

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
**EL JUEGO COOPERATIVO COMO IMPULSO DE LAS
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL
NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE
QATUPATA DEL DISTRITO DE UCHURACCAY
PROVINCIA HUANTA REGIÓN AYACUCHO DURANTE
EL AÑO ACADÉMICO 2018**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora:

Br. Sandra Mabel Aguilar Cornejo

Asesora:

Mgr. Victoria Valenzuela

Arteaga Ayacucho- Perú

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo

DAR

Mgtr. Irma Boluarte Cipriani

Miembro

Mgtr. Eduardo Mendoza Diaz

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

Dedico mi tesis en primer lugar a Dios por darme la salud y vida para disfrutar de esta hermosa profesión que es la educación y poder conocer nuevas experiencias y personas durante el trayecto de este proyecto tan importante. A mi madre Vicky por su apoyo incondicional, por brindarme las mejores enseñanzas de la vida y de los diferentes comportamientos y conocimientos de un niño, como también mucha motivación con muestras de amor y palabras de aliento en los momentos más difíciles de mi vida y darme a conocer que hay que vencer los obstáculos por más difíciles que sean y lograr nuestras metas bordeando toda imposibilidad y así conocer lo hermoso de los niños y de cada persona. A mis hijas Milagros y Mónica por su apoyo durante todo el desarrollo de la tesis, enviando mensajes de aliento, realizando lecturas relacionadas a mi tema de investigación y apoyándome en todo lo que necesité.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por haber sido mi guía en esta etapa importante de mi vida que es el haber cursado la carrera de Educación Inicial con éxito y haber podido alcanzar mi objetivo, a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por brindar una buena educación y así encaminar mi vida profesional. A los docentes de esta casa universitaria por el esfuerzo que realizan y el apoyo que nos brindaron durante nuestra carrera universitaria. Como también darle mis agradecimientos a mi asesora la Mg. Victoria Esther Valenzuela Arteaga por su dedicación y apoyo que nos ha brindado durante nuestras asesorías y por ser una gran profesional.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivos específicos: Determinar cuáles son los juegos utilizados por los estudiantes del nivel inicial para incrementar el aprendizaje y la socialización mediante el juego. Describir cuales son las habilidades sociales que se incrementaron con la utilización de los juegos. Según los resultados el 65% (13) estudiantes siguen las normas acordadas en clase con compañerismo, el 55% (11) estudiantes cooperan dando iniciativas e ideas sobre el juego y el 45% (9) no lo realizan y el 90% (18) estudiantes participan en el juego y grafican lo que realizaron, pero el 10% (2) no lo realizaron, este resultado nos indica que los estudiantes socializan y utilizan los juegos cooperativos. En cuanto al desarrollo de las habilidades sociales el 50% (10) han logrado desarrollar casi la mayoría de las habilidades sociales que se propusieron como indicadores en la lista de cotejo. Por lo tanto, el juego cooperativo es de gran importancia para el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudan a desarrollar capacidades, aptitudes y participación de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4, 5 años.

Palabras clave: Juego cooperativo y habilidades sociales

ABSTRACT

The research had as specific objectives: Determine which are the games used by the students of the initial level, to increase the learning and the socialization through the game. Describe the social skills that were increased with the use of games. According to the results, 65% (13) students follow the agreed standards in class with companionship, 55% (11) students cooperate giving initiatives and ideas about the game and 45% (9) do not do it and 90% (18)) students participate in the game and graph what they did, but 10%

(2) did not do it, this result tells us that students socialize and use cooperative games. Regarding the development of social skills, 50% (10) have managed to develop almost the majority of the social skills that were proposed as indicators in the checklist. Therefore, cooperative play is of great importance for the development of social skills of students of 3, 4 and 5 years, since they help to develop abilities, aptitudes and participation of students of the initial level of 3, 4, 5 years.

Keywords: Cooperative game and social skills.

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.2 Bases teóricas.....	11
2.2.1. El juego.....	11
2.2.1.1. Clasificación del juego.....	11
a. Juego de ejercicio.....	11
b. Juego de construcción.....	12
c. Juego simbólico.....	12
d. Juego de reglas.....	12
e. Juego cooperativo.....	13
2.2.1.2. Teorías sobre el juego.....	13
a. Teoría del aprendizaje ...	13
b. Método Montessori.....	14

c. Teoría de la personalidad.....	14
d. Teoría sociocultural.....	14
e. Teoría del juego.....	15
f. Teoría del desarrollo psicosocial.....	15
2.2.1.3. Dimensiones de los juegos cooperativos.....	15
a. Cooperación	15
b. Participación.....	15
2.2.2.1. Habilidades sociales	16
2.2.2.2. Términos sobre las habilidades sociales	16
a. Asertividad.....	16
b. Autocontrol	17
c. Empatía.....	17
d. Inteligencia interpersonal.....	17
e. Apego.....	18
2.2.2.3. Procesos de adquisición de las habilidades sociales.....	18
a. La experiencia directa.....	18
b. La observación.....	19
c. La intuición.....	19
2.2.2.4. Dimensiones de las habilidades sociales	19
a. Habilidades sociales básicas.....	19
b. Habilidades sociales avanzadas.....	19
c. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones, opiniones.....	20

d. Habilidades alternativas a la agresión.....	20
e. Habilidades para hacer frente al estrés.....	20
f. Habilidades para hacer amigas y amigos.....	20
g. Habilidades para relacionarse con los adultos.....	20
3. METODOLOGÍA.....	20
3.1 Diseño de la investigación	20
3.2 El universo.....	23
3.2.1 El área geográfica del estudio.....	23
3.3 Población y muestra	23
3.3.1 Población.....	23
3.3.1.1 Criterios de inclusión.....	24
3.3.1.2 Criterios de exclusión.....	24
3.3.2 Muestra.....	24
3.4 Definición y operacionalización de variables.....	25
3.4.1 Definición de las variables.....	25
3.4.1.1 Juego cooperativo.....	25
3.4.1.2 Habilidades sociales.....	25
3.4.2 Operacionalización de las variables.....	25
3.5 Técnicas e instrumentos.....	26
3.5.1 Técnica la observación.....	26
3.5.2 Instrumento la lista de cotejo y la ficha de observación.....	27
3.5.2.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados.....	28

A. Validez del instrumento.....	28
B. Confiabilidad del instrumento.....	28
3.6 .Plan de análisis.....	29
3.6.1. Medición de variable.....	29
3.6.1.1. Variable: Juego cooperativo.....	29
3.6.1.2. Variable: Habilidades sociales.....	29
3.7. Matriz de consistencia.....	29
4. RESULTADOS.....	31
4.1 Análisis de los resultados.....	54
5. CONCLUSIONES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	24
Población de estudiantes de las instituciones educativas del ámbito del distrito de Qatupata.	
Tabla 2	26
Operacionalización de variables	
Tabla 3	31
Sigue las normas acordadas en clase con compañerismo.	
Tabla 4	32
Coopera dando iniciativas e ideas sobre el juego.	
Tabla 5	33
Participan en el juego y grafican lo que realizaron.	
Tabla 6	34
Es asertivo a las diferentes situaciones que se dan en el aula.	
Tabla 7	35
Muestra autocontrol en su reacción frente a sus compañeros.	
Tabla 8	36
Desarrolla las habilidades sociales como el escuchar las diferentes normas.	
Tabla 9	37
Formula preguntas durante la sesión de clases.	
Tabla 10	38

Inicia una conversación con sus compañeros.	
Tabla 11	39
Muestra agradecimiento y gratitud.	
Tabla 12	40
Pide ayuda a las demás personas.	
Tabla 13	41
Participa activamente en el juego.	
Tabla 14	42
Sigue las instrucciones, órdenes y normas de juego.	
Tabla 15	43
Pide disculpas si cometió algún error o falta en el juego.	
Tabla 16	44
Expresa sus sentimientos, emociones y respeta sus opiniones de los demás estudiantes.	
Tabla 17	45
Afronta su enojo y frustración con sus demás compañeros.	
Tabla 18	46
Comparte lo que tiene.	
Tabla 19	47
Brinda ayuda a sus demás compañeros.	
Tabla 20	48
Controla sus emociones por sí solo.	

Tabla 21	49
Da la cara frente a sus errores.	
Tabla 22	50
Es responsable durante las presiones del grupo de estudiantes.	
Tabla 23	51
Deja de ser tímido frente a los demás.	
Tabla 24	52
Establece contacto con los demás estudiantes.	
Tabla 25	53
Es respetuoso y saluda a las personas mayores y compañeros.	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	31
Sigue las normas acordadas en clase con compañerismo “lista de cotejo”	
Figura 2	32
Coopera dando iniciativas e ideas sobre el juego “lista de cotejo”	
Figura 3	33
Participan en el juego y grafican lo que realizaron “lista de cotejo”	
Figura 4	34
Es asertivo a las diferentes situaciones que se dan en el aula “ficha de observación”	
Figura 5	35
Muestra autocontrol en su reacción frente a sus compañeros “ficha de observación”	
Figura 6	36
Desarrolla las habilidades sociales como el escuchar las diferentes normas “ficha de observación”	
Figura 7	37
Formula preguntas durante la sesión de clases “ficha de observación”	
Figura 8	38
Inicia una conversación con sus compañeros “ficha de observación”	
Figura 9	39
Muestra agradecimiento y gratitud “ficha de observación”	

Figura 10	40
Pide ayuda a las demás personas “ficha de observación”	
Figura 11	41
Participa activamente en el juego “ficha de observación”	
Figura 12	42
Sigue las instrucciones, órdenes y normas del juego “ficha de observación”	
Figura 13	43
Pide disculpas si cometió algún error o falta en el juego “ficha de observación”	
Figura 14	44
Expresa sus sentimientos, emociones y respeta sus opiniones de los demás estudiantes “ficha de observación”	
Figura 15	45
Afronta su enojo y frustración con sus demás compañeros “ficha de observación”	
Figura 16	46
Comparte lo que tiene “ficha de observación”	
Figura 17	47
Brinda ayuda a sus demás compañeros “ficha de observación”	
Figura 18	48
Controla sus emociones por si solo “ficha de observación”	
Figura 19	49

Da la cara frente a sus errores “ficha de observación”	
Figura 20	50
Es responsable durante las presiones del grupo de estudiantes “ficha de observación”	
Figura 21	51
Deja de ser tímido frente a los demás estudiantes “ficha de observación”	
Figura 22	52
Establece contacto visual con los demás estudiantes “ficha de observación”	
Figura 23	53
Es respetuoso y saluda a las personas mayores y compañeros “ficha de observación”	

I. INTRODUCCIÓN

La presente tesis de investigación básica regular titulada El juego cooperativo como impulso de las habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay, provincia de Huanta, región Ayacucho, busca enriquecer tanto en lo físico e intelectual que los estudiantes se socialicen mediante el juego cooperativo intercambiando ideas, experiencias, actitudes, competencias; la finalidad del juego es que el estudiante mejore las posibilidades de acción y efecto en su aprendizaje y tener la finalidad de desarrollarse en las diferentes áreas tanto en lógico matemático, comunicación, ciencia y ambiente y personal social. El juego grupal busca que el estudiante mejore en su formación social e integral del desarrollo de su aprendizaje y amplíe su

conocimiento. Reflexionó, analizó y creyó que la educación al ser el medio de transmisión de conocimientos favorece el aprendizaje brindándonos valores, habilidades, capacidades, aptitudes. En este contexto la educación inicial juega un papel importante en la formación integral de los estudiantes, como también al tener un plan de trabajo curricular en una institución es necesario que haya el dinamismo entre los estudiantes como en el juego y así desarrollar ampliamente su aprendizaje, al igual busca la obtención de aptitudes sociales lo cual estudia la vinculación del crecimiento de las habilidades sociales y la programación de cada una de ellas en el aula dando a la solución de los problemas del estudiante con el programa de juegos.

Esta tesis contiene diferente contribución teórica donde se encuentran conceptos, definiciones del tema central, donde el juego cooperativo juega un papel importante

durante el tiempo, esto nos ayuda a comprender como es el avance de las habilidades mediante la realización del juego y para su desarrollo a nivel práctico.

En Ayacucho existen estudiantes que son muy sumisos por lo cual el juego cooperativo es muy importante para que el estudiante se socialice y tenga un buen aprendizaje en el aula y ser una persona capaz en la sociedad sin temores.

En el distrito muchas instituciones educativas no tienen supervisión y monitoreo permanente por parte de la Unidad de Gestión y Evaluación Educativa Local (UGEL) pero dichas instituciones de nuestro distrito deben ser supervisadas en forma permanente para garantizar el aprendizaje y enseñanza. Los docentes deben lograr que los estudiantes demuestren habilidades sociales y puedan sobresalir de los problemas que se les presente en el futuro.

El Perú es un país que está en el último lugar en educación principalmente en lo que se refiere en las matemáticas, lectura y escritura, los gobiernos que han pasado no invierten en educación es por ello que no hay avance en la educación ya que es muy importante y necesaria para el desarrollo de la sociedad porque por medio de nuestros estudiantes tenemos el futuro de nuestro país.

La tesis de investigación se derivó de la línea de Investigación de la ULADECH Católica de la carrera de Educación “Intervenciones Educativas con Estrategias Didácticas bajo el Enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular del Perú”.

Por lo expuesto en párrafos anteriores se formulará el problema:

¿De qué manera el juego cooperativo impulsa las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay provincia Huanta región Ayacucho durante el año académico 2018?

Como objetivo general se planteará:

Especificar de qué manera el juego cooperativo impulsa las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay provincia Huanta región Ayacucho durante el año académico 2018.

Y se resalta los objetivos específicos:

Determinar cuáles son los juegos utilizados por los estudiantes del nivel inicial para incrementar el aprendizaje y la socialización mediante el juego.

Describir cuales son las habilidades sociales que se incrementaron con la utilización de los juegos.

Esta investigación profundiza lo importante que es la etapa del nivel inicial en el crecimiento del niño, las docentes ayudan al proceso de formación y maduración en esta etapa que se inician los aprendizajes básicos como saltar, correr, caminar, hablar, relacionarse con otros, sentirse bien consigo mismo donde se construye su autoestima, confianza en sí mismo por ello se tiene una relación con las variables, estrategias, métodos didácticos y una diversa metodología con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo.

La justificación de esta investigación se dará con la pertinencia de la investigación con los intereses profesionales podemos decir que el trabajo de investigación ayuda al

docente a mejorar y conocer las estrategias, métodos didácticos que dan mejores resultados.

La pertinencia de la investigación con los intereses profesionales se da la actividad didáctica del docente y el aprendizaje de los estudiantes con el propósito de mejorar la enseñanza y mejorar el aprendizaje, así poder ayudar a que se tomen precauciones y capacitaciones en forma permanente para el buen estado de ánimo y social del estudiante. Así mismo la pertinencia de la investigación con los intereses institucionales se conocerá mediante la publicación de la Tesis de acuerdo a los resultados ya que esto permitirá corregir, modificar y mejorar las estrategias didácticas que utilizarán tomando en cuenta las dimensiones de estas para lograr diseñar las estrategias adecuadas como son la forma de organización de la enseñanza, los enfoques metodológicos de aprendizaje y los recursos como soporte de aprendizaje, con el propósito de mejorar la calidad de enseñanza y mejorar logros educativos en el desarrollo de su práctica pedagógica y como consecuencia la relevancia social, trascendencia, así también la información obtenida tenga implicaciones prácticas sirvan como un referente para lograr un buen beneficio en la calidad educativa en la institución educativa.

Respecto a la Metodología será de tipo cuantitativa. El nivel descriptivo simple, el diseño no experimental, en cuanto a la muestra consta de 1 docente y 20 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Qatupata del año académico 2018.

Según los resultados el 65% (13) estudiantes siguen las normas acordadas en clase con compañerismo, el 55% (11) estudiantes cooperan dando iniciativas e ideas sobre el juego y el 45% (9) no lo realizan y el 90% (18) estudiantes participan en el juego y grafican lo

que realizaron, pero el 10% (2) no lo realizaron, este resultado nos indica que los

estudiantes socializan y utilizan los juegos cooperativos. En cuanto al desarrollo de las habilidades sociales el 50% (10) han logrado desarrollar casi la mayoría de las habilidades sociales que se propusieron como indicadores en la lista de cotejo. Por lo tanto, el juego cooperativo es de gran importancia para el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de 3, 4 y 5 años, ya que ayudan a desarrollar capacidades, aptitudes y participación de los estudiantes del nivel inicial de 3, 4, 5 años.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Martínez (2012) en su trabajo de investigación para optar el grado de Licenciada en Educación Inicial titulado *“Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial”*. Buenos Aires, Argentina. Siendo su objetivo principal indagar el modo mediante el cual los docentes de los Jardines de Infantes del Partido de Tres de Febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales. La población estuvo conformada por 70 alumnos de las instituciones educativas tres Jardines de la Localidad de Caseros, Partido de Tres de Febrero, Provincia de Buenos Aires. La metodología de investigación fue aprendizaje cooperativo. Lo cual concluye que en los Jardines indagados no se observa una verdadera articulación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades dado que los juegos cooperativos por su estructura de base ofrecen una excelente posibilidad para adquirir habilidades sociales.

Salamanca (2012) en su trabajo de investigación para optar el grado de especialización titulado *“Desarrollo de habilidades en niños y niñas de grado 0 a través del juego”*. Bogotá, Colombia. Siendo su objetivo principal implementar un proyecto

para el desarrollo de las Habilidades Sociales (Comunicación y recolección de conflictos) en los niños de grado 0 del Colegio Comuneros Oswaldo Guayasamín a través del juego. La población estuvo conformada por 30 estudiantes (13 niñas y 17 niños) entre los 5 y los 6 años de edad. La metodología de investigación es científica mediante el juego. Lo cual concluye que es importante dar al juego el significado el manejo correcto y la trascendencia que tiene como proceso de aprendizaje en los niños y las niñas durante las primeras etapas de desarrollo porque es a través de este que se logran desarrollar múltiples destrezas a nivel cognitivo, corporal, social y comunicativo.

López (2015) en su trabajo de investigación para optar el título de Licenciatura en Educación Preescolar titulado *“El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad”*. Distrito federal Norte, México. Siendo su objetivo principal proponer diferentes actividades de aprendizaje en mi práctica docente a través del juego reglado en la edad preescolar de 3 a 4 años. La población estuvo conformada por 212 matriculados. La metodología de investigación es cualitativa. Lo cual concluye que a lo largo de la investigación el juego es una herramienta fundamental en el desempeño profesional de una educadora siempre y cuando se utilice con objetivos pedagógicos y no como un medio para entretener a los infantes.

Vásquez (2015) en su trabajo para optar el título de Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes titulado *“Los Juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay”*. Bogotá, Colombia. Siendo su objetivo principal diseñar una estrategia pedagógica de juegos cooperativos para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado

301 del colegio

Nidia Quintero Turbay a través de la clase de Educación Física. La población estuvo conformada por los niños del grado 301. La metodología de investigación es cualitativa. Lo cual concluye que los juegos cooperativos disminuyen los actos violentos, debido a que el alumno asume el papel del otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero.

Pedraza (2013) en su trabajo para optar el Título de Licenciada en Educación Preescolar titulado “*El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar*” Distrito Federal de México. Siendo su objetivo principal que mediante los juegos cooperativos los niños de entre 4 y 5 años de edad disminuyan sus conductas agresivas, ya que a través de estos se busca que los alumnos sean cooperativos y logren alcanzar sus objetivos en conjunto con los demás miembros del grupo y no particularmente. La población estuvo conformada por el grupo de 2° “A” del colegio Kinderland integrado por 9 niños y 12 niñas. La metodología de investigación es cualitativa. Lo cual concluye con la aplicación de las actividades basadas en el juego cooperativo hubo un avance significativo en las categorías de análisis como la autorregulación, integración social, comunicación y cooperación donde los estudiantes mejoraron su comportamiento agresivo.

Jaramillo (2011) en su trabajo para optar el título de Licenciada en Pedagogía infantil titulado *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*”. Bogotá, Colombia Teniendo por objetivo principal caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los estudiantes de la educación infantil. La población está integrada por los docentes y estudiantes. La metodología de investigación utilizada fue de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo) concluyendo que la investigación fue exitosa y construida con el fin de que les servirá a todos los docentes

para aprender estrategias didácticas don de estudiante se sienta cómodo y mantenga experiencias positivas.

Gómez (2010) en su trabajo para optar el grado académico de Maestro en Educación en la Mención de Psicopedagogía titulado "*Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas en la red N°4 del Distrito Callao*"—*Escuela de Posgrado*. Callao, Perú. Siendo su objetivo principal comparar las habilidades sociales entre niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas de la RED N° 4 del distrito Callao. La población estaba conformada por 152 niños y niñas de cinco instituciones educativas estatales de educación inicial. La metodología de investigación es descriptiva. Lo cual concluye que las habilidades sociales básicas en función al sexo de niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED N°4 del distrito Callao. Camacho (2012) en su trabajo para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial titulado "*El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*". Siendo su objetivo principal conocer que habilidades sociales son necesarias y se vinculan con el juego cooperativo en niños de 5 años. La población estaba conformada por 16 niñas de 5 años de edad. La metodología de investigación es descriptiva- cualitativa. Lo cual concluye que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Chávez y otros (2015) en su trabajo para optar el Título profesional de Licenciada en pedagogía y humanidades especialidad Educación Inicial titulado "*Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de tres años de la I.E. 376 "Virgen de Fátima"*"-Pio Pata. Siendo su objetivo principal determinar la influencia de

los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los niños de tres años de la I.E. 376 “Virgen de Fátima” Pio Pata – El Tambo. La población estaba conformada por 180 niños y niñas de tres, cuatro y cinco años de la institución educativa estatal 376 “Virgen de Fátima”. La metodología de investigación es experimental. Lo cual concluye que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Olivares (2015) en su trabajo para optar el grado de Bachiller en Educación Primaria titulado “*El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*”. Siendo por objetivo principal lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa. La población está constituida por 32 estudiantes (13 varones y 19 mujeres). La metodología de investigación es cualitativa. Lo cual concluye que luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula.

Cotrina (2015) en su trabajo para optar el Título de Licenciado en educación con especialidad en educación inicial titulado “*Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*”. Siendo por objetivo principal *identificar* las habilidades sociales que muestran los niños de cuatro años durante sus actividades de juego en la institución educativa particular del distrito de San Isidro. La población está constituida por los niños de cuatro años de edad. La metodología de investigación fue

organizar los tipos de habilidades sociales y un análisis grupal. Lo cual concluye que el juego es un medio por el cual apoya a los niños y niñas a desarrollarse y a conocerse ya que el juego contribuye a ser una mejor persona lo cual optimiza el proceso de socialización donde el estudiante se adecua y así tener la capacidad de manejar sus sentimientos, situaciones de agresión y estrés.

Salazar (2016) en su trabajo para optar el grado académico de Maestra en Educación Infantil y neuroeducación titulada “*Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016 Escuela de Posgrado*”. Rímac, Lima, Perú. Siendo por objetivo principal determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. La población está constituida por 1471 estudiantes teniendo una muestra de 91 estudiantes. La metodología de investigación utilizada es el hipotético – deductivo. Lo cual concluye que existe una relación positiva y significativa con los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de II ciclo de la institución educativa Alfredo Bonifaz, Rímac 2016.

2.2 Bases teóricas

2.2.1.1. El juego

Desde tiempos anteriores los seres humanos han experimentado el juego al igual que los animales que tienden a realizar juegos desde que son pequeños.

Hetzer (1978) da a conocer que no es de extrañar que el ser humano desde pequeño ya siendo un bebé tenga mucho más tiempo de realizar juegos que son complicados como al realizar juegos de roles o imitación que realiza el pequeño como también el perro que corre hacia una pelota.

Huizinga (1938) menciona que el juego es una acción libre, donde considera que el ser humano no solo tiene la capacidad de pensar sino también lo realiza por su capacidad para el juego siendo el principal impulso en la vida del ser humano.

A. Clasificación del juego

Se clasifica de la siguiente manera:

a. Juego de ejercicio

Los juegos de ejercicio consisten en que el niño obtenga placer a los estímulos que adquiere ya sea de uno mismo o de los demás. Estos juegos consisten en la repetición de una acción como el morder, lanzar, chupar, golpear, tirar, manipular, balbucear siendo ellos mismos productos de dichas acciones como también con juguetes como sonajas, andadores, triciclos, globos, pelota o algún objeto. Los juegos de ejercicio favorecen al desarrollo de los sentidos, coordinación que él bebe lo realiza por placer. (Piaget 1997)

Deval (1994) da a conocer que el juego de ejercicio a pesar de tener un tiempo pasajero teniendo una duración solo hasta los 2 años del niño no se extingue sino se

manifiesta durante las siguientes etapas durante su vida cotidiana.

b. Juego de construcción

(Amei – Waece) El juego de construcción son un conjunto de deportes donde podemos realizar diferentes actividades durante el juego, creando diferentes conceptos o de pensar, da inicio a la forma de relación de diferentes definiciones sobre abajo, arriba, pequeño, grande, formas geométricas. Adquieren conocimientos de resistencia donde los niños hacen uso en la vida cotidiana. Con estos tipos de juguetes los niños conocen las herramientas que rodea mediante la construcción de objetos. Como viviendas de una ciudad dando la capacidad de construir ideas en común con un grupo.

c. Juego simbólico

El juego simbólico su diferenciación está presente en el uso de símbolos que permiten “hacer como si”, o “pretender”. Es imaginativo ya que el niño mediante el juego puede ser o parecer cualquier cosa o cualquier persona. (Sánchez 1998)

Piaget (1962) daba a conocer que la capacidad de imaginar hechos, personas marcaba el comienzo de la etapa preoperacional (se les dificulta aceptar la opinión de los demás). Dice que deriva esencialmente de la estructura del pensamiento egocéntrico en su estado puro, al igual el juego simbólico es una actividad que da inicio a partir de los 2 años donde lo más importante es que el niño desarrolla su mente e inteligencia, autonomía e identidad donde tendrá la capacidad de desarrollarse de la mejor forma en los juegos de construcción.

d. Juego de reglas

Se da inicio desde los 7 hasta los 12 se da comienzo a los modos de jugar esencialmente a nivel social en las que participa con los demás grupos. Los niños

participan cooperativamente en un mismo lugar, haciendo uso de los juguetes e instrumentos de trabajo.

Jean Piaget enfatizo principalmente por las reglas que se brinda en este tipo de ludo ya que se da prioridad a las normas que se da al comenzar a jugar.

e. Juego cooperativo

El juego cooperativo es aquel donde las personas que participan de forma dinámica y sin disputa teniendo una meta como grupo. La cooperación que se practica en este tipo de juego ayuda al estudiante a desarrollar la empatía con el grupo dejando fuera el individualismo. Dando como resultado el compañerismo entre el grupo de estudiantes en el aula de clases.

Brown (1998) plantea que los juegos se dan de manera diferente, posibilitando la capacidad de sentir alegría, felicidad, placer sin tener la necesidad de ganar al otro cooperando juntamente eliminando lo de ganadores y perdedores.

2.2.2.1. Teorías sobre el juego

a. Teoría del aprendizaje

Según Piaget (1951 - 1956) el juego es una manera que el niño asimila desde la infancia a través de la etapa pre operacional de pensamiento, el niño hace uso del juego para adaptarse a los hechos lo cual él lo considera la etapa de oro del juego simbólico donde el niño desarrolla capacidades sensorio motrices, simbólicas, razonamiento y habilidades en su conducta haciendo uso de diferentes objetos; Piaget centro su atención principalmente en el conocimiento que la emoción en la capacidad de razonar lógicamente al igual al desarrollo de la interacción, la experiencia donde creo el concepto de constructivismo y la pedagogía.

b. Método Montessori

Según Montessori (1870-1952) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños consideraba que el niño es inquieto, travieso y tenía relación con la libertad, actividad, vitalidad, individualidad. El método Montessori comprende la educación como una auto educación o autoevaluación donde el niño realiza actividades sobre la vida mediante el juego como también haciendo uso de materiales el barro, cuentos, el papel blanco u otro material.

Montessori analizo una capacidad especial del niño para ver y captar todo lo que lo rodea y la denomino “la mente absorbente” donde el niño tiene la capacidad de observar y asimilar las experiencias de ese momento ya sea de forma positiva o negativa.

c. Teoría de la personalidad (psicoanálisis)

Según Freud (1932 -1966) destaco la importancia del juego en el proceso de desarrollo, relaciono los estadios cognitivos con la actividad lúdica, Freud tiene en cuenta al juego como medio de expresión de necesidades y satisfacerlas dando a conocer emociones reprimidas donde el niño se expresa de forma natural. Vinculó al juego con la expresión de instintos como el placer al igual que el sueño era una forma de poder dejar conocer experiencias mediante el ludo.

d. Teoría Sociocultural

Según Vygotsky (1924) el juego se manifiesta necesidad de desarrollarse socialmente con la sociedad. Menciona que el juego se vincula con lo social, donde la cooperación entre cada uno de ellos hace que se logre adquirir roles que se complementan así mismos, al igual como el niño y niña a esta edad convierte objetos fruto de su imaginación en alguna cosa ya sea animal, persona.

e. Teoría del juego

Según Groos (1902) el juego lo consideraba objeto de investigación siendo el primero en comprobar como el juego tiene un papel importante en el desarrollo del pensamiento, actividad, habilidades; al igual dice que el juego es una preparación inicial para la vida adulta, la supervivencia.

Para Groos el juego es un pre ejercicio de competencias para la vida adulta, ya que contribuye en el crecimiento de capacidades, aptitudes, funciones, habilidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeña cuando sea mayor. Realizo una comparación que fue “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo” y lo considero al juego como escuela de la vida.

f. Teoría del desarrollo Psicosocial

Según Ericson (...) afirmaba que el juego es una función del Yo que le da al niño la oportunidad de vincular los procesos sociales y corporales del Yo, como también que crea modelos en el juego en un esfuerzo por controlar la realidad.

3.2.1.3. Dimensiones de los juegos cooperativos

a. Cooperación

Peláez (2012) Es el resultado de un plan dirigido hacia un objetivo en común desarrollado por personas, grupos, instituciones que tienen un mismo interés. Como en el juego un grupo de personas tienen un mismo fin.

b. Participación

Peláez (2012) Es una de las habilidades sociales más importantes ya que está basada en la unión de las personas que buscan un mismo fin.

2.2.2.1. Habilidades sociales

Pozo Municio (1996) considera a las habilidades sociales como métodos de comportamiento propias de la cultura, adquiridas por las personas en la desarrollo diario y relación con las demás personas siendo como un aprendizaje social.

Miles, A y Williams (2001) las habilidades sociales en la niñez son las conductas necesarias para relacionarse con los demás, con las personas mayores de manera satisfactoria. Las habilidades sociales son conductas, destrezas, capacidades sociales para realizar una tarea o trabajo como por ejemplo hacer amigos, relacionarse.

Peñañal y Serrano (2010) al referirse de habilidades sociales damos a conocer sobre las destrezas relacionadas con la conducta social haciendo manifiesto por la interacción en el medio dándonos respuestas específicas a los estímulos convirtiéndolos en aprendizaje.

2.2.2.2. Términos sobre las habilidades sociales

a. Asertividad

Es una estrategia de comunicación que nos permite defender nuestros derechos y expresar nuestra opinión, intereses, gustos, de forma libre y clara sin amedrentar a los demás y mucho menos sin permitir que seamos agredidos. Una conducta asertiva nos permite hablar de nosotros mismos, pedir ayuda, discutir abiertamente, aprender a decir que “no”.

Andrew Salter (1949) definió el asertividad como un rasgo de personalidad y creyó que no todas las personas la poseían.

Wolpe (1958) y Lazarus (1966) definieron a la asertividad como la capacidad de expresar los derechos y sentimientos personales.

b. Autocontrol

Es una habilidad de dominar las emociones, pensamientos, comportamientos y deseos de uno mismo por sí solo.

Freud (1922) da a conocer que el autocontrol está asociado al desarrollo de la fuerza del ego.

Skinner (1953) el autocontrol no sería un rasgo o disposición sino un proceso por el cual el sujeto cambia su probabilidad de respuesta, alterando las variables en la cual la respuesta es una función teniendo una gran influencia en el entorno social.

Meichenbaum (1978) enfatizo que el autocontrol no representa un proceso unitario, pero si multidimensional siendo participes componentes situacionales, perceptuales, cognitivos, actitudes, habilidades, motivaciones.

c. Empatía

La empatía es la habilidad para conocer las necesidades, emociones, e inconveniente de los demás, poniéndose en el sitio del otro y de esa forma poder responder correctamente a sus reacciones emocionales. La empatía se puede lograr al unir la escucha activa a nivel emocional, asertividad; siendo así capaz la persona de ser empático facilitando la comprensión y mantener una conversación con la otra persona respetando lo que piensa y siente cada uno y buscando acuerdos de mutuo beneficio.

La empatía es la tendencia natural a sentirse dentro de lo que se percibe o imagina, tendencia que permite en primer lugar reconocer la existencia del otro. (Wispé, 1987).

d. Inteligencia interpersonal

La inteligencia interpersonal es la que nos permite entender a los demás, es

mucho más importante en nuestra vida porque es la que determina la elección de amigos dando

como resultado éxito en el trabajo o el estudio. La inteligencia interpersonal se basa en el desarrollo de dos grandes tipos de capacidades, la empatía y la capacidad de manejar las relaciones interpersonales.

Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos incluyendo la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos, posturas, habilidades como la de responder, hablar. Los niños lo poseen siendo capaces de disfrutar trabajar en grupo y que entienden al compañero (Gardner).

e. Apego

El apego es la relación sentimental que incrementa el niño con sus familiares y que le otorga la confianza para desenvolverse bien y tener una buena personalidad.

El apego proporciona que el niño tenga la firmeza de ser aceptado y protegido incondicionalmente (John Bowlby).

De entre todas las necesidades interpersonales, el apego, lazo emocional con las personas que desarrollan las necesidades emocionales y cuidados básicos como los padres u otros familiares respondiendo a la necesidad afectiva más fuerte desarrollándose a lo largo de la vida. (Ortiz Yárnoz, 1993)

2.2.2.3. Proceso de adquisición de las habilidades sociales

a. La experiencia directa

Los docentes aplican sus estrategias para facilitar el proceso de aprendizaje siendo la experiencia directa la aplicada en cualquier circunstancia al momento de la clase. Como aprendizaje la experiencia directa se da a través de simulaciones, actividades, desarrolladas en el aula como también en el juego participando de forma

conjunta.

b. La observación

Es una técnica de recogida de información donde se puede observar, acumular e interpretar la información, comportamientos, hechos de personas, objetos y como realizan habitualmente.

c. La intuición

La intuición como parte del aprendizaje es importante ya que podemos desarrollarla de forma significativa en el cual la persona es parte de lo que está conociendo, ya que a través de su experiencia previa sabe cómo actuar frente al mundo siendo así la intuición es un tipo de inteligencia que se alimenta de la profundidad y la subjetividad.

2.2.2.4. Dimensiones de las habilidades sociales

a. Habilidades sociales básicas

Escuchar

Formular preguntas

Iniciar una conversación

Agradecer

Presentarse.

b. Habilidades sociales avanzadas

Pedir ayuda a las demás personas.

Participar desinteresadamente

Seguir normas, órdenes, instrucciones.

Poder disculparse

c. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones

Expresar los sentimientos, opiniones y emociones.

Comprender y aceptar los sentimientos, opiniones de los demás.

Afrontar la frustración y enojo de los demás.

d. Habilidades alternativas a la

agresión Saber compartir lo que

tenemos. Brindar ayuda a las demás

personas. Saber autocontrolarse.

e. Habilidades para hacer frente al estrés

Dar la cara frente a una acusación

Ser responsable sobre las presiones del grupo.

f. Habilidades para hacer amigas y amigos

Dejar la timidez

Entablar la conversación

g. Habilidades para relacionarse con los adultos

Respetar sus opiniones

Obedecerlos

Saludar

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño de la investigación

El tipo de La investigación es cuantitativa según Sarantakos (1998) el tipo de Investigación cuantitativa es aquella que permite examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de

herramientas del

campo de la estadística. La metodología cuantitativa se requiere que entre los elementos del problema de investigación exista una relación cuya naturaleza sea representable por algún modelo numérico ya sea lineal, exponencial o similar.

El tipo de investigación que se utilizará será la cuantitativa, según, Hernández, Fernández y Baptista (2003) estudios en donde no se manipulan a propósito las variables y solo se observan tal y como se presentan.

El nivel fue descriptivo, según Gross (1861 - 2010) el nivel de investigación es de método descriptivo, simple porque no se limita a la recolección de datos, sino a la identificación de las variables mediante la observación. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

Orozco (2001) hace uso de un tipo de investigación cuya tarea es describir, comprender y diagnosticar una situación del cual se requiere hacer una revisión integral de los elementos involucrados en el problema.

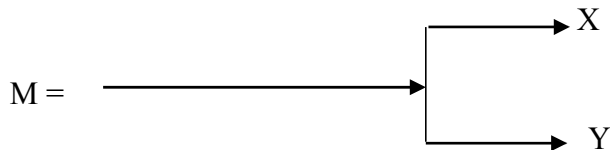
También es comúnmente nombrada como investigación estadística, donde se describen datos, características de la población y la muestra que estás haciendo uso o al igual como fenómeno en proceso de estudio. Este nivel de investigación hace referencia a las siguientes preguntas: quien, que, donde, cuando, como donde nosotros vamos a darle las respuestas correspondientes con nuestro de proceso de investigación. La investigación es descriptiva ya que solo se limita a dar las características de las variables. De acuerdo a los contextos también desarrolla conceptos y define variables, a la vez que relaciona las variables en base a la causa y al efecto.

Tamayo (2005) los estudios descriptivos recogen sus características externas: enumeración y agrupamiento de sus partes, las cualidades y circunstancias que lo entornan.

Según Salkind (1998) el diseño utilizado fue el método no experimental (descriptivo) donde describen o reseñan las características o rasgos de la situación o fenómeno objeto de estudio.

Según Bernal (2010) selecciona características fundamentales del objeto de estudio al igual describe cada parte, categoría, clase de objeto; también se muestra, identifica hechos, rasgos, características del objeto o muestra de estudio. Se presentan sobre que o sobre quienes se recolectaran los datos (personas, grupos, comunidades, objetos, animales, hechos).

También este diseño no experimental se realiza sin manipular deliberadamente variables, es decir que se observa los fenómenos tal como están.



Dónde:

M: Muestra de estudiantes

X: Juegos cooperativos

Y: Habilidades sociales

3.2 El universo

Según los propósitos de investigación el universo estará conformado por la totalidad de las instituciones educativas del distrito de Uchuraccay con todos sus docentes y estudiantes de todos los niveles.

3.2.1 El área geográfica del estudio

El área geográfica donde se realizó el estudio está ubicada en el distrito de Uchuraccay.

Ubicación: En la Región de Ayacucho, Provincia de Huanta, Distrito de Uchuraccay. Superficie: Latitud: - 12.7614, Longitud: -74.1453, 12° 45' 41'' Sur, 74° 8' 43'' Oeste, Altitud: 3.873 msnm. Reconocimiento: Decreto de Ley N° 30221 del 11 de Julio de 2014. Límites: Limita con el norte con el distrito de Chaca, al este con el distrito de Huaynacancha y al sur con Paqchanqa y oeste con Santillana.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población estará conformada por 20 estudiantes de 3, 4, 5 años y un docente de educación inicial de la institución educativa de Qatupata de esta investigación del distrito de Uchuraccay, región Ayacucho.

Tabla 1. Población de docentes y estudiantes

Distrito	I.E	N° docentes			Total	N° estudiantes			Total
		3	4	5	1	3	4	5	
Uchuraccay	I.E.I. N° 429- 3/Mx-U Qatupata	1	1	1		9	4	7	20

Fuente: secretaría de la institución educativa de Qatupata

3.3.1.1 Criterio de inclusión

Se tendrá en cuenta solo a la docente y estudiantes del nivel inicial de 3, 4, 5 años que cumplan con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio, de la institución educativa N° 429-3/Mx-U de Qatupata del distrito de Uchuraccay.

3.3.1.2. Criterios de exclusión

No se tomarán en cuenta a aquellos docentes y estudiantes que pertenecen al nivel Primaria y Secundaria con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta investigación y del distrito de Uchuraccay.

3.2 Muestra

La muestra estará conformada por una docente y 20 estudiantes de 3, 4,5 años de educación inicial de la institución educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay.

Esta muestra es igual a la población ya que según lo que indica Hernández citado en Castro (2006) expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69).

3.4. Definición y operacionalización de las variables

3.4.1. Definición de las variables

El proceso obliga a realizar una definición conceptual de las variables para romper el concepto difuso que ella engloba y así darle sentido concreto dentro de la investigación.

Luego en función de ello se procesa a realizar la definición operacional de la misma para identificar los indicadores que permitirán realizar su medición de forma empírica y cuantitativa, al igual que cualitativamente llegado el caso.

También se dice que son las características cuantitativas o cualitativas que son el objeto de búsqueda de las unidades de análisis.

1.4.1.1. Juego cooperativo

Brown (1998) plantea que los juegos se dan de manera diferente, posibilitando la capacidad de sentir alegría, felicidad, placer sin tener la necesidad de ganar al otro cooperando juntamente eliminando lo de ganadores y perdedores.

1.4.1.2. Habilidades sociales

Pozo Muncio (1996) considera a las habilidades sociales como métodos de comportamiento propias de la cultura, adquiridas por las personas en la desarrollo diario y relación con las demás personas siendo como un aprendizaje social.

1.4.2. Operacionalización de las variables

Tabla 2. Operacionalización de Variables

PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR
¿De qué manera el juego cooperativo impulsa las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay provincia Huanta región Ayacucho durante el año académico 2018?	3.2.1 Juego cooperativo (X)	3.2.1.1 El juego	
		3.2.1.2 Clasificación del juego	a. Juego funcional o de ejercicio. b. Juego de construcción c. Juego simbólico d. Juego de reglas e. Juego cooperativo
		3.2.1.3 Teorías sobre el juego	a. Teoría del aprendizaje b. Método Montessori c. Teoría de la personalidad d. Teoría Sociocultural e. Teoría del juego f. Teoría del desarrollo psicosocial
		3.2.1.4 Dimensiones de los juegos cooperativos	a. Cooperación b. Participación
	3.2.2. Habilidades sociales (Y)	3.2.2.1 Habilidades sociales	
		3.2.2.2 Términos sobre las habilidades sociales	a. Asertividad b. Autocontrol c. Empatía d. Inteligencia interpersonal e. Apego
		3.2.2.3 Procesos de adquisición de las habilidades sociales:	a. La experiencia directa b. La observación c. La intuición
		3.2.2.4 Dimensiones de las habilidades sociales:	a. Habilidades sociales básicas b. Habilidades sociales avanzadas c. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones d. Habilidades alternativas a la agresión e. Habilidades para hacer frente al estrés f. Habilidades para hacer amigos y amigos g. Habilidades para relacionarse con los adultos.

3.5. Técnica e instrumento

3.5.1. Técnica la observación

Observar tiende a ser una conducta intencionada del observador, cuyos objetivos son de recoger la mayor cantidad de datos en base a los cuales poder formular o verificar hipótesis” (Fernández- Ballesteros, 1980).

Observación participante: “es una estrategia de investigación en la que el observador tiene un papel activo”. Consiste en investigar al mismo tiempo que se participa en las actividades propias del grupo que se está investigando (Denzin, 1978).

La observación participante o activa se caracteriza por llevarse a cabo como miembro de un grupo, es decir, "implica que el observador intervenga en la vida del grupo, participe en sus actividades" (Duverger, 1978).

3.5.2. Instrumento la lista de cotejo y la ficha de observación:

Bernardo y Calderero (2000) consideran que los instrumentos de evaluación son un recurso del que puede hacer uso el investigador para llegar así a los fenómenos y extraer de ellos información.

La lista de cotejo es una herramienta que favorece la reunión de información donde contiene criterios que hacen posible establecer la presencia de indicadores al igual que la ausencia de logros de aprendizaje en los estudiantes siendo determinados por un rasgo, conducta o secuencia de acciones.

La lista de cotejo se caracteriza por tener una escala valorativa, es decir, que acepta solo dos alternativas: sí, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros. Es conveniente para la construcción de este instrumento y una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que debe aparecer el comportamiento. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

La ficha de observación es un instrumento donde se registra la descripción detallada de personas que forman parte de la investigación.

Al igual es uno de los principales instrumentos para el seguimiento del nivel de aprendizaje de los estudiantes siendo muy importante para el docente ya que suministra información para el fortalecimiento y mejora de aprendizaje.

3.5.2.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados

Los Instrumentos fueron validados por los docentes de la carrera de Educación de la sede Central.

A. Validez del instrumento

La validez al igual denominada exactitud se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir, siendo así representa la posibilidad de que un método de investigación sea capaz de responder a las interrogantes formuladas.

Balestrini (1997, pag.140) propone que una vez que esté definido y diseñado los instrumentos, procesos de recolección de datos, dependiendo al tipo de estudio que sea, antes de aplicarlos de forma definitiva en la muestra ya seleccionada, se somete a prueba con el propósito de establecer la validez y validar la investigación.

B. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de los elementos de los instrumentos se logra al relacionar los ítems y la definición por el cual fue propuesto.

La confiabilidad del instrumento es el nivel de exactitud y constancia de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento varias veces a la investigación y obtener de forma igualitaria los resultados.

Bernal (2000) manifiesta que para poder afirmar y determinar la confiabilidad de un instrumento de medición es: al momento de medir fenómenos una y otra vez con el mismo instrumento de medición se llega a obtener los mismos resultados como también otros similares.

3.6. Plan de análisis

Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Microsoft 2010 Excel.

El proceso se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: estudiantes de la institución educativa.

Los datos obtenidos se procesaron en una base de datos en programa Excel, proporcionada por la asesora.

3.6.1. Medición de las variables

3.6.1.1. Variable 1: El juego cooperativo

Lista de cotejo

3.6.1.2. Variable 2: Habilidades sociales

Ficha de observación

3.7. Matriz de consistencia

El juego cooperativo utilizada por el docente y las habilidades sociales de los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito de Uchuraccay durante el año académico 2018.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DIMENSIONES	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
<p>¿De qué manera el juego cooperativo impulsa las habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay provincia Huanta región Ayacucho durante el año académico 2018?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Especificar de qué manera el juego cooperativo impulsa las habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay provincia Huanta región Ayacucho durante el año académico 2018.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Juego cooperativo</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego - Clasificación del juego - Teorías sobre el juego. - Dimensiones de los juegos cooperativos 	<p>Población:</p> <p>Estará conformada por 1 docente y 20 estudiantes del nivel inicial.</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Nivel:</p> <p>Descriptivo – correlacional</p> <p>Diseño:</p> <p>No experimental</p>	<p>La lista de cotejo:</p> <p>Diseñada especialmente por la docente de esta investigación.</p> <p>Ficha de observación</p>
	<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar cuáles son los juegos utilizados por los estudiantes del nivel inicial para incrementar el aprendizaje y la socialización mediante el juego. - Describir cuales son las habilidades sociales que se incrementaron con la utilización de los juegos. 	<p>Variable 2:</p> <p>Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales - Términos sobre las habilidades sociales - Procesos de adquisición de las habilidades sociales. - Dimensiones de las habilidades sociales. 	<p>Muestra:</p> <p>Esta muestra estará conformada por:</p> <p>1 docente y 20 estudiantes de la institución educativa de Qatupata ubicada en el distrito de Uchuraccay.</p>	<p>Donde:</p> <p>M= muestra</p> <p>X= juego cooperativo</p> <p>Y=Habilidades sociales</p>	

IV. RESULTADOS

A. LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS DE LOS ESTUDIANTES DE 3, 4, 5 AÑOS.

Tabla 3. Sigue las normas acordadas en clase con compañerismo

Opciones	N° estudiantes	%
SI	13	65%
NO	7	35%
TOTAL	20	100%

Fuente: Lista de cotejo de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017

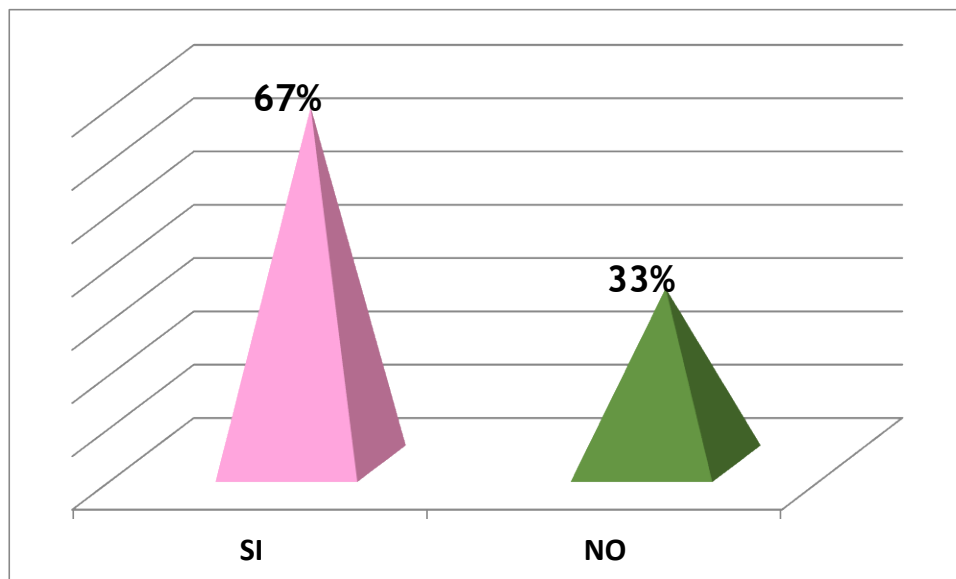


Figura 1: Sigue las normas acordadas en clase con compañerismo.

Fuente: Tabla 3

Según tabla 3 y figura 1 con respecto a la 1 pregunta el 65% (13) estudiantes siguen las normas acordadas en clase con compañerismo.

Tabla 4. Coopera dando iniciativas e ideas sobre el juego.

Opciones	N° estudiantes	%
SI	9	45%
NO	11	55%
TOTAL	20	100%

Fuente: Lista de cotejo de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

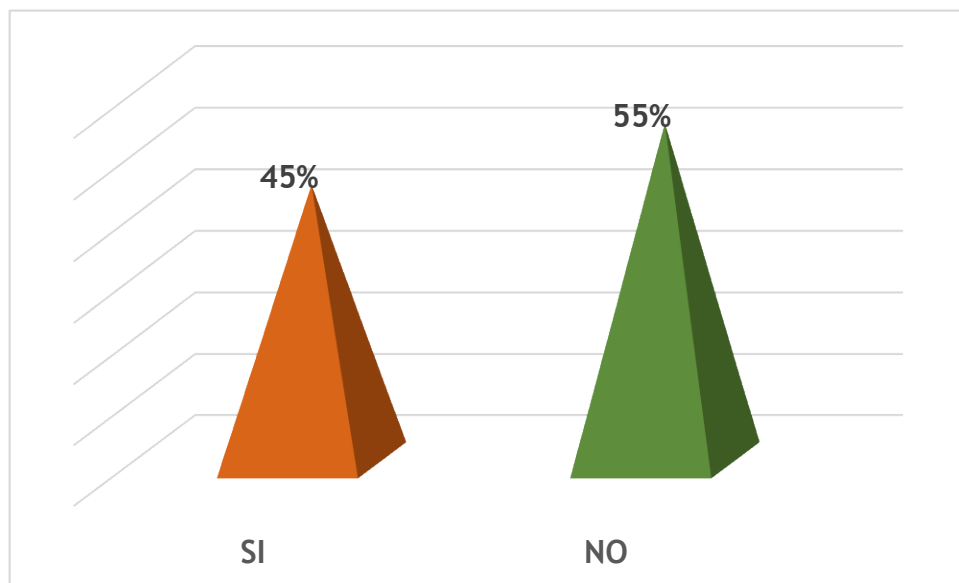


Figura 2: Coopera dando iniciativas e ideas sobre el juego.

Fuente: Tabla 4

Según tabla 4 y figura 2 con respecto a la 2 pregunta el 55% (11) estudiantes cooperan dando iniciativas e ideas sobre el juego y el 45% (9) no lo realizan.

Tabla 5: Participan en el juego y grafican lo que realizaron.

Opciones	N° estudiantes	%
SI	18	90%
NO	2	10%
TOTAL	20	100%

Fuente: Lista de cotejo de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017

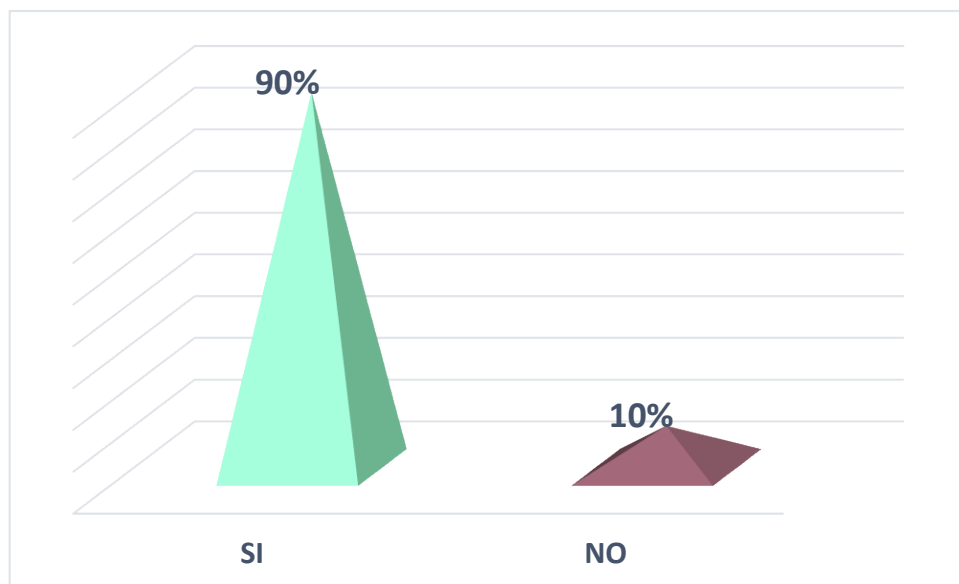


Figura 3: Participa en el juego y grafican lo que realizaron.

Fuente: Tabla 5

Según tabla 5 y figura 3 con respecto a la 3 pregunta el 90% (18) estudiantes participan en el juego y grafican lo que realizaron, pero el 10% (2) no lo realizaron.

B. FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL 425-3/Mx-U QATUPATA DE 3, 4, 5 AÑOS.

Tabla 6. Es asertivo a las diferentes situaciones que se dan en el aula.

Opciones	N° estudiantes	%
SIEMPRE	5	25%
A VECES	7	35%
NUNCA	8	40%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

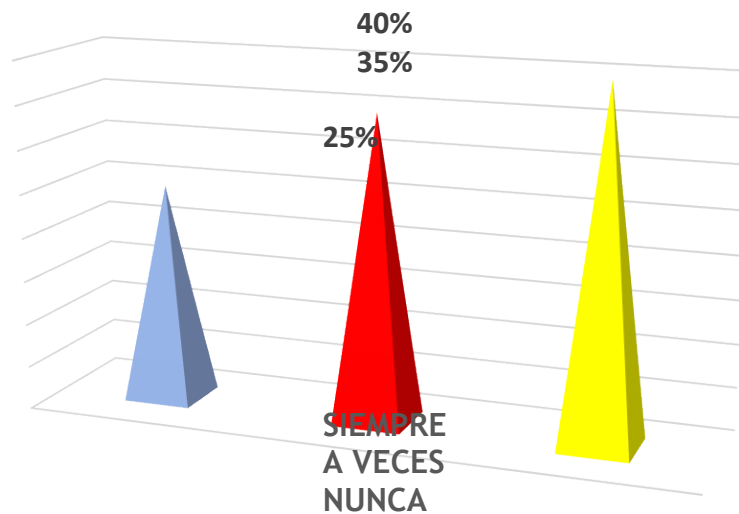


Figura 4: Es asertivo a las diferentes situaciones que se dan en el aula.

Fuente: Tabla 6

Según tabla 6 y figura 4 con respecto a la 1 pregunta el 40% (8) estudiantes es asertivo a las diferentes situaciones que se dan en el aula, pero el 35%(7) y 25%(5) no se comportan de forma asertiva.

Tabla 7. Muestra autocontrol en su reacción frente a sus compañeros.

Opciones	N° estudiantes	%
SIEMPRE	14	70%
A VECES	4	20%
NUNCA	2	10%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

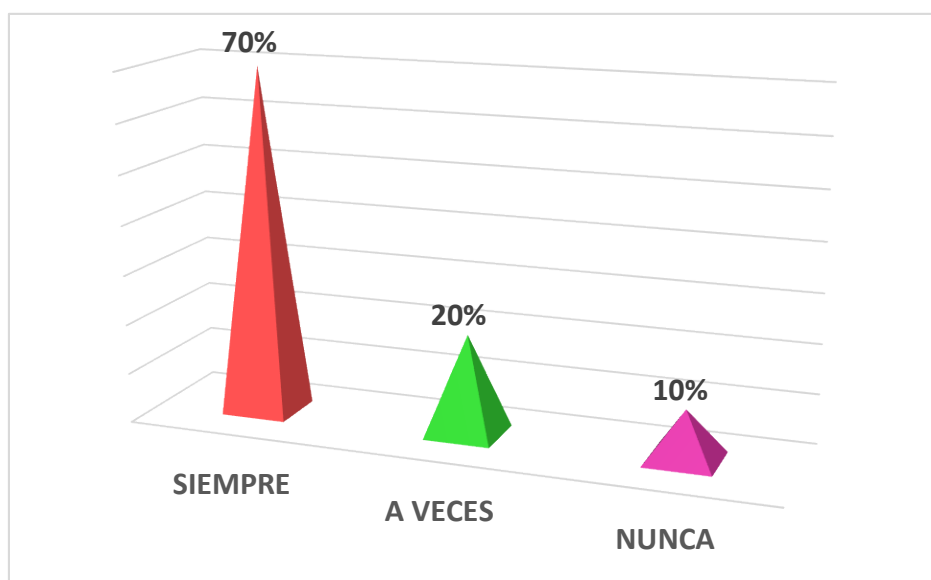


Figura 5: Muestra autocontrol en su reacción frente a sus compañeros

Fuente: Tabla 7

Según tabla 7 y figura 5 con respecto a la 2 pregunta el 70% (14) estudiantes muestra autocontrol en su reacción frente a sus compañeros, pero el 20%(4) y 10% (2) no muestran autocontrol en su reacción frente a sus compañeros.

Tabla 8. Desarrolla las habilidades sociales como el escuchar las diferentes normas.

Opciones	N° estudiantes	%
SIEMPRE	7	35%
A VECES	4	20%
NUNCA	9	45%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

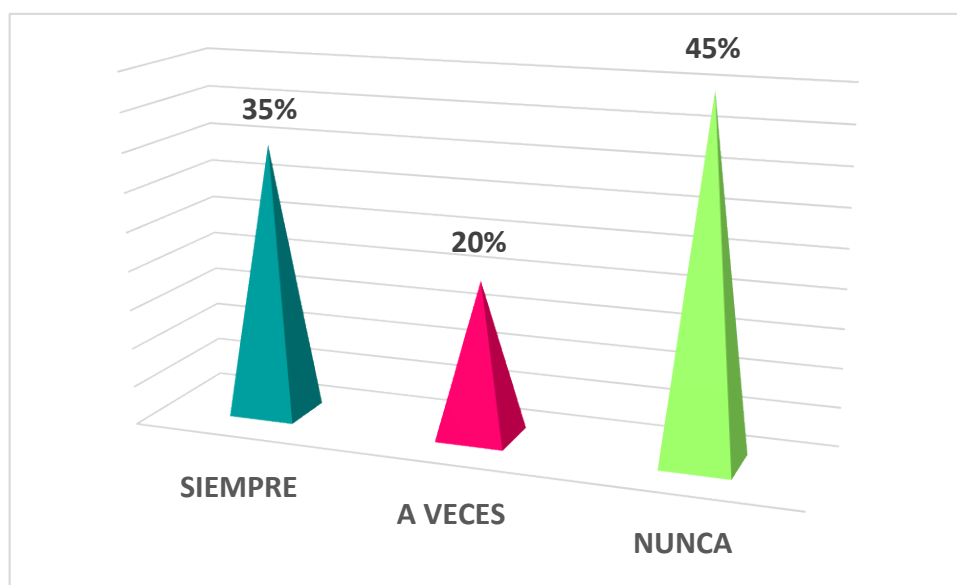


Figura 6: Desarrolla las habilidades sociales como escuchar las diferentes normas.

Fuente: Tabla 8

Según tabla 8 y figura 6 con respecto a la 3 pregunta el 45% (9) nunca desarrolla las habilidades sociales como escuchar las diferentes normas, pero el 35% (7) si desarrolla las habilidades sociales como escuchar las diferentes normas como el 20% (4) que lo realiza a veces.

Tabla 9. Formula preguntas durante la sesión de clases.

Opciones	N° estudiantes	%
SIEMPRE	5	35%
A VECES	4	20%
NUNCA	11	45%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

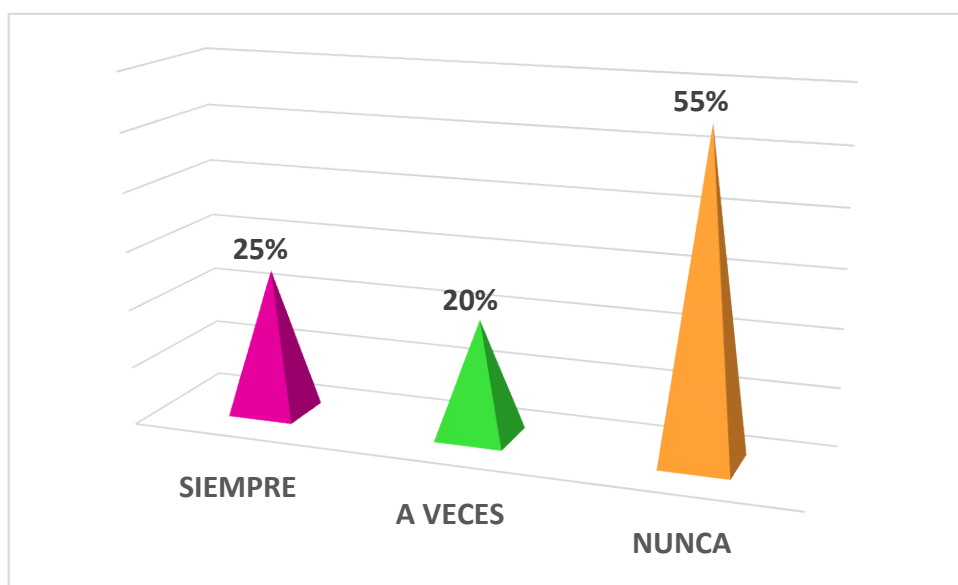


Figura 7: Formula preguntas durante la sesión de clases.

Fuente: Tabla 9

Según tabla 9 y figura 7 con respecto a la 4 pregunta el 55% (11) nunca formula preguntas durante la sesión de clases, pero el 25% (5) y el 20% (4) siempre y a veces formulan preguntas durante la sesión de clases.

Tabla 10. Inicia una conversación con sus compañeros.

Opciones	N° estudiantes	%
SIEMPRE	12	60%
A VECES	3	15%
NUNCA	5	25%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

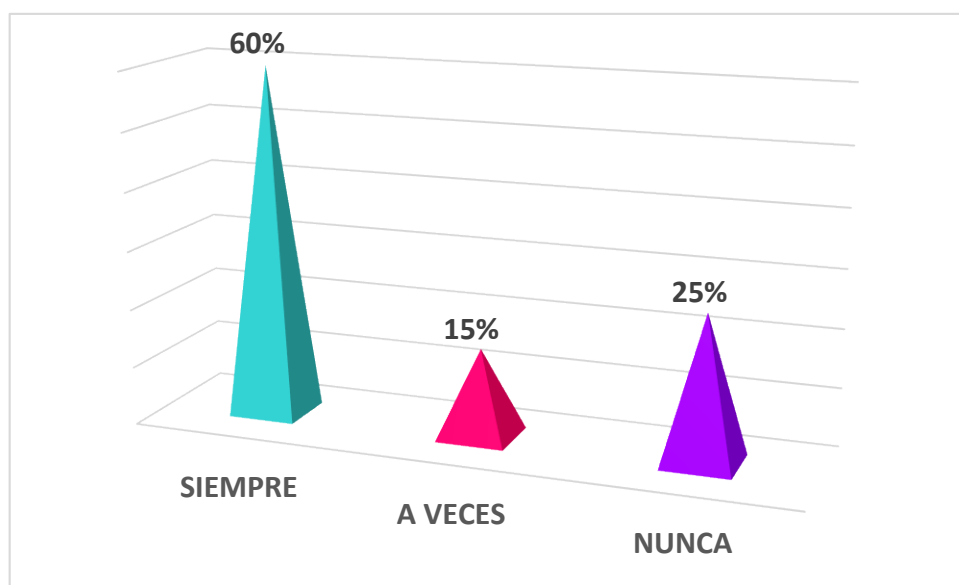


Figura 8: Inicia una conversación con sus compañeros.

Fuente: Tabla 10

Según tabla 10 y figura 8 con respecto a la 5 pregunta el 60% (12) inician una conversación con sus compañeros, pero el 25% (5) nunca lo realiza y el 15% (3) a veces inician una conversación con sus compañeros.

Tabla 11. Muestra agradecimiento y gratitud.

Opciones	N° estudiantes	%
SIEMPRE	16	80%
A VECES	3	15%
NUNCA	1	5%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

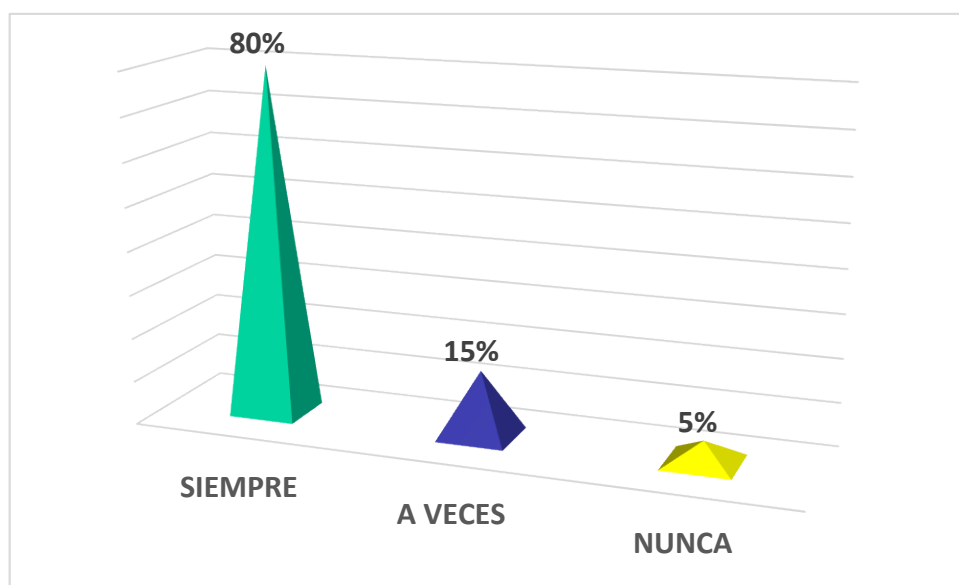


Figura 9: Muestra agradecimiento y gratitud.

Fuente: Tabla 11

Según tabla 11 y figura 9 con respecto a la 6 pregunta el 80% (16) siempre muestran agradecimiento y gratitud, pero el 15% (3) lo realizan a veces y el 5% (1) nunca muestra agradecimiento y gratitud.

Tabla 12: Pide ayuda a las demás personas.

Opciones	N° estudiantes	%
SIEMPRE	10	50%
A VECES	5	25%
NUNCA	5	25%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

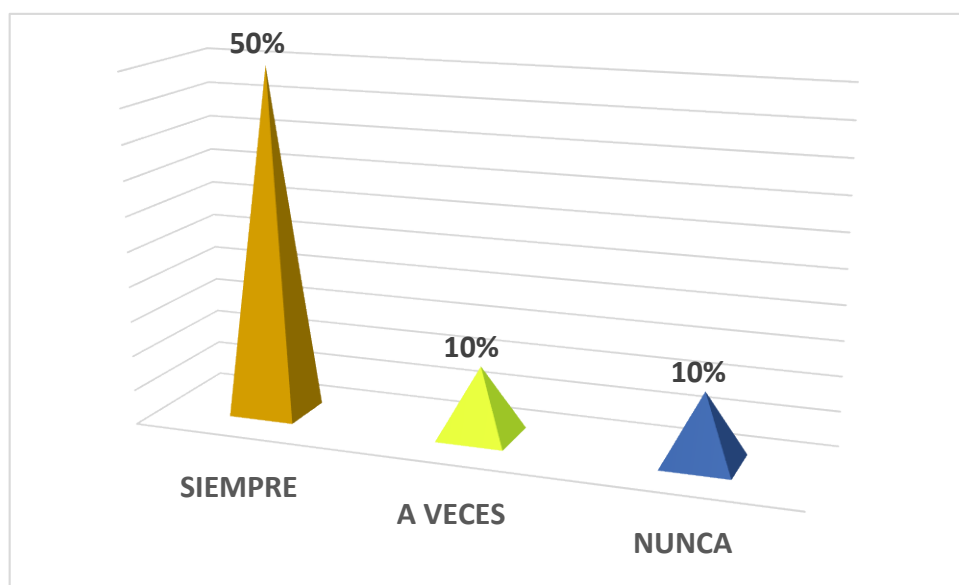


Figura 10: Pide ayuda a las demás personas.

Fuente: Tabla 12

Según tabla 12 y figura 10 con respecto a la 7 pregunta el 50% (10) siempre pide ayuda a las demás personas, pero el 25% (5) lo realiza a veces y el 25% (5) nunca pide ayuda a las demás personas.

Tabla 13: Participa activamente en el juego.

Opciones	N° estudiantes	%
SIEMPRE	17	85%
A VECES	2	10%
NUNCA	1	5%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

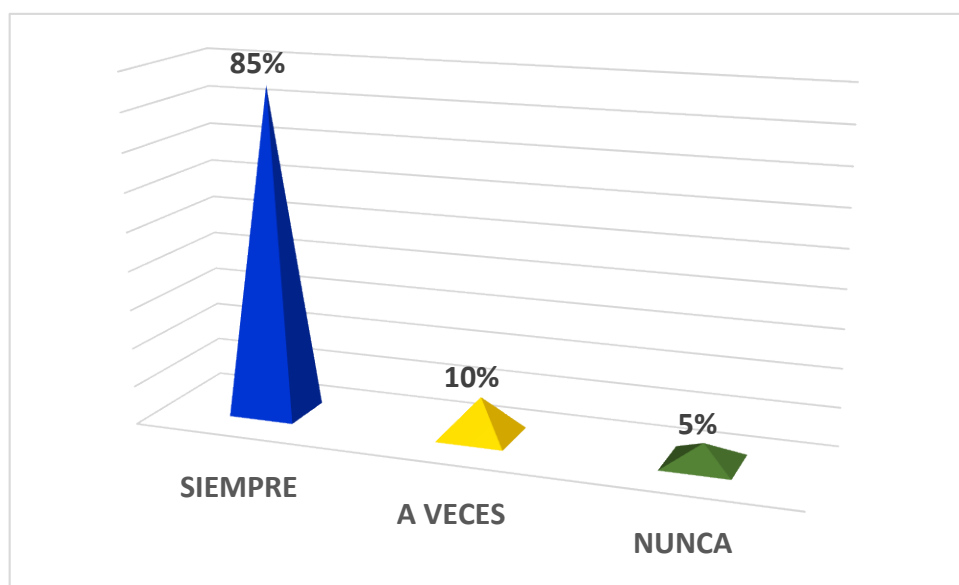


Figura 11: Participa activamente en el juego.

Fuente: Tabla 13

Según tabla 13 y figura 11 con respecto a la 8 pregunta el 85% (17) siempre participa activamente en el juego, pero el 10% (2) no participa y el 5% (1) nunca participa activamente en el juego.

Tabla 14: Sigue las instrucciones, órdenes y normas de juego.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	9	45%
A VECES	7	35%
NUNCA	4	20%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

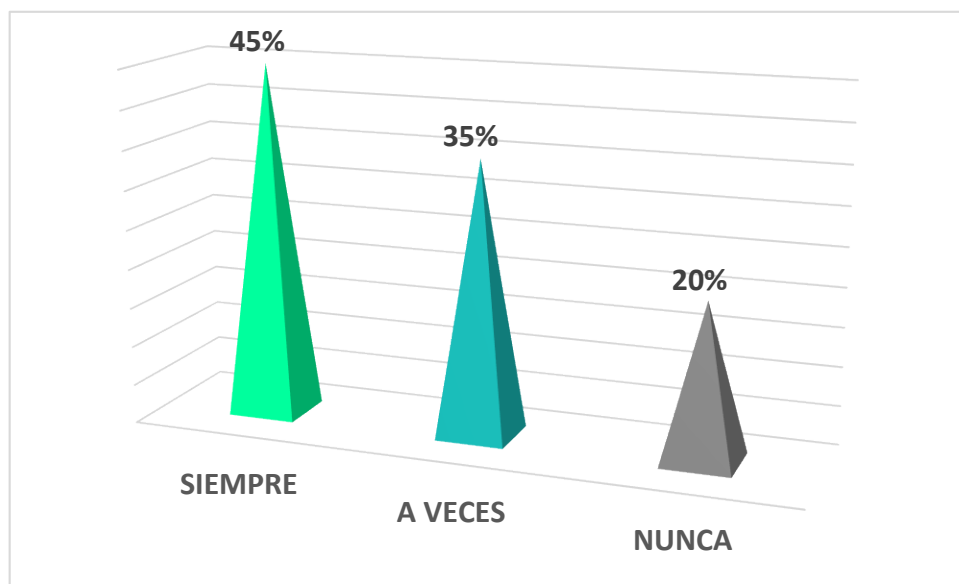


Figura 12: Sigue las instrucciones, órdenes y normas de juego.

Fuente: Tabla 14

Según tabla 14 y figura 12 con respecto a la 9 pregunta el 45% (9) siempre siguen las instrucciones, órdenes y normas de juego, pero el 35% (7) no sigue las instrucciones y el 20% (4) nunca sigue las instrucciones, órdenes y normas de juego.

Tabla 15: Pide disculpas si cometió algún error o falta en el juego.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	7	35%
A VECES	7	35%
NUNCA	6	30%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

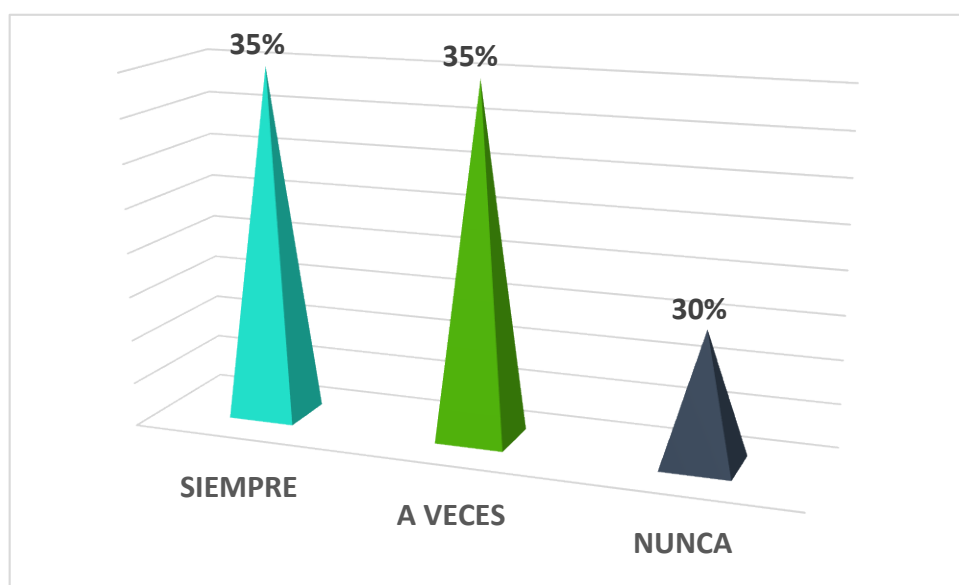


Figura 13: Pide disculpas si cometió algún error o falta en el juego

Fuente: Tabla 15

Según tabla 15 y figura 13 con respecto a la 10 pregunta el 35% (7) siempre pide disculpas si cometió algún error o falta en el juego y el 35% (7) a veces lo realiza, pero el 30% (6) nunca pide disculpas si cometió algún error o falta en el juego.

Tabla 16. Expresa sus sentimientos, emociones y respeta sus opiniones de los demás estudiantes.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	13	65%
A VECES	3	15%
NUNCA	4	20%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

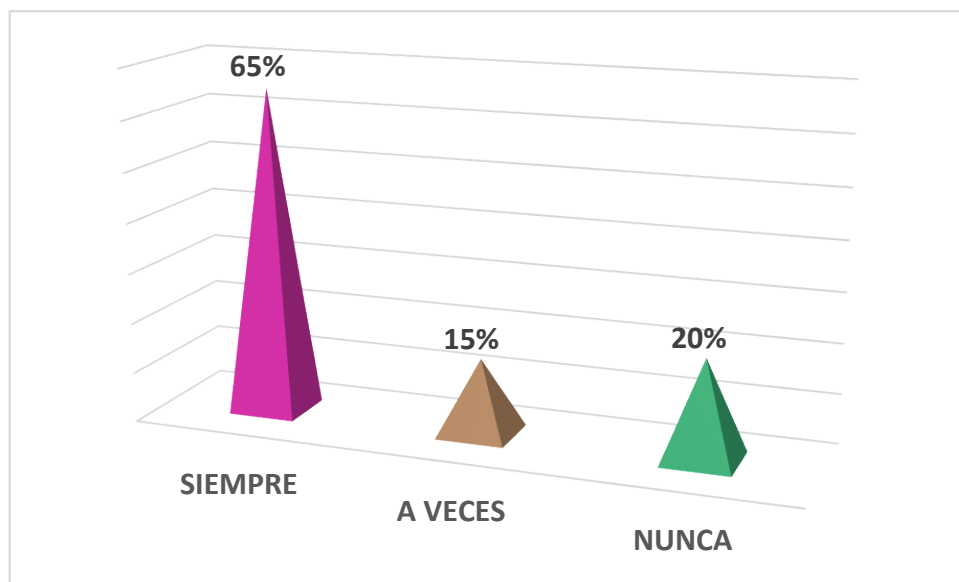


Figura 14: Expresa sus sentimientos, emociones y respeta sus opiniones de los demás estudiantes.

Fuente: Tabla 16

Según tabla 16 y figura 14 con respecto a la 11 pregunta el 65% (13) expresa sus emociones, emociones y respeta sus opiniones de los demás estudiantes, pero el 20% (4) nunca lo realiza y el 15% (3) a veces lo realiza.

Tabla 17. Afronta su enojo y frustración con sus demás compañeros.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	11	55%
A VECES	8	40%
NUNCA	1	5%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

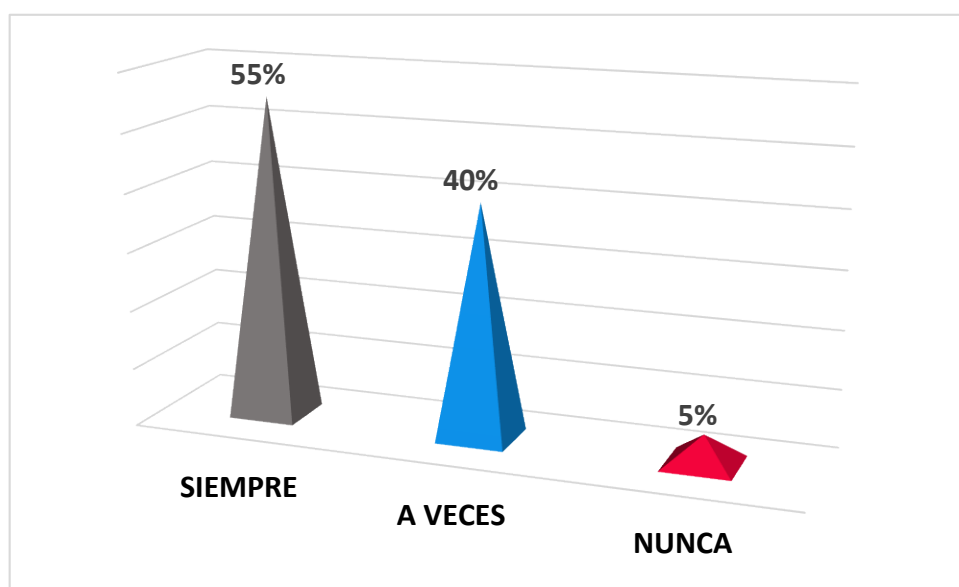


Figura 15: Afronta su enojo y frustración con sus demás compañeros.

Fuente: Tabla 17

Según tabla 17 y figura 15 con respecto a la 12 pregunta el 55% (11) afronta su enojo y frustración con sus demás compañeros, pero el 40% (8) lo realizan a veces y el 5% (1) nunca afronta su enojo y frustración con sus demás compañeros.

Tabla 18. Comparte lo que tiene.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	9	45%
A VECES	6	30%
NUNCA	5	25%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

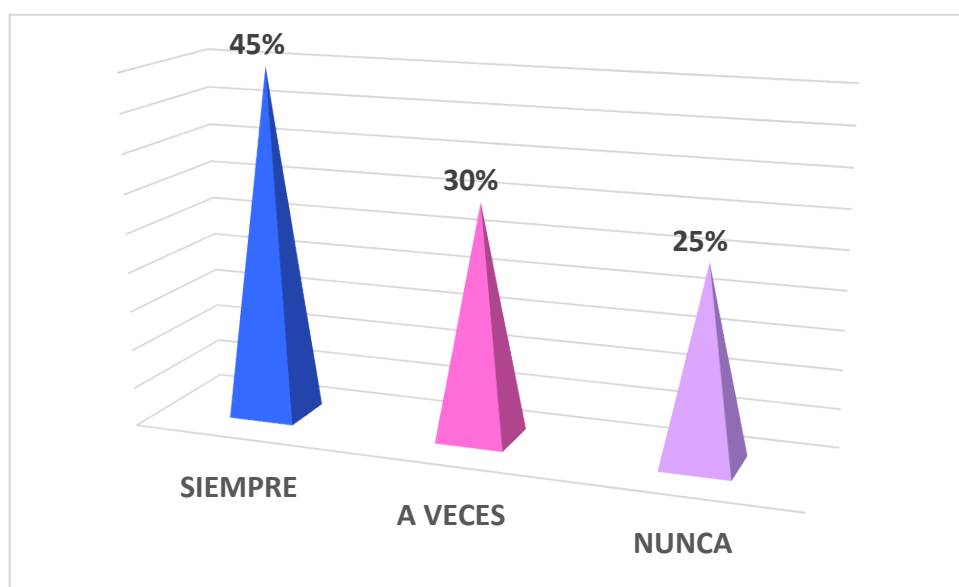


Figura 16: Comparte lo que tiene.

Fuente: Tabla 18

Según tabla 18 y figura 16 con respecto a la 13 pregunta el 45% (9) comparte lo que tiene, pero el 30% (6) a veces lo realiza y el 25% (5) nunca comparte lo que tiene.

Tabla 19. Brinda ayuda a sus demás compañeros.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	14	70%
A VECES	4	20%
NUNCA	2	10%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

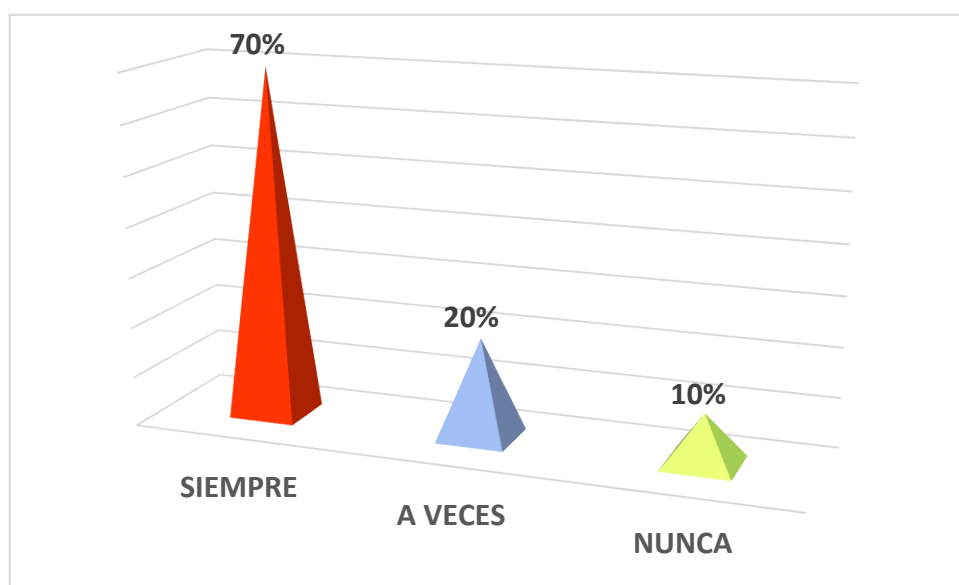


Figura 17: Brinda ayuda a sus demás compañeros.

Fuente: Tabla 19

Según tabla 19 y figura 17 con respecto a la 14 pregunta el 70% (14) brinda ayuda a sus demás compañeros, pero el 20% (4) a veces lo realiza y el 10% (2) nunca brinda ayuda a sus demás compañeros.

Tabla 20. Controla sus emociones por sí solo.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	10	50%
A VECES	7	35%
NUNCA	3	15%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

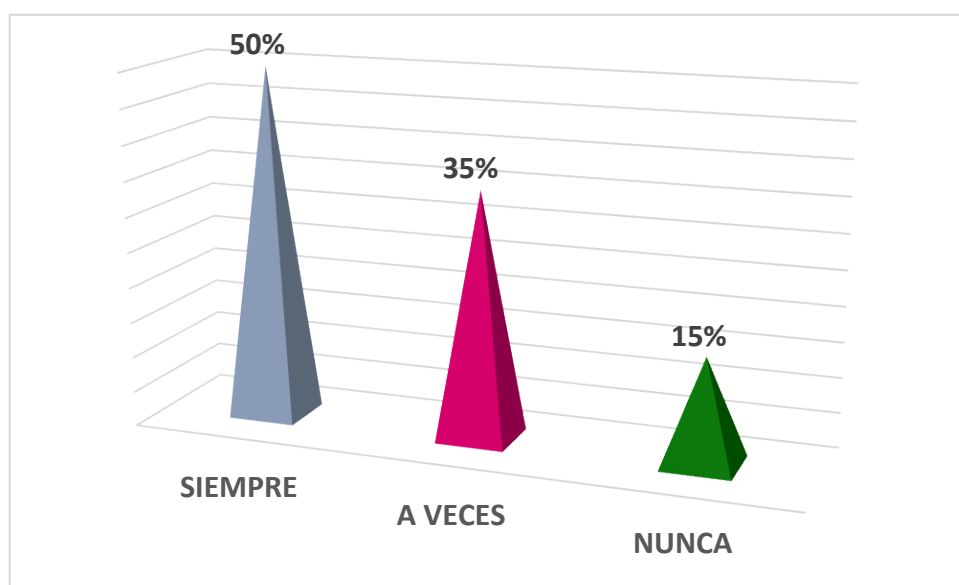


Figura 18: Controla sus emociones por si solo.

Fuente: Tabla 20

Según tabla 20 y figura 18 con respecto a la 15 pregunta el 50% (10) siempre controla sus emociones por si solo, pero el 35% (7) a veces lo realiza y el 15% (3) nunca controla sus emociones por si solo.

Tabla 21. Da la cara frente a sus errores.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	8	40%
A VECES	5	25%
NUNCA	7	35%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación o de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

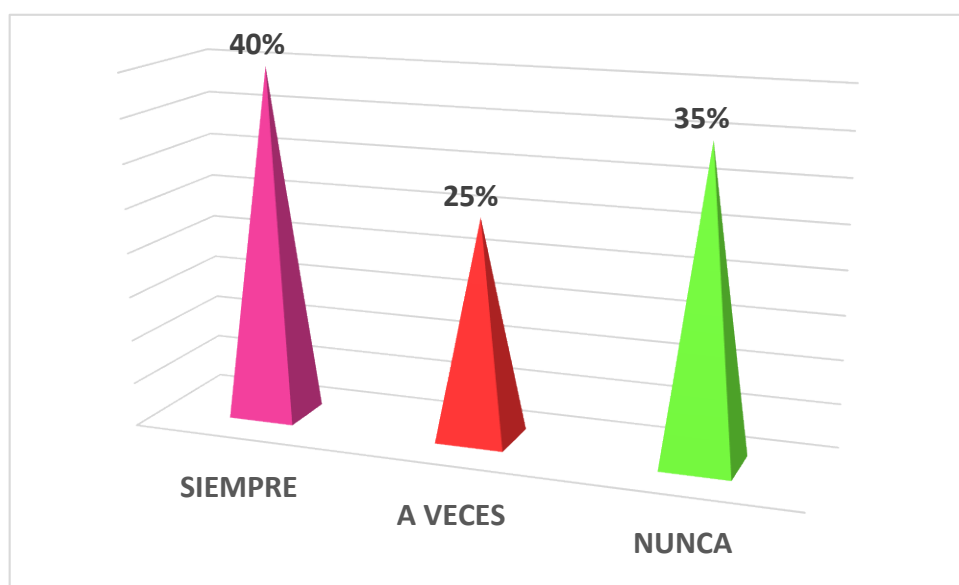


Figura 19: Da la cara frente a sus errores.

Fuente: Tabla 21

Según tabla 21 y figura 19 con respecto a la 16 pregunta el 40% (8) siempre da la cara frente a sus errores, pero el 35% (7) nunca lo realiza y el 25% (5) a veces da la cara frente a sus errores.

Tabla 22. Es responsable durante las presiones del grupo de estudiantes.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	7	35%
A VECES	7	35%
NUNCA	6	30%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

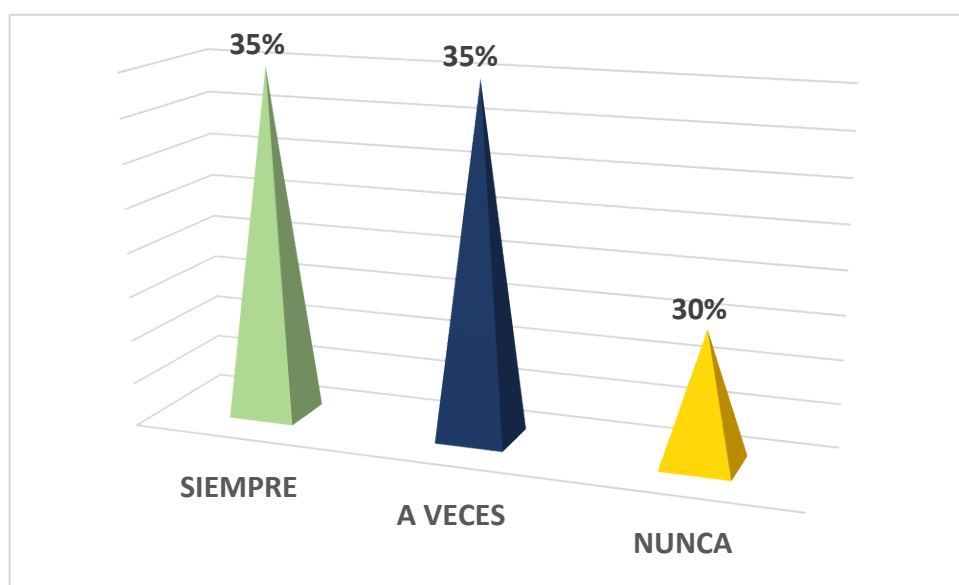


Figura 20: Es responsable durante las presiones del grupo de estudiantes.

Fuente: Tabla 22

Según tabla 22 y figura 20 con respecto a la 17 pregunta el 35% (7) siempre es responsable durante las presiones del grupo de estudiantes, pero el 35% (7) a veces lo realiza y el 30% (6) nunca lo realiza.

Tabla 23. Deja de ser tímido frente a los demás.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	15	75%
A VECES	1	5%
NUNCA	4	20%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

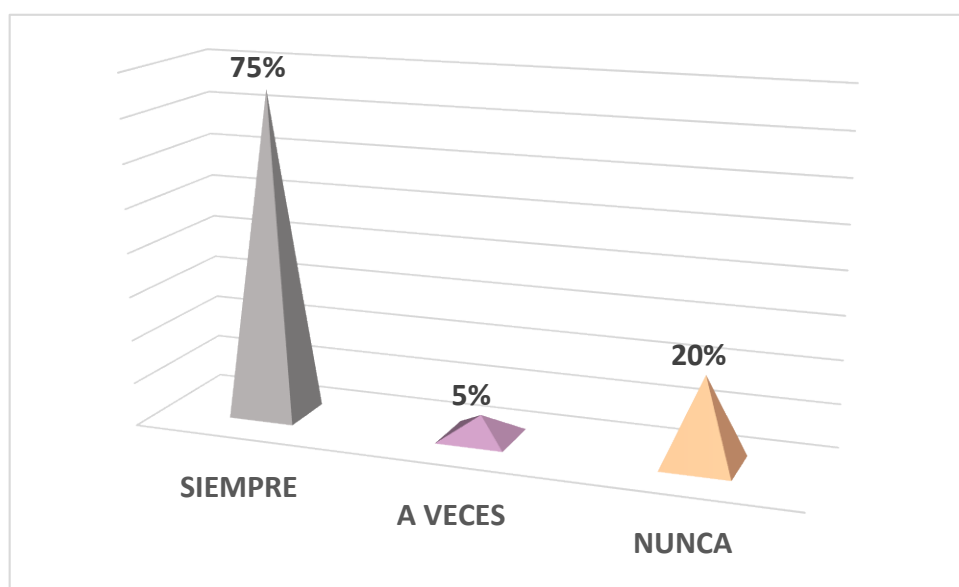


Figura 21: Deja de ser tímido frente a los demás.

Fuente: Tabla 23

Según tabla 23 y figura 21 con respecto a la 18 pregunta el 75% (15) siempre deja de ser tímido frente a los demás, pero el 20% (4) nunca lo realiza y el 5% (1) a veces no lo realiza.

Tabla 24. Establece contacto con los demás estudiantes.

Opciones	N° estudiantes	%
SIEMPRE	16	80%
A VECES	2	10%
NUNCA	2	10%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

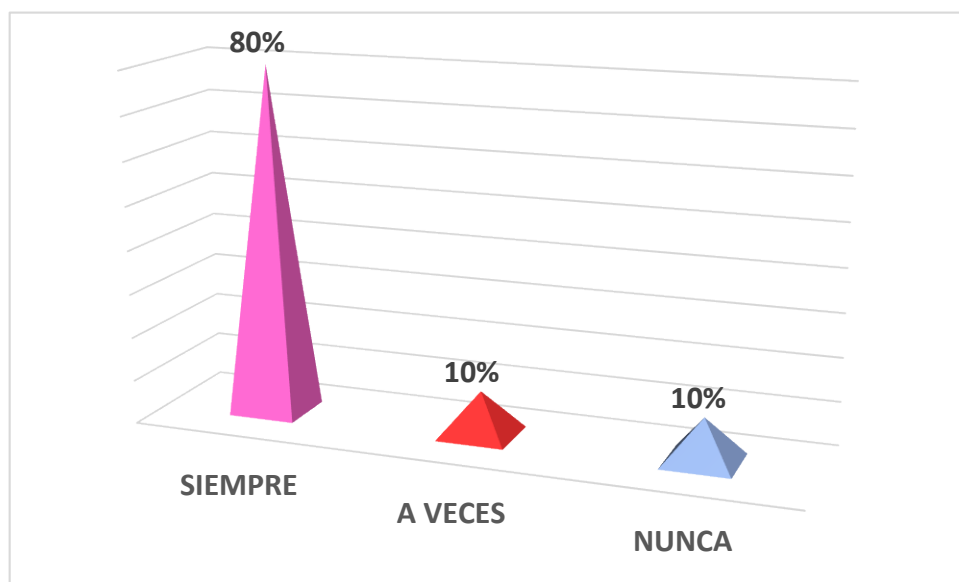


Figura 22: Establece contacto con los demás estudiantes.

Fuente: Tabla 24

Según tabla 24 y figura 22 con respecto a la 19 pregunta el 80% (16) siempre establece contacto con los demás estudiantes, pero el 10% (2) a veces lo realiza y el 10% (2) nunca lo realiza.

Tabla 25. Es respetuoso y saluda a las personas mayores y compañeros.

Opciones	Nº estudiantes	%
SIEMPRE	13	65%
A VECES	5	25%
NUNCA	2	10%
TOTAL	20	100%

Fuente: Ficha de observación de estudiantes de Ayacucho aplicada en octubre 2017.

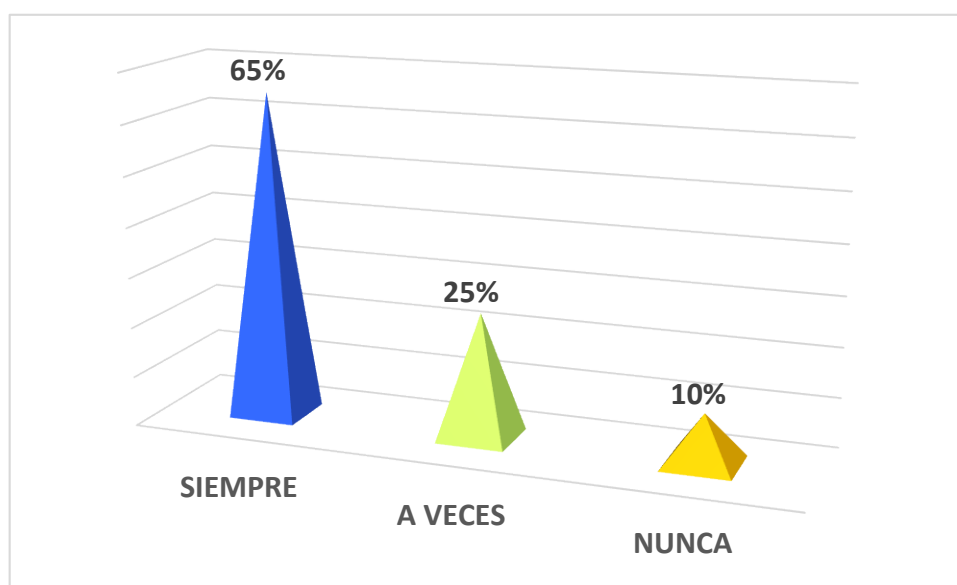


Figura 23: Es respetuoso y saluda a las personas mayores y compañeros.

Fuente: Tabla 25

Según tabla 25 y figura 23 con respecto a la 20 pregunta el 65% (13) siempre es respetuoso y saluda a las personas mayores y compañeros, pero el 25% (5) a veces lo realiza y el 10% (2) nunca lo realiza.

4.1 Análisis de los resultados

El análisis de los resultados se dio en base a los objetivos específicos.

4.1.1 Primer objetivo específico: Determinar cuáles son los juegos utilizados por la docente del nivel inicial, para incrementar el aprendizaje y la socialización en los estudiantes mediante el juego.

Según los resultados el 65% (13) estudiantes siguen las normas acordadas en clase con compañerismo, el 55% (11) estudiantes cooperan dando iniciativas e ideas sobre el juego y el 45% (9) no lo realizan y el 90% (18) estudiantes participan en el juego y grafican lo que realizaron, pero el 10% (2) no lo realizaron, este resultado nos indica que los estudiantes socializan y utilizan los juegos cooperativos.

Piaget indica que el juego con reglas o normas acordadas en clase se da inicio desde los 7 hasta los 12 se da comienzo a los modos de jugar esencialmente a nivel social en las que participa con los demás grupos.

Brown (1998) plantea que los juegos se dan de manera diferente, posibilitando la capacidad de sentir alegría, felicidad, placer sin tener la necesidad de ganar al otro cooperando juntamente eliminando lo de ganadores y perdedores.

Los niños participan cooperativamente en un mismo lugar, haciendo uso de los juguetes e instrumentos de trabajo enfatizó principalmente por las reglas que se brinda en este tipo de ludo ya que se da prioridad a las normas que se da al comenzar a jugar.

Hetzer (1978) da a conocer que no es de extrañar que el ser humano desde pequeño ya siendo un bebe tenga mucho más tiempo de realizar juegos que son complicados como al realizar juegos de roles o imitación que realiza el pequeño como también el perro que corre hacia una pelota.

Huizinga (1938) menciona que el juego es una acción libre, donde considera que el ser humano no solo tiene la capacidad de pensar sino también lo realiza por su capacidad para el juego siendo el principal impulso en la vida del ser humano.

4.1.2 Como segundo objetivo específico: Describir cuales son las habilidades sociales que se incrementaron con la utilización de los juegos.

El 40% (8) estudiantes es asertivo a las diferentes situaciones que se dan en el aula, pero el 35%(7) y 25% (5) no se comportan de forma asertiva, el 70% (14) estudiantes muestra autocontrol en su reacción frente a sus compañeros, pero el 20% (4) y 10% (2) no muestran autocontrol en su reacción frente a sus compañeros, el 45% (9) nunca desarrolla las habilidades sociales como escuchar las diferentes normas, pero el 35% (7) si desarrolla las habilidades sociales como escuchar las diferentes normas como el 20% (4) que lo realiza a veces, el 55% (11) nunca formula preguntas durante la sesión de clases, pero el 25% (5) y el 20% (4) siempre y a veces formulan preguntas durante la sesión de clases, el 60% (12) inician una conversación con sus compañeros, pero el 25% (5) nunca lo realiza y el 15% (3) a veces inician una conversación con sus compañeros, el 80% (16) siempre muestran agradecimiento y gratitud, pero el 15% (3) lo realizan a veces y el 5% (1) nunca muestra agradecimiento y gratitud, el 50% (10) siempre pide ayuda a las demás personas, pero el 25% (5) lo realiza a veces y el 25% (5) nunca pide ayuda a las demás personas, el 85% (17) siempre participa activamente en el juego, pero el 10% (2) no participa y el 5% (1) nunca participa activamente en el juego, el 45% (9) siempre siguen las instrucciones, órdenes y normas de juego, pero el 35% (7) no sigue las instrucciones y el 20% (4) nunca sigue las instrucciones, órdenes y normas de juego.

el 35% (7) siempre pide disculpas si cometió algún error o falta en el juego y el 35% (7) a veces lo realiza, pero el 30% (6) nunca pide disculpas si cometió algún error o falta en el juego, el 65% (13) expresa sus emociones, emociones y respeta sus opiniones de los demás estudiantes, pero el 20% (4) nunca lo realiza y el 15% (3) a veces lo realiza, el 55%

(11) afronta su enojo y frustración con sus demás compañeros, pero el 40% (8) lo realizan a veces y el 5% (1) nunca afronta su enojo y frustración con sus demás compañeros, el 45% (9) comparte lo que tiene, pero el 30% (6) a veces lo realiza y el 25% (5) nunca comparte lo que tiene, el 70% (14) brinda ayuda a sus demás compañeros, pero el 20%

(4) a veces lo realiza y el 10% (2) nunca brinda ayuda a sus demás compañeros, el 50% (10) siempre controla sus emociones por sí solo, pero el 35% (7) a veces lo realiza y el 15% (3) nunca controla sus emociones por sí solo, el 40% (8) siempre da la cara frente a sus errores, pero el 35% (7) nunca lo realiza y el 25% (5) a veces da la cara frente a sus errores, el 35% (7) siempre es responsable durante las presiones del grupo de estudiantes, pero el 35% (7) a veces lo realiza y el 30% (6) nunca lo realiza, el 75% (15) siempre deja de ser tímido frente a los demás, pero el 20% (4) nunca lo realiza y el 5% (1) a veces no lo realiza, el 80% (16) siempre establece contacto con los demás estudiantes, pero el 10%

(2) a veces lo realiza y el 10% (2) nunca lo realiza, el 65% (13) siempre es respetuoso y saluda a las personas mayores y compañeros, pero el 25% (5) a veces lo realiza y el 10% (2) nunca lo realiza.

CONCLUSIONES:

El juego cooperativo nos ayuda a que el estudiante se desenvuelva y deje de actuar con timidez con sus demás compañeros brindándoles así la seguridad de confiar en ellos.

Las habilidades sociales aumentaron en los estudiantes del nivel inicial gracias al desarrollo de los juegos brindándoles mayor capacidad de desarrollar diferentes capacidades como escuchar, pedir ayuda, seguir normas e instrucciones.

La utilización del juego en los estudiantes nos ayudó a enriquecer su socialización mediante dinámicas realizadas en la sesión de clases donde el estudiante nos brindó sus habilidades, aptitudes, capacidad para desarrollar su aprendizaje y mejorar su empatía con los demás estudiantes.

Es de gran importancia el juego cooperativo ya que impulsa al estudiante a expresar lo que siente, desea, comparte, respeta las normas y opiniones, pregunta, desarrollando su comunicación dejando su timidez y temor interactuando con los demás estudiantes y docente.

Los resultados obtenidos en la lista de cotejo reflejaron que la mayoría de los estudiantes de la Institución Educativa N°429-3/Mx-U Qatupata, siguen las normas, cooperan y participan en el juego de forma activa.

En la aplicación de la ficha de observación dio como resultado que la mayoría de los estudiantes siempre realizan las actividades a diferencia de los demás estudiantes que lo realizan a veces y la minoría de estudiantes nunca realizan la actividad y habilidad durante el juego.

SUGERENCIAS

Los docentes del nivel inicial deben ser más observadores, dinámicos y prestar la atención necesaria al estudiante para el desarrollo de sus habilidades sociales para que socialice mejor en la sociedad.

Realizar charlas, capacitaciones a los docentes para que realicen mejor sus sesiones de clase para contribuir en el dinamismo y que los estudiantes actúen todos unidos cooperativamente perdiendo el miedo.

Incentivar a la practica del juego en los estudiantes mediante el juego a realizar las diferentes actividades y así desarrollen de una mejor maneja sus habilidades, aptitudes, talentos para la mejora de su aprendizaje.

Gestionar que las diferentes ugeles den prioridad a realizar prácticas, juegos de cooperación para que el estuante deje de ser tímido y actué de forma adecuada con los que lo rodean.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguirre., Amaya., y Espinosa. (1999). *Los grupos cooperativos*. Recuperado de

erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/.../19523020160101101338.

Docxç

Ausubel. (1983). *Aprendizaje mecánico*. Recuperado de

<http://www.monografias.com/trabajos77/desarrollo-temario-pedaogia-evaluaciones-ser/desarrollo-temario-pedaogia-evaluaciones-ser2.shtml>

Balestrini (1997, pag.140). *Validez del instrumento*. Recuperado de

<https://es.scribd.com/document/344761297/validez-segun-autores>

Bernal. (2010). *Diseño de la investigación*. Recuperado de

https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT85.pdf

Bernardo, Calderero. (2000). *Instrumentos de evaluación*. Recuperado de [https://](https://es.slideshare.net/oscarlopezregalado/instrumentos-de-investigacin-9217795)

es.slideshare.net/oscarlopezregalado/instrumentos-de-investigacin-9217795

Brown. (1998). *El juego cooperativo y sus historia*. Recuperado de [http://repository.unilibre.edu.co/](http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8680/TESIS%20INCID)

[bitstream/handle/10901/8680/TESIS%20INCID](http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8680/TESIS%20INCID)
[ENCIAS%20DE%20LOS%20JUEGOS%20COOPERATIVOS%20FRENTE%20AL%20DESARROLLO%20EMOCIONAL.pdf;sequence=1](http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8680/TESIS%20INCID)

Camacho. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5*

años en la ciudad de Lima, Perú. Recuperado de

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castro. (2006). *Muestra*. Recuperado de

<http://tesisdeinvestig.blogspot.pe/2012/01/poblacion-y-muestra.html>

Chávez. (2015). *Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas de niños de tres años de la I.E. 376 “Virgen de Fátima”-Pio Pata en la ciudad de Tambo, Perú*. Recuperado de

<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2920/Chavez%20Diaz-Sanchez%20Jeronimo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cotrina. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego en la ciudad de Lima, Perú*. Recuperado de

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6378/COTRINA_CERDAN_SONYI_HABILIDADES_JUEGO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Denzin, Duverger. (1978). *Técnica de la observación*. Recuperado de

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53686/Documento_completo_-_-%20Cortazzo%20CATEDRA%20.pdf-PDFA.pdf?sequence=1

Fernández, Ballesteros. (1980). *Técnica de la observación*. Recuperado de [https://](https://www.coursehero.com/file/p1kh5ju/La-observaci%C3%B3n-es-la-estrategia-fundamental-del-m%C3%A9todo-cient%C3%ADfico-Observar/)

www.coursehero.com/file/p1kh5ju/La-observaci%C3%B3n-es-la-estrategia-fundamental-del-m%C3%A9todo-cient%C3%ADfico-Observar/

Gómez. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas en la red N°4 del Distrito Callao– Escuela de Posgrado*. Callao, Perú.

Recuperado de

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1089/1/2010_Ballena_Habilidades%20sociales%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%20cinco%20a%C3%B1os%20de%20instituciones%20educativas%20de%20la%20red%20n%C2%B0%204%20del%20distrito%20Callao.pdf

Groos. (1861 - 2010). *Metodología. Nivel de investigación*. Recuperado de

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/987/ESTRATEGIA_DIDACTICA_LOGRO_DE_APRENDIZAJE_HERRERA_MELGAREJO_URELIO_JUAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, R., Fernández, C., y Batista, P. (2003). *Población y muestra*. (4ta edición). México: Mc Graw-Hill/Interamericana. Recuperado de

<http://tesisdeinvestig.blogspot.pe/2012/01/poblacion-y-muestra.html>

Jaramillo. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil en la ciudad de Bogotá, Colombia*. Recuperado de

http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/2849/TECE_RodriguezLatorreBelkys_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López. (2015). *El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad, en la ciudad de Distrito federal Norte, México*. Recuperado de

<http://digitalacademico.ajusco.upn.mx:8080/tesis/handle/123456789/29079>

Martínez. (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de*

Habilidades Sociales en la Educación Inicial, en la ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Recuperado de

<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>

- Olivares. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista en la ciudad de Catacaos – Piura*. Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1
- Orozco. (2001). *Metodología de la investigación*. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/987/ESTRATEGIA_DIDACTICA_LOGRO_DE_APRENDIZAJE_HERRERA_MELGAREJO_AURELIO_JUAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pedraza. (2013). *El juego cooperativo como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y disminuir la agresividad en niños de segundo de preescolar en la ciudad del Distrito Federal de México en el colegio de Kinderland*. Recuperado de <http://digitalacademico.ajusco.upn.mx:8080/tesis/handle/123456789/11278>
- Pozo Municio. (1996). *Habilidades sociales*. Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1
- Salamanca. (2012). *Desarrollo de habilidades en niños y niñas de grado 0 a través del juego, en la ciudad de Bogotá, Colombia en el Colegio Comuneros Oswaldo Guayasamín*. Recuperado de <http://www.mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/817/1/caraguen.pdf>
- Salazar. (2016). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016 Escuela de Posgrado en la*

ciudad de Rímac, Lima, Perú en la Institución Educativa Alfredo Bonifaz.

Recuperado de

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/8627/Chavieri_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salkind. (1998). *Diseño de la investigación. Método no experimental*. Recuperado de

https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT85.pdf

Sarantakos. (1998). *Tipo de Investigación cuantitativa*. Recuperado de

<http://soradelvalle.blogspot.pe/2008/08/la-investigacin-cualitativa-y.html>

Tamayo. (2005). *Tipo y diseño de la investigación descriptiva*. Recuperado de

http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/3618/Parraga_vm.pdf?sequence=1

Vásquez. (2015). *Los Juegos cooperativos como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del grado 301 del colegio Nidia Quintero Turbay en la ciudad de Bogotá, Colombia en el colegio de*

Nidia Quintero Turbay. Recuperado de <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8519/PROYECTO%20OSCAR%20%20MAURICIO.pdf?sequence=1>

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE 3, 4 Y 5 AÑOS

Sección:

Nombre y Apellidos

Marque adecuadamente la respuesta adecuada por estudiante.

N°	ITEMS	Siempre	A veces	Nunca	OBSERVACIONES
01	Es asertivo a las diferentes situaciones que se dan en el aula.				
02	Muestra autocontrol en su reacción frente a sus compañeros.				
03	Desarrolla las habilidades sociales como el escuchar las diferentes normas.				
04	Formula preguntas durante la sesión de clases.				
05	Inicia una conversación con sus compañeros.				
06	Muestra agradecimiento y gratitud.				
07	Pide ayuda a las demás personas.				
08	Participa activamente en el juego.				
09	Sigue las instrucciones, órdenes y normas del juego.				
10	Pide disculpas si cometió algún error o falta en el juego.				
11	Expresa sus sentimientos, emociones y respeta sus opiniones de los demás estudiantes.				
12	Afronta su enojo y frustración con sus demás compañeros.				
13	Comparte lo que tiene.				
14	Brinda ayuda a sus demás compañeros.				
15	Controla sus emociones por sí solo.				
16	Da la cara frente a sus errores.				
17	Es responsable durante las presiones del grupo de estudiantes.				
18	Deja de ser tímido frente a los demás estudiantes.				
19	Establece contacto visual con los demás estudiantes.				
20	Es respetuoso y saluda a las personas mayores y compañeros.				



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**LISTA DE COTEJO DEL COMPORTAMIENTO DURANTE LOS JUEGOS DE
LOS ESTUDIANTES DE 3, 4, 5 AÑOS**

	ÍTEMS APELLIDOS Y NOMBRES	Actitudinal		Cognitivo		Procedimental	
		☆ Sigue las normas acordadas en clase con compañerismo.		☆ Cooperando iniciativas e ideas sobre el juego.		☆ Participan en el juego y grafican lo que realizaron.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ALARCON URBANO, Naomi						
02	ARONE HUICHO, Alexis Ángel						
03	ARONE MENDEZ, Jans Cristian						
04	ARONI VILCAS, Franco Yovar						
05	AROTOMA CAMASI, Amilcar						
06	BORDA RIVAS, Cristian Jesús						
07	CARHUAPOMA VARGAS, Sammy						
08	CHAVEZ VIVANCO, Khathia						
09	GUILLEN VILCHEZ, Prisila						
10	HUAMAN ORE, Javier						
11	ICHPAS MESA, Gimena Rosita						
12	INFANTE CCASANI, Luz Mariela						
13	LEANDRO NAVARRO, Dayiro Yair						
14	MENDEZ AMIQUERO, Jhon Antony						
15	MUÑOZ CRUZ, Ruben						
16	QUINTANILLA URBANO, Jhon Romel						
17	RIVAS LLAMACURI, Josep Brayan						
18	RIVAS MEDINA, Brisalet						
19	URBANO GUTIERREZ, Eleazar Wilson						
20	URBANO GUTIERREZ, Naida Necida						

Anexo 2

“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

Ayacucho, Octubre 2017

CARTA N° 01- 2017-02 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora: Sandra Aguilar Cornejo

Directora

I.E.I. 429-3/Mx-U

Qatupata Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Titulación por Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.

Los Bachilleres se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación:

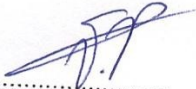
“EL JUEGO COOPERATIVO COMO IMPULSO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL” los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

BR. SANDRA MABEL AGUILAR CORNEJO

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

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

Atentamente.


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA