II	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4
17	M	II	6	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4
18	M	II	4	2	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4

BASE DE DATOS – POSTEST

N°				Dimensión/ Habilidades básicas de interacción social								Dimensión/ - Habilidades para hacer amigos						Dimensión/ - Habilidades conversaciones							
	Genero sexual	Ciclo	Edad	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
1	V	II	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	4	2	4	2	
2	M	II	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	2	4	2	4	2	
3	V	II	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	2	4	2	4	2	4	2	
4	M	II	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	
5	V	II	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	
6	M	II	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	
7	V	II	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	
8	V	II	5	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	
9	V	II	6	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	<u>2</u>	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
10	M	II	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<u>4</u>	4	4	4	4	3	4	2	4	2	4	
11	V	II	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	<u>4</u>	4	4	3	3	4	3	4	2	4	2	4
12	V	II	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	<u>4</u>	4	4	3	3	4	3	4	2	4	2	4
13	M	II	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	<u>4</u>	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
14	V	II	4	3	2	3	4	4	3	4	2	3	3	<u>4</u>	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
15	M	II	5	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	<u>4</u>	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4
16	V	II	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	<u>4</u>	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4
17	M	II	6	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	<u>4</u>	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4
18	M	II	4	2	4	3	4	3	3	4	4	2	3	<u>4</u>	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4

CODIFICACIÓN DE LA PRUEBA PILOTO HABILIDADES SOCIALES

N°				Dimensión/ Habilidades básicas de interacción social								Dimensión/ - Habilidades para hacer amigos								Dimensión/ - Habilidades conversaciones					
	Genero sexual	Ciclo	Edad	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
1	V	II	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	M	II	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	V	II	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
4	M	II	4	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2
5	V	II	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1
6	M	II	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1
7	V	II	4	2	2	2	2	2	4	2	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2
8	V	II	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1
9	V	II	6	2	2	2	2	3	2	1	3	1	3	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2
10	M	II	4	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1

ALFA DE CRONBACH DE LA PRUEBA PILOTO HABILIDADES SOCIALES

	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20	Ítem 21	Ítem 22	SUMA
Sujeto 1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Sujeto 2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Sujeto 3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	26
Sujeto 4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2	36
Sujeto 5	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	27
Sujeto 6	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	28
Sujeto 7	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2	35
Sujeto 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	3	2	1	1	27
Sujeto 9	2	2	2	2	3	2	1	3	1	3	1	3	2	2	1	4	1	2	1	1	1	2	39
Sujeto 10	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	26
VARIANZA	0.27	0.23	0.23	0.23	0.49	0.23	0.23	0.49	0.40	0.50	0.28	0.40	0.27	0.46	0.00	0.40	0.00	0.28	0.28	0.10	0.27	0.23	

a (Alfa)=	0.8039
k (número de ítems) =	22
Vi (Varianza de cada ítem) =	6.27
Vt (Varianza Total) =	26.9333333

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right)$$

CODIFICACIÓN DE LA MUESTRA HABILIDADES SOCIALES PRETEST

Nº				Dimensión/ Habilidades básicas de interacción social								Dimensión/ - Habilidades para hacer amigos								Dimensión/ - Habilidades conversaciones					
	Genero sexual	Ciclo	Edad	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
1	V	II	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	M	II	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	V	II	4	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
4	M	II	4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	2	1	2	2
5	V	II	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1
6	M	II	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1
7	V	II	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2
8	V	II	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1
9	V	II	6	2	2	2	2	3	2	1	3	1	3	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2
10	M	II	4	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1
11	V	II	4	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	V	II	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1
13	M	II	4	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
14	V	II	4	2	2	2	2	2	4	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2
15	M	II	5	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	1	2
16	V	II	4	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2
17	M	II	6	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2
18	M	II	4	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2

6. Sesiones

SESIÓN N° 01

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Denominación** : El juego de rompecabezas gigantes
 1.2. **Institución Educativa** : Privada Nuevo Horizonte
 1.3. **Nivel** : Inicial
 1.4. **Edad** : 4 años (18 niños)
 1.5. **Duración** : 45 minutos
 1.6. **Fecha** : 17/03/21
 1.7. **Responsable** : Mary Luz Mamani Choque

Objetivo: Trabajar en equipo utilizando métodos adecuados y la colaboración, el intercambio y la ayuda entre niños

Habilidades que desarrolla: Habilidades básicas de interacción social

- Saluda a su maestra y compañeros.
- Escucha con atención cuando le hablan.
- Se integra al grupo con confianza
- Es empático con sus compañeros durante las clases.
- Agradece cuando le ofrecen algo.
- Da iniciativa para realizar una actividad.
- Integra a sus compañeros en una actividad.
- Pide disculpas a sus compañeros.

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES	DESEMPEÑO
Personal Social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el juego que realizaremos el “juego de rompecabezas gigantes” para dicho juego la maestra da a conocer el juego realizando las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar dicho juego.	Recursos humano	10 min.

DESARROLLO:	<p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <p>Primero: indicamos a los niños el uso correcto de los materiales</p> <p>Segundo: se hace la entrega del material a cada grupo, la docente es observadora, del juego a que se realice de manera adecuada, a su vez haya el apoyo en el cumplimiento de las reglas indicadas.</p> <p>Los niños reconocen el espacio y los materiales que utilizaran para realizar el juego “juego de rompecabezas gigantes” los niños de cada grupo conformado de 9 niños forman un círculo, luego armaran rompecabezas gigantes, logrando comunicarse entre niños de la manera más adecuada, haciendo uso de las habilidades sociales, cabe rescatar el trabajo cooperativo en el que involucran todos los niños para armar el rompecabezas.</p>	02 juegos de rompecabezas	30 min.
CIERRE:	<p>Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juegos.</p> <p>Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos?, ¿para que aprendimos?, ¿Qué dificultades se presentaron?</p>		5 min.



[Handwritten signature]
 Lic. Alexander Quijano Condora
 DIRECTOR
 I.E.Pr. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE

[Handwritten signature]

SESIÓN N° 02

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

1. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| 1.1. Denominación | : Dibujamos en equipo |
| 1.2. Institución Educativa | : Privada Nuevo Horizonte |
| 1.3. Nivel | : Inicial |
| 1.4. Edad | : 4 años (18 niños) |
| 1.5. Duración | : 45 minutos |
| 1.6. Fecha | : 23/03/21 |
| 1.7. Responsable | : Mary Luz Mamani Choque |

Objetivo: Los niños pertenecen a un grupo, de tal manera enriquecer las relaciones sociales.

Habilidades que desarrolla: Habilidades básicas de interacción social

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a su maestra y compañeros. • Escucha con atención cuando le hablan. • Se integra al grupo con confianza • Es empático con sus compañeros durante las clases. | <ul style="list-style-type: none"> • Agradece cuando le ofrecen algo. • Da iniciativa para realizar una actividad. • Integra a sus compañeros en una actividad. • Pide disculpas a sus compañeros. |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES	DESEMPEÑO
Personal Social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el juego que realizaremos denominado “dibujamos en equipo” para dicho juego la maestra da a conocer el juego realizando las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar dicho juego.	Recursos humano	10 min.
DESARROLLO:	EXPLORACIÓN DEL MATERIAL: Primero: indicamos a los niños el uso correcto de los materiales Segundo: se hace mención de los materiales que utilizaran durante el juego, se hacen equipos integrado en cada grupo 9 niños en	Lápiz Papelotes Música	30 min.

	<p>seguida forman en fila en cada grupo, junto al otro y el primero de cada fila tiene un lápiz frente a cada equipo a unos 5 metros se coloca el papelote.</p> <p>El juego inicia cuando la docente menciona un tema denominado “ciudad” enseguida el primero de cada fila corre con el lápiz hacia el papelote y comienza a dibujar sobre el tema mencionado, por un lapso de 1 minuto, la docente dirá ¡Ya! Y los que estaban dibujando corren a entregar al segundo de su fila y rápidamente corre a continuar el dibujo en equipo.</p> <p>Después de participar todos los niños en el juego, observarán los dibujos realizados por cada grupo y cada niño elegirá el dibujo que más les agradó.</p>		
CIERRE:	<p>Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juegos.</p> <p>Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos?, ¿para que aprendimos?, ¿Qué dificultades se presentaron?</p>		5 min.



A. C. P.
 Lic. Alexander Quijpe Condori
 DIRECTOR
 I.E.Pr. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE

[Handwritten signature]

SESIÓN N° 03

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

1. DATOS INFORMATIVOS

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| 1.1. Denominación | : El tren de globos |
| 1.2. Institución Educativa | : Privada Nuevo Horizonte |
| 1.3. Nivel | : Inicial |
| 1.4. Edad | : 4 años (18 niños) |
| 1.5. Duración | : 45 minutos |
| 1.6. Fecha | : 25/03/21 |
| 1.7. Responsable | : Mary Luz Mamani Choque |

Objetivo: Favorecer a los niños, la empática, compañerismo, y facilitar la comunicación entre los miembros del grupo.

Habilidades que desarrolla: Habilidades básicas de interacción social

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Saluda a su maestra y compañeros. • Escucha con atención cuando le hablan. • Se integra al grupo con confianza • Es empático con sus compañeros durante las clases. | <ul style="list-style-type: none"> • Agradece cuando le ofrecen algo. • Da iniciativa para realizar una actividad. • Integra a sus compañeros en una actividad. • Pide disculpas a sus compañeros. |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES	DESEMPEÑO
Personal Social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Oración de la mañana Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el juego que realizaremos “el tren de globos” para dicho juego la maestra da a conocer el juego realizando las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar el juego.	Recursos humano	10 min.

DESARROLLO:	<p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <p>Primero: Indicamos a los niños y niñas el uso correcto de los materiales.</p> <p>Segundo: se hace la entrega del material a cada grupo.</p> <p>Tercero: los niños realizan un breve calentamiento de todo el cuerpo con movimientos libres.</p> <p>Los niños reconocen el espacio y los materiales que utilizarán para realizar el juego “el tren de globos” los niños forman dos filas y a cada uno se entrega un globo, los niños deben colocar el globo en su estómago y espalda de su compañero.</p> <p>En seguida las filas avanzarán sin hacer caer los globos y sin tocarlos con la mano hasta llegar a la meta para lograr el objetivo todos deben coordinar sus movimientos.</p>	Globos	30 min.
CIERRE:	<p>Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juegos.</p> <p>Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos?, ¿para qué aprendimos?, ¿Qué dificultades se presentaron?</p>		5 min.



A. C.
 Lic. Alexander Quijano Condors
 DIRECTOR
 I.E.P. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE

[Handwritten signature]

SESIÓN N^a 04

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Denominación** : Como compañeras podemos lograr todo.
- 1.2. Institución Educativa** : Privada Nuevo Horizonte
- 1.3. Nivel** : Inicial
- 1.4. Edad** : 4 años (18 niños)
- 1.5. Duración** : 45 minutos
- 1.6. Fecha** : 30/03/21
- 1.7. Responsable** : Mary Luz Mamani Choque

Objetivo: Apreciar el valor que tiene cada compañero en el grupo.

Habilidades que desarrolla: Habilidades para hacer amigos

- Ayuda a sus compañeros durante la actividad
- Trabajan en equipo al realizar los juegos.
- Comparte sus ideas para una actividad
- Muestra interés en la participación de su equipo durante los juegos.
- Se une amigablemente a una actividad
- Es agradecido con sus compañeros durante la actividad
- Participa en los juegos amigablemente.
- Demuestra apoyo mutuo con sus compañeros durante los juegos.

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES	DESEMPEÑO
Personal Social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Oración de la mañana Cantamos una canción Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el juego que realizaremos “Como compañeras podemos lograr todo” para dicho juego la maestra da a conocer el juego realizando las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar el juego.	Recursos humano	10 min.

<p>DESARROLLO:</p>	<p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL: Primeramente: Indicamos a los niños el uso correcto de los materiales. Segundo: Se hace la entrega del material a cada niño. Tercero: Los niños realizan un breve calentamiento de todo el cuerpo con movimientos libres. Los niños forman un solo grupo para que reciban las indicaciones para la ejecución del juego, cada niño debe lanzar la pelota a su compañero mencionando su nombre y una palabra agradable para que los demás realicen de la misma forma. La ula se colocará en el punto central del patio y las tarjetas de colores se distribuirán a cada niño, en ese punto se acumularán por colores y se ubicarán dentro de la ula ula formando un círculo e intentarán moverse con cautela por el patio. Finalmente, la docente explicará la importancia de tolerar a los compañeros y percibir el valor de cada uno de ellos.</p>	<p>Pelota Ula ula Tarjetas de colores</p>	<p>30 min.</p>
<p>CIERRE:</p>	<p>Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juegos. Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos?, ¿para que aprendimos?, ¿Qué dificultades se presentaron?</p>		<p>5 min.</p>



Lic. Alexander Quijpe Condori
DIRECTOR
I.E.Pr. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE



SESIÓN N^o 05

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Denominación** : La bolsa del encuentro.
- 1.2. Institución Educativa** : Privada Nuevo Horizonte
- 1.3. Nivel** : Inicial
- 1.4. Edad** : 4 años (18 niños)
- 1.5. Duración** : 45 minutos
- 1.6. Fecha** : 06/04/21
- 1.7. Responsable** : Mary Luz Mamani Choque

Objetivo: Los niños trabajen en equipo.

Habilidades que desarrolla: Habilidades para hacer amigos

- Ayuda a sus compañeros durante la actividad
- Comparte sus ideas para una actividad
- Se une amigablemente a una actividad
- Participa en los juegos amigablemente.
- Demuestra apoyo mutuo con sus compañeros durante los juegos.
- Trabajan en equipo al realizar los juegos.
- Muestra interés en la participación de su equipo durante los juegos.
- Es agradecido con sus compañeros durante la actividad

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES	DESEMPEÑO
Personal Social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Oración de la mañana Cantamos una canción Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el juego que realizaremos “la bolsa del encuentro” para dicho juego la maestra da a conocer el juego realizando las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar el juego.	Recursos humano	10 min.

DESARROLLO:	<p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <p>Primero: Indicamos a los niños el uso correcto de los materiales.</p> <p>Segundo: Se hace la entrega del material a cada niño.</p> <p>Tercero: Los niños realizan un breve calentamiento de todo el cuerpo con movimientos libres.</p> <p>Cada participante dispone de una bolsita llena de agua que coloca sobre su cabeza y debe mantener en equilibrio; todos se desplazan sobre una área determinada, si la bolsita se cae, queda "congelado", otro niño entonces, debe recoger la bolsa ayudando a su amigo a "descongelarse" y seguir jugando; por supuesto, cuando se agacha para levantar una bolsa, trata de que no se caiga la suya, de lo contrario, también queda "congelado". Luego se realiza el mismo recorrido pero con un solo pie y por ultimo todos en hilera cogidos de la cintura y con los ojos tapados, deben hacer el mismo recorrido con la supervisión de un líder establecido por el grupo, aquí tendrán 3 posibilidades de error donde el líder es el que les pondrá las bolsas cuando se caigan; cuando suceda esta situación todo el grupo debe volver a empezar.</p>	Bolsas agua	30 min.
CIERRE:	<p>Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juegos.</p> <p>Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos?, ¿para que aprendimos?, ¿Qué dificultades se presentaron?</p>		5 min.



A. C.

Lic. Alexander Quijano Condeza
DIRECTOR
I.E.P. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE



SESIÓN N^o 06

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Denominación** : Globo arriba.
- 1.2. Institución Educativa** : Privada Nuevo Horizonte
- 1.3. Nivel** : Inicial
- 1.4. Edad** : 4 años (18 niños)
- 1.5. Duración** : 45 minutos
- 1.6. Fecha** : 13/04/21
- 1.7. Responsable** : Mary Luz Mamani Choque

Objetivo: Lograr que todo el grupo toque el globo, donde necesitan de la ayuda de todo el grupo para lograr el objetivo.

Habilidades que desarrolla: Habilidades para hacer amigos

- Ayuda a sus compañeros durante la actividad
- Trabajan en equipo al realizar los juegos.
- Comparte sus ideas para una actividad
- Muestra interés en la participación de su equipo durante los juegos.
- Se une amigablemente a una actividad
- Es agradecido con sus compañeros durante la actividad
- Participa en los juegos amigablemente.
- Demuestra apoyo mutuo con sus compañeros durante los juegos.

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES	DESEMPEÑO
Personal Social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Oración de la mañana Cantamos una canción Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el juego que realizaremos “Globo arriba” para dicho juego la maestra da a conocer el juego realizando las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar el juego.	Recursos humano	10 min.

DESARROLLO:	EXPLORACIÓN DEL MATERIAL: Primero: Indicamos a los niños el uso correcto de los materiales. Segundo: Se hace la entrega del material a cada niño. Tercero: Los niños realizan un breve calentamiento de todo el cuerpo con movimientos libres. Los niños se distribuyen libremente por el espacio. Un niño lanza el globo al aire, a partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando uno de los niños toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.	Bolsas agua	30 min.
CIERRE:	Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juegos. Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos?, ¿para que aprendimos?, ¿Qué dificultades se presentaron?		5 min.



Ayo
Lic. Alexander Quispe Condori
DIRECTOR
I.E. Pr. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE

[Signature]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Denominación** : El sombrero que habla
1.2. Institución Educativa : Privada Nuevo Horizonte
1.3. Nivel : Inicial
1.4. Edad : 4 años (18 niños)
1.5. Duración : 45 minutos
1.6. Fecha : 20/04/21
1.7. Responsable : Mary Luz Mamani Choque

Objetivo: Aprender a escuchar a los demás cuando hablan, esperar el turno de palabra para intervenir en la conversación y fomentar la comunicación efectiva.

Habilidades que desarrolla: Habilidades conversaciones

- Inicia conversaciones con sus compañeros
- Mantiene una conversación con sus compañeros amigablemente
- Responde adecuadamente cuando le hablan
- Participa activamente en una conversación
- Respeta su turno para hablar
- Respeta la idea de los demás

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES	DESEMPEÑO
Personal Social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Oración de la mañana Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el taller que realizaremos “el cartero” para dicho juego la docente da a conocer las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar dicho juego.	Recursos humano	10 min.

DESARROLLO:	<p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <p>Indicamos a los niños el uso correcto de los materiales.</p> <p>Primero: Indicamos a los niños el uso correcto de los materiales.</p> <p>Segundo: Se hace la entrega del material a cada niño.</p> <p>Tercero: Los niños realizan un breve calentamiento de todo el cuerpo con movimientos libres.</p> <p>Los niños se ubican en espacio libre de forma circular, ubicamos el sombrero, el reloj de arena y las tarjetas, vamos a jugar a un juego en el que tenemos que hablar de lo que aparezca en la tarjeta, cada uno puede decir lo que quiera, el niño que lleve puesto el sombrero es el que tiene que hablar, durante el tiempo que indique el marcador de arena, los demás tenemos que escuchar lo que dice, nos tocará hablar cuando nos toque puesto el sombrero de habla, pasará el sombrero al que este a su lado y comenzará de nuevo, queda eliminado el que hable sin llevar puesto el sombrero, al final del juego ganará aquel que hayan respetado el turno.</p>	<p>Sombrero</p> <p>Conjunto de tarjetas (animales, profesiones etc).</p> <p>Reloj de arena</p>	<p>30 min.</p>
CIERRE:	<p>Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juegos.</p> <p>Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos?, ¿para que aprendimos?, ¿Qué dificultades se presentaron?</p>		<p>5 min.</p>



A. C.
 Lic. Alexander Quijano Condori
 DIRECTOR
 I.E.P. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE

[Handwritten signature]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Denominación** : Creando nuestra historia
- 1.2. Institución Educativa** : Privada Nuevo Horizonte
- 1.3. Nivel** : Inicial
- 1.4. Edad** : 4 años (18 niños)
- 1.5. Duración** : 45 minutos
- 1.6. Fecha** : 27/04/21
- 1.7. Responsable** : Mary Luz Mamani Choque

Objetivo: Perder el temor de hablar ante los demás.

Habilidades que desarrolla: Habilidades conversaciones

- Inicia conversaciones con sus compañeros
- Participa activamente en una conversación
- Mantiene una conversación con sus compañeros amigablemente
- Respeta su turno para hablar
- Responde adecuadamente cuando le hablan
- Respeta la idea de los demás

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES	DESEMPEÑO
Personal Social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Oración de la mañana Cantamos una canción Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el taller que realizaremos “creando nuestra historia” para dicho juego la docente da a conocer las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar dicho juego.	Recursos humano	10 min.

DESARROLLO:	<p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <p>Primero: Indicamos a los niños el uso correcto de los materiales.</p> <p>Segundo: Se hace la entrega del material a cada niño.</p> <p>Tercero: Los niños realizan un breve calentamiento de todo el cuerpo con movimientos libres.</p> <p>Los niños harán un círculo y tomarán asiento para escuchar las indicaciones de la maestra.</p> <p>La maestra colocará diversos objetos y/o juguetes en el centro del círculo y cada niño deberá tomar uno.</p> <p>Se les indica que deben formar grupos de 5 participantes y deben conversar para crear una historia con los objetos que escogieron.</p> <p>Cuando hayan culminado cada grupo narrará su historia ante sus compañeros.</p> <p>La historia debe ser entre todos los participantes del equipo.</p> <p>Finalizando la maestra explicará la importancia de poder escuchar y conversar. Se observará a todos los grupos que participan.</p>	<p>Juguetes</p> <p>Objetos que existen en el aula</p>	30 min.
CIERRE:	<p>Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juegos.</p> <p>Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos?, ¿para que aprendimos?, ¿Qué dificultades se presentaron?</p>		5 min.



[Handwritten signature]
DIRECTOR
 I.E. Pr. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE

[Handwritten signature]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Denominación** : Había una vez un barquito
- 1.2. Institución Educativa** : Privada Nuevo Horizonte
- 1.3. Nivel** : Inicial
- 1.4. Edad** : 4 años (18 niños)
- 1.5. Duración** : 45 minutos
- 1.6. Fecha** : 30/04/21
- 1.7. Responsable** : Mary Luz Mamani Choque

Objetivo: Potenciar la comunicación, confianza, así como fomentar los valores.

Habilidades que desarrolla: Habilidades conversaciones

- Inicia conversaciones con sus compañeros
- Participa activamente en una conversación
- Mantiene una conversación con sus compañeros amigablemente
- Respeta su turno para hablar
- Responde adecuadamente cuando le hablan
- Respeta la idea de los demás

ÁREA	COMPETENCIA	INDICADORES	DESEMPEÑO
Personal Social	“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

MOMENTOS	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA: Oración de la mañana Cantamos una canción Normas de convivencia Saludamos a los niños, realizamos un dialogo sobre el taller que realizaremos “había una vez un barquito” para dicho juego la docente da a conocer las siguientes preguntas. ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone a los niños a realizar el juego, no sin antes recordar las normas de convivencia para realizar dicho juego.	Recursos humano	10 min.

DESARROLLO:	<p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL:</p> <p>Primero: Indicamos a los niños el uso correcto de los materiales.</p> <p>Segundo: Se hace la entrega del material a cada niño.</p> <p>Tercero: Los niños realizan un breve calentamiento de todo el cuerpo con movimientos libres.</p> <p>Hablamos del mar de los barcos de los viajes en barcos de los naufragios de los socorristas es conveniente trabajar en el patio, colocamos una silla que representa un barco. Seleccionamos el capitán del barco y 4 rescatistas. En la silla se sienta un niño, mirando al respaldo con las manos arriba como si estuviera remando. Mientras todos cantamos:</p> <p>Había una vez un barquito chiquitico Había una vez un barquito chiquitico que no sabía día que no sabía Navegar</p> <p>En ese momento hacemos como que el niño que navega naufraga y se va cayendo lentamente de las sillas la maestra lo protege para que no se haga daño. Entonces los 4 rescatistas previamente elegidos acogerán el naufrago y lo llevarán a la enfermería al otro extremo de la sala para que no se ahogue o la tapa las olas del mar. Una vez que conozca la de inactividad la repetimos la acción con tres barcas y tres Navegantes no olvidando nombrar previamente los rescatistas. Finalizamos la actividad asiendo un círculo donde todos deben sentarse, y decir cada uno su opinión respecto a la actividad</p>	Lugar amplio Silla	30 min.
CIERRE:	<p>Los niños comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia del juego en equipo y que logros podrían obtener a través de este tipo de juegos.</p> <p>Dialogamos realizando la metacognición: ¿Qué aprendimos?, ¿para que aprendimos?, ¿Qué dificultades se presentaron?</p>		5 min.



Ajo
 Lic. Alexander Augusto Condors
 DIRECTOR
 I.E.P. INTERNACIONAL NUEVO HORIZONTE

[Handwritten signature]