



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO COOPERATIVO PARA FOMENTAR LA
SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I E
14795 DIVINO JESÚS MISERICORDIOSO DE
BELLAVISTA-SULLANA-PIURA, 2021

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

ZAPATA GARRIDO, LEYDI KARINA
ORCID: 0000-0002-7064-347X

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA
ORCID: 0000-0002-4564-4681

PIURA – PERÚ

2022

2. Equipo de Trabajo

AUTOR

Zapata Garrido, Leydi Karina
ORCID: 0000-0002-7064-347X
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de
Pregrado, Piura, Perú

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina
ORCID: 0000-0002-4564-4681
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de
Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación,
Chimbote, Perú

JURADO

Muñoz Pacheco Luis Alberto
ORCID ID 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro
ORCID ID 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala Sofia Susana
ORCID ID 0000-0003-1597-3422

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Muñoz Pacheco Luis Alberto
Presidente

Sofía S. Carhuanina Calahuala
Miembro

Andrés T. Zavaleta Rodríguez
Miembro

Tamayo Ly, Carla Cristina
Asesor

4. Agradecimiento

A Dios mi guiador, por darme las fuerzas
para seguir adelante persiguiendo mi sueño,
gracias a ti Señor por darme vida y salud,
gracias por acompañarme siempre.

Dedicatoria

A mi familia que fue mi fuerza
y aliento para seguir avanzando
y poder conseguir las metas por
el bien de ellos.

5. Resumen

La siguiente investigación se basa en la dificultad que presentan los estudiantes en el desarrollo de la socialización tuvo como objetivo, explicar de qué manera el juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años. La metodología utilizada en la investigación fue de tipo cuantitativo de nivel explicativo de diseño pre experimental, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento la guía de observación aplicándose en aula de 4 años, el cual fue previamente validado por juicio de 3 expertos y medido su nivel de confiabilidad por el Alfa de Cronbach, dando (0,7), con una población de 159 estudiantes y una muestra de 32 estudiantes, para procesar los datos y resultados cuantitativos obtenidos se usó la herramienta de Excel 2016, el programa SPSS, y la prueba de Wilcoxon, resultando al aplicar el pre test, 53% (17) se encontró en nivel de inicio de socialización, por lo cual se aplicó 7 actividades de aprendizaje para explicar si el juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años. Al aplicar el pos test se obtuvo que 47% se encuentra en nivel de logro. Por lo cual, estos resultados concluyen tras aplicar la prueba de Wilcoxon que demostró que $p < 0.05$ que se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis del investigador, indicando que el juego cooperativo si promovió la socialización en los niños de 4 años.

Palabras clave: Cooperativo, Juego, Socialización.

Abstract

The next investigation is based on the difficulty that students present in the development of socialization, explain how cooperative play fosters socialization in 4-year-olds. The methodology used in the research was of a quantitative type with an explanatory level of pre-experimental design, the technique used was observation and the instrument was the observation guide, applied in a 4-year classroom, which was previously validated by the judgment of 3 experts. and measured its level of reliability by Cronbach's Alpha, giving (0.7), with a population of 159 students and a sample of 32 students, to process the data and quantitative results obtained, the Excel 2016 tool was used, the SPSS program, and the Wilcoxon test, resulting in applying the pre-test, 53% (17) were found at the beginning level of socialization, for which 7 learning activities were applied to explain whether the cooperative game promotes socialization in the children. 4 year olds. When applying the post test, it was obtained that 47% are at the achievement level. Therefore, these results conclude after applying the Wilcoxon test, which showed that $p < 0.05$ that the null hypothesis is rejected and the researcher's hypothesis is confirmed, indicating that the cooperative game did promote socialization in 4-year-old children.

Keywords: Cooperative, Game, Socialization.

6. Contenido

1. Carátula.....	i
2. Equipo de Trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
5. Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras.....	xiii
I. Introducción.....	1
2.1. Antecedentes.....	6
2.1.1. Internacionales.....	6
2.1.2. Nacionales.....	7
2.1.3. Regionales.....	12
2.1.4. Locales.....	13
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	15
2.2.1. Juego.....	15
2.2.2. El juego cooperativo.....	16
2.2.3. Concepto del juego cooperativo.....	16
2.2.4. Importancia del juego Cooperativo.....	17
2.2.5. Características del juego cooperativo.....	18
2.2.6. Clasificación del juego cooperativo.....	20
2.2.7. Beneficios del juego cooperativo.....	21
2.2.8. El juego cooperativo para desarrollar la socialización.....	23

2.2.9. Dimensiones del juego cooperativo	24
2.3. La socialización	25
2.3.1. Definición de la Socialización	25
2.3.2. Características de la socialización	27
2.3.3. Importancia de la socialización.....	28
2.3.4. Principales agentes de la socialización	29
a. La socialización primaria.....	31
b. La socialización secundaria	31
c. La socialización terciaria:	31
2.3.5. La socialización infantil.....	32
2.4. Dimensiones de socialización.....	33
2.4.1. Dimensión socioemocional.....	33
2.4.2. Dimensión cognitiva social.....	34
2.4.3. Dimensión Lingüística y comunicativa	36
2.4.4. Teorías de la socialización	37
a. Lev Vygotsky y su teoría sociocultural	37
b. La teoría de Piaget	38
c. Teoría de Gardner	38
d. La teoría de Erikson.....	38
2.5. Juego cooperativo y socialización	39
2.5.1. El juego para fomentar la socialización	39
III. Hipótesis	41
IV. Metodología.....	42
4.1 Diseño de la investigación	42
4.2. Población y muestra.....	43

4.2.1. Población	43
4.2.2. Muestra	43
4.2.3. Técnica de muestreo	44
4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusion.....	44
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	44
4.3.1. Juego cooperativo	45
4.3.2. Socialización.....	45
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores	45
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
4.4.1. Técnica.....	47
4.4.2. Instrumento	47
4.4.3. Validez y confiabilidad.....	48
4.5 Plan de análisis.....	49
4.6 Matriz de consistencia.....	50
4.7 Principios éticos	52
V. Resultados	54
5.1 Resultados.....	54
5.1.2. <i>Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021 a través del pre test</i>	54
5.1.3. <i>Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando el juego cooperativo para fomentar las relaciones interpersonales de los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021</i>	55
5.1.4. <i>Identificar el nivel de socialización luego de la aplicación de la estrategia en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021 a través del pos test.</i>	57

5.1.5. <i>Comparar los niveles de socialización obtenidos en el pre y pos test en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.</i>	58
5.1.6. Contraste de hipótesis.....	59
5.1.7. Hipótesis.....	59
5.2 Análisis de los resultados.....	61
VI. Conclusiones.....	70
6.2. Recomendaciones	72
Aspectos complementarios	73
Referencias bibliográficas.....	73
Anexos	84
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	84
Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento.....	86
Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos.....	101
Anexo 4: Constancia de aceptación	103
Anexo 5: consentimiento informado.....	104
Anexo 6 Consentimiento Informado docente	108
Anexo 7 Base de datos.....	110
Anexo 8 Actividades de aprendizaje.....	111
Actividad de aprendizaje N° 1	111
Actividad de aprendizaje N° 2.....	115
Actividad de aprendizaje N° 3.....	119
Actividad de aprendizaje N° 4.....	123
Actividad de aprendizaje N° 5.....	126
Actividad de aprendizaje N° 6.....	130

Actividad de aprendizaje n° 7	134
Anexo 9 Pantallazo de Turnitin	138

7. Índice de figuras

Figura 1.-	54
Nivel de desarrollo de socialización en los niños de 4 años.	54
Figura 2	56
Resultados de la aplicación de las actividades aplicando la estrategia del juego cooperativo para fomentar la socialización.....	56
Figura 3	57
Nivel de socialización luego de aplicado el pos test.....	57
Figura 4	58
Niveles de la socialización del pre y pos test.....	58

Tablas

Tabla 1	43
Población de niños	43
Tabla 2	44
Muestra de estudiantes	44
Tabla 3	49
Instrumento de confiabilidad	49
Tabla 4:	54
Nivel de socialización en los niños de 4 años	54
Tabla 5	55
Resultados de la aplicación de las actividades aplicando la estrategia del juego cooperativo para fomentar la socialización.....	55
Tabla 6	57
Nivel de socialización luego de aplicado el pos test.....	57
Tabla 7	58
Comparación del pre y pos test	58
Tabla 8	59
Prueba de rangos con signo Wilcoxon	59

I. Introducción

La socialización parte fundamental del desarrollo humano con trascendencia a lo largo de la vida, clave en el nivel inicial, iniciándose en los primeros años de existencia dándose primero en su familia y la escuela consecutivamente, donde se convive, comparte, fundamenta los valores, aprende y cumple acuerdos y normas para integrarse en su sociedad, desarrolla habilidades sociales para interactuar con otros para una convivencia sana, si se careciera de la socialización no habría una riqueza en todos los aspectos básicos humanizadores de la persona y desencadenaría un desequilibrio en la sociedad. (Muñoz, 2009). Así mismo, no es posible olvidar que es en el seno familiar donde nace la socialización en el niño, tal como lo indica (Oyarzún, 2021), a su letra habla:

En la primera infancia y a nivel de sala cuna, la familia sigue siendo, principalmente, el primer agente socializador, pero en la medida que van avanzando de nivel, es de suma importancia que puedan interactuar con sus pares, especialmente a través del juego, que es parte del proceso formativo. Ellos van aprendiendo a convivir, compartir y desarrollar la creatividad trabajando en equipo. (p.2). Por lo tanto, al llegar al sistema educativo se debe trabajar con estrategias para su adaptación e ir mejorando y el niño alcance un desarrollo apropiado en sus relaciones interpersonales con los demás.

Diversos estudios demuestran que tras la pandemia que ha puesto al mundo entero en cuarentena se han producido niveles más bajos de lo normal en cuanto a la socialización en los niños que en años anteriores, tal como lo revela (Seusan, 2020), en un estudio realizado para UNICEF en América Latina y el Caribe donde se teme haber

perdido los logros educativos obtenidos que cuando las clases eran presenciales afectando significativamente el ámbito social de los niños al no poder asistir a los centros educativos de forma normal, perdiendo la oportunidad de desarrollar su potencial humano, relacionarse con niños de su edad, jugar, tal es así que se teme la falta de ella restrinja la recuperación económica y afecte la comunidad en el futuro. Así mismo, la falta de socialización en la primera infancia en las escuelas en Uruguay según el estudio realizado por la Universidad de la República han generado en los niños una deficiencia en su socialización y la falta de integración, ellos manifiestan que desean volver a las aulas para jugar con sus compañeros y tener muchos amigos cosa que en casa no es posible.

De igual forma, en nuestro país no es diferente el panorama los más pequeños son los más afectados por la carencia de socialización debido que es en esta etapa donde es necesaria la interacción con niños de su edad, tener compañeros de juegos, de aprender juntos y compartir vivencias únicas que no se pueden suscitar en otros ambientes.

En el ámbito regional la situación no es distinta por lo que se evidencia tener deficiencia en el desarrollo de habilidades sociales, ya que hay niños que son tímidos, otros no siguen las reglas del juego, no cooperan entre ellos al trabajar, no hay un compromiso a la hora de realizar las actividades por el estado de confinamiento en el que nos encontramos.

De igual modo, en la comunidad educativa local en la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura se observa en los niños de 4 años un bajo desenvolvimiento en la socialización entre ellos, por lo que surgen discusiones, no se practica mucho el valor de respeto hacia sus compañeros, útiles y pertenencias de los demás, de modo que no cumplen con los acuerdos de aula y no utilizan las palabras

mágicas cuando deberían hacerlo, en el juego no respetan las reglas y a la hora de trabajar en equipo no lo hacen de manera ordenada y conjunta, presentan problemas para integrarse, no se comunican de forma clara, no asumen roles.

Así mismo, a la hora de jugar prefieren hacerlo con los que son de su agrado, no se prestan los juguetes, y otros juegan solos, es por ello que se propone el uso del juego cooperativo para fomentar la socialización ya que permite integrar a los niños y niñas sin que exista una rivalidad por ganar el juego, sino que propicia que cooperen en el grupo, de esta manera se mejoran las relaciones interpersonales y la práctica de valores entre los niños.

Ante la necesidad de una estrategia que fomente la socialización por la situación problemática expuesta y tema a investigar es que nace y se desprende la siguiente pregunta: ¿De qué manera el juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años en la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021?

Para dar respuesta a este interrogante problema, se planteó el siguiente objetivo general: Explicar de qué manera el juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

Así mismo, para responder al objetivo general se dieron los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021 a través del pre test.

Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando el juego cooperativo para fomentar las relaciones interpersonales de los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.

Identificar el nivel de socialización luego de la aplicación de la estrategia en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021 a través del pos test.

Comparar los niveles de socialización obtenidos en el pre y pos test en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.

Esta investigación se justificó a nivel teórico porque se ha puesto en conocimiento amparado por diferentes autores contenidos en el marco teórico afirmando que el uso del juego cooperativo como estrategia es de mucha utilidad, donde, se puede aplicar en los estudiantes con el fin de fomentar la socialización en los niños de 4 años. En un nivel metodológico; habiéndose elaborado y validado un instrumento por expertos el que contiene los ítems necesarios para evaluar el nivel de socialización en los niños, el cual ayudara a identificar el nivel y características sociales que debería contar un niño de 4 años. Y finalmente a nivel práctico, al demostrarse que el juego cooperativo es una herramienta útil para la fomentación de la socialización en los niños con la cual se puede conseguir diversos beneficios como lo es una mejor integración e inclusión social, mejora en la adaptación y cumplimiento a las normas de su sociedad para llevar una convivencia saludable y necesaria.

La siguiente investigación se realizó de manera factible al lograrse su ejecución, al contar con los recursos y el tiempo necesario para el desarrollo de la misma.

Esta investigación que se desarrolló pertenece a la línea de investigación de didáctica en el área de personal social, el objetivo de la línea de investigación es propiciar una buena convivencia, el bien común y desarrollar la socialización entre los niños y niñas.

Con la investigación se beneficiaron 32 estudiantes de 4 años del nivel inicial matriculados en el año 2021.

La metodología utilizada en la investigación fue de tipo Cuantitativo de nivel explicativo de diseño pre experimental. Se contó con una población de 159 estudiantes, tomando una muestra de 32 estudiantes correspondientes al aula de 4 años. Para procesar los datos y resultados cuantitativos obtenidos en la investigación se hizo uso de la herramienta de Excel 2016, el programa SPSS, y la prueba de Wilcoxon, obteniéndose los siguientes resultados que, al aplicar el pre test, 53% (17) se encontró en nivel de inicio de socialización, por lo cual se elaboró de 7 actividades de aprendizaje aplicándolas a la muestra y con los resultados obtenidos explicar si el juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años. De esta forma, después de aplicar el pos test se obtuvo que 47% se encuentra en nivel de logro observándose una buena mejora. Además, se procedió a aplicar la prueba de Wilcoxon que demostró que $p < 0.05$ lo que indica que se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis del investigador.

Por lo cual, se llega a la conclusión que uso del juego cooperativo como estrategia didáctica fomenta la socialización y produce una mejora significativa en el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años, permitiéndoles fortalecer sus habilidades sociales para relacionarse con los demás, mostrándose más seguros e integrándose con facilidad en su sociedad.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Pilamunga (2016), en su tesis denominada “*Juegos Cooperativos como una estrategia en la enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años de edad del Centro del Desarrollo Infantil “Mis Primeras Huellas” de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2014-2015*”. Tuvo como objetivo “Analizar la influencia de los juegos cooperativos como una estrategia de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización de los niños de 3 a 4 años”. La metodología utilizada en la investigación fue cualitativa de tipo descriptiva, cuenta con una muestra de 12 niños y niñas de 3 y 4 años. Obtuvo como resultados que el 42% de los estudiantes a veces participa, el 17% casi siempre, el 25% siempre y el 17% nunca lo hace. Concluyo que es de suma importancia el uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de la socialización en los niños por que mejoran las relaciones personales y su autoestima.

Echeverría (2016), en su tesis denominada “*El Juego Cooperativo de las Ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de Educación Inicial I, del Centro Educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito*”. Tuvo como objetivo “Investigar la incidencia del Juego Cooperativo las Ollitas Encantadas y las Relaciones Interpersonales de las niñas y niños de inicial”. La metodología utilizada en la presente investigación es de tipo cuantitativa y cualitativa, tuvo una población y muestra de 65 niños y niñas de nivel inicial, se recogió la información utilizando como instrumento “la ficha de observación”, los resultados de dicha investigación fue según datos estadísticos que probaron la hipótesis alternativa donde se indica que “el juego cooperativo incide

favorablemente en las relaciones interpersonales de los niños y niñas”, concluyendo que la aplicación del juego cooperativo de “ollitas encantadas” como estrategia favorece las relaciones interpersonales.

Quiñonez (2017), en su tesis titulada *“El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación Inicial subnivel I paralelo «A» y «B» de la unidad educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato”*. Tuvo como objetivo analizar la incidencia del juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de 5 años, la metodología utilizada fue de tipo experimental y diseño descriptivo y correlacional de nivel exploratorio, conto con una población y muestra de 52 estudiantes, para recoger la información se utilizó la “guía de observación”, obtuvo como resultados que el uso del juego cooperativo mejora las relaciones sociales de los niños y niñas, se concluye que el juego cooperativo incide favorablemente en el desarrollo de la socialización de los niños.

2.1.2. Nacionales

Velasquez y Acero (2018), en su tesis titulada *“Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno – 2017”*. Tuvo como objetivo determinar el grado de contribución del Taller de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 de Barrio Laykakota de la Ciudad de Puno”, la metodología utilizada fue de tipo pre experimental y diseño descriptivo y correlacional, la muestra está compuesta por 25 niños y niñas de 4 años. Tuvo como resultado lo siguiente: antes de aplicar el “taller de juegos colaborativos” se encontró que el 80% de los niños y niñas no oía con atención las reglas del juego ante un

20% que, si lo hacía, tras aplicar dicho taller se puede observar una mejoría, ya el 72% de los niños y niñas escucha con atención ante un 28% que no, se evidencia una mejoría tras trabajar el taller de juegos con ellos. Se concluye que los el “programa de juegos cooperativos” mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas.

Felipe (2017), en su tesis titulada “Nivel de socialización en los niños y niñas de 05 años de la institución Educativa Inicial N° 36168 - Acobamba - Huancavelica”. Tuvo como objetivo “Determinar el nivel de socialización en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 236168 - Acobamba - Huancavelica”, la metodología utilizada fue de tipo pre experimental de diseño descriptivo, tuvo una muestra de 12 estudiantes de 5 años. tuvo como resultado que al aplicar el instrumento de evaluación donde se encontró que un 33%; de los estudiantes se encuentran en el “nivel alto” de, un 25% se encuentra en un “nivel medio”, un 25% en un “nivel bajo” y un 16% en un “nivel muy alto”. Tuvo como conclusiones que el nivel de socialización esta entre el nivel “alto y medio” de socialización en los niños de 5 años, se recomienda que se debe implementar nuevas estrategias para poder optimizar el desarrollo de socialización en los niños.

Depaz y Asencios (2016), en su tesis titulada “*Los Juegos Cooperativos Y Su Influencia En El Desarrollo De Habilidades Sociales De Los Niños De 4 Años*”. Perú. Tuvo como objetivo explicar cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo habilidades sociales de los niños 5 años de dicha I.E. La metodología utilizada en la investigación fue de tipo cuasi-experimental, teniendo como muestra a dos grupos (control y experimental), conformado por 12 niños de 5 años de la I.E.I N° 098 De Huaripampa Alto, Distrito De San Marcos. Se aplicó un pre test y post test, antes de

aplicar el programa de juegos, el 91% de los estudiantes se encontraban en el “nivel nunca”, el 9% en el “nivel a veces” y un 0% en el “nivel de siempre”, de desarrollo de las habilidades sociales. Después de aplicado el programa de juegos se obtuvo que el 50% de la muestra se encuentra en el “nivel de siempre”, el 42% en el “nivel de a veces” y el 8% se encuentra en el “nivel nunca”, evidenciando una mejora significativa. Se concluye que la aplicación de los juegos cooperativos la existencia de la relación directa entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales, los cuales propician la convivencia democrática, además del desarrollo de la identidad personal y la autonomía, así como el desarrollo de actitudes sociales de los niños y niñas.

Manyavilca (2018), en su trabajo de Tesis titulada *“El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Santa Rosa Distrito De San Miguel Provincia de la Mar Región de Ayacucho en el año académico 2018”*. Tuvo como objetivo general determinar cómo el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de la I.E. La metodología utilizada en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental, teniendo una muestra de 9 niños de 3 años y 1 docente de la I.E Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho 2018. Se aplicó como instrumento de evaluación la “guía de observación”, concluyendo que los juegos cooperativos que se promueven en el aula son una alternativa favorable para la mejora de las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes, los cuales promueven un clima adecuado en el aula, se obtuvo como resultados que el 100% (9) estudiantes desarrollan el pensamiento positivo y la credibilidad, y el 100% (9) la validación y

regulación emocional, el 100% (9) la empatía y 100% (9) la compasión, siendo muy beneficioso.

Carlos (2016), en su trabajo de Tesis titulada *“Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°389, Rímac – 2016”*. Tuvo como objetivo general determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años. La metodología utilizada en la investigación fue del diseño experimental, teniendo como muestra a 50 niños y niñas de 5 años de la I.E N°389, Rímac – 2016. Se recogió la información haciendo uso de la técnica de la “ficha de observación” El instrumento de evaluación que se aplicó fue la “escala de habilidades sociales en niños de 5 años”, los resultados obtenidos revelan que al aplicar el pre test 34% se hallaba en nivel bajo, 0% en nivel alto de desarrollo de las habilidades sociales, tras aplicarse el post test 38% se halla en el nivel alto demostrando que el programa aplicado de los juegos colaborativos mejora las habilidades sociales en los niños de 5 años. Los resultados en el pre test según el programa Wilcoxon fue: 7.36; $p > .005$), el posttest: 21.6; $p < .005$, obteniendo una mejora de 14 puntos en rango promedio.

Cerna (2018), en su trabajo de Tesis titulada *“Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”*. Tuvo como objetivo general determinar si el empleo de estrategias del juego cooperativo favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018. La metodología utilizada en la investigación fue de tipo experimental y de diseño pre

experimental, teniendo de muestra a 15 niños de 4 años de la I.E.I “Angelitos de Mama Ashu distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018”. Se aplicó la escala de apreciación como instrumento utilizando un pre test y pos test, tuvo como resultados que al aplicar el pre test el 100% de los niños se encontraban en el “nivel malo” luego de aplicar el juego como estrategia para desarrollar las habilidades sociales se observó que una mejora significativa ya que el 87% logró desarrollar las habilidades, concluyendo que el uso de juego cooperativo favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas.

Aguilar (2018), en su trabajo de tesis titulado: *“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”*. Tuvo como objetivo general Especificar de qué manera el juego cooperativo impulsa las habilidades sociales en los niños de inicial de la I.E Qatupata del Distrito de Uchuraccay Provincia Huanta Región Ayacucho 2018. La metodología que se usó en la investigación fue de tipo cuantitativa de diseño no experimental y nivel descriptivo, teniendo como muestra a 20 estudiantes de nivel inicial. Tuvo como resultados que el 65% de los estudiantes seguían los acuerdos de convivencia, un 35% no lo hacía. Tuvo las siguientes conclusiones: El juego cooperativo mejora significativamente e impulsa las habilidades sociales en los niños.

2.1.3. Regionales

Montalvan (2018), en su proyecto de tesis denominada *“Programa de Juegos Cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular “Jardín Real” Urb. Bancaria Piura, 2015.* Tuvo como objetivo general “Demostrar el efecto del programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años”, la metodología que utilizó fue de diseño pre experimental, cuantitativa longitudinal de nivel explicativa, tuvo como muestra a 21 niño y niñas de 5 años de la “Institución Educativa Particular “Jardín Real” Urb. Bancaria Piura, 2015”, los resultados obtenidos en esta tesis fueron que al aplicar el pre test se encontró que solo el 35% de la muestra poseían buen desarrollo de las habilidades sociales y un 65% no, luego de aplicado el programa se observó que más del 50 % de los niños y niñas poseen un desarrollo de las habilidades sociales viendo que ha surgido una mejoría significativa. En conclusión, se define que los cooperativos permite el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años.

Flores (2020), en su tesis denominada *“Los Juegos Cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura – 2018”.* Tuvo como objetivo general “determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas”, la metodología empleada en la investigación fue de diseño pre experimental empleando el pre test y pos test, la muestra estuvo conformada por 16 niño y niñas de 5 años de la I.E “N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura”, los resultados de dicha investigación fueron: se aplicó el pre test donde indica que el 44% de los niños se hallaba en el “nivel de inicio”, 37% “en nivel de proceso” y 19% “en nivel de logrado” de

desarrollo de las habilidades sociales, al aplicar el programa de juegos colaborativos y realizar el pos test se obtuvo que 50 % se encuentra “en nivel de logrado”, el 12% “en nivel de inicio” y 38% “en nivel de proceso” de desarrollo de las habilidades sociales. Concluyendo que el juego colaborativo como estrategia para mejorar las habilidades sociales favorecen su desarrollo.

Salvador (2017), En su tesis titulada *“Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío de San Isidro- Frías 2017”*. Tuvo como objetivo: “Determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran la socialización de los niños de 5 años del PRONOEI Pastores de Cristo del Caserío San Isidro- Frías”. La metodología usada en la investigación fue de diseño pre experimental de tipo cuantitativo de nivel longitudinal, conto con una población y muestra de 10 niños de 5 años, se aplicó un pre test y pos test donde en el pre test se halló que los niños presentan un nivel bajo de desarrollo de la socialización, tras aplicar el programa de juegos tradicionales se obtuvo que el 60% de la muestra se encontraron en el “nivel de logro”, siendo efectivo la aplicación de los juegos tradicionales. En conclusión, se obtuvo que las aplicaciones de los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el nivel de socialización en los niños.

2.1.4. Locales

López (2017), En su tesis titulada *“Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017*. Tuvo como objetivo “Determinar de qué manera el uso del juego cooperativo ayuda a reducir las conductas agresivas de los niños de 5 años de la I. E

“Fundación por los niños del Perú”- Piura”. La metodología utilizada fue cuantitativa de diseño pre experimental de nivel explicativo, utilizando un pre test y pos test respectivamente, la población y muestra estuvo constituida por 22 estudiantes de 5 años de la IE “Fundación por los niños del Perú-Piura”, los resultados de dicha investigación fueron: al aplicar el pre test el 52% de los estudiantes se encuentran según el indicador “se expresa utilizando insultos” un 32% de los estudiantes se encontró en el “nivel inicio”. En cuanto al indicador “Daña las cosas materiales”, un 36% de los estudiantes se encontró en el “nivel inicio”, y por último en el indicador “Ataca a sus compañeros”, un 59% de los estudiantes se encontró en el “nivel inicio” en cuanto a nivel de conductas agresivas. Tras aplicarse el programa de juego cooperativo se halló en el pos test que en el indicador “Se expresa usando insultos”, un 55% de los estudiantes se halla en el “nivel logro”, en el indicador “Daña las cosas materiales”, un 45% de los estudiantes se halla en el “nivel logro”, y finalmente, en el indicador “Ataca a sus compañeros”, un 64% de los estudiantes se haya en el “nivel logro”. Tuvo las siguientes conclusiones: el uso del juego cooperativo reduce significativamente las conductas agresivas en los niños.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego

Venegas (2018), nos dice “El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o haciendo otra cosa” (p. 17).

Por tanto, consideramos que el juego es innato y espontáneo en el niño, siempre descubrirá su cuerpo, el entorno y socializará con sus semejantes a través de él fomentando satisfacción, fantasía, libertad, alegría, curiosidad, conocimiento que le permite desarrollar sus competencias y habilidades.

Garaigordobil (2005), nos indica que el juego se define como:

“El juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para el niño, sino de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo” (p. 42).

Para Vygotsky (1924), el juego es una necesidad para el niño de propiciar el contacto con lo demás y su entorno, el autor define que su naturaleza yace en un “fenómeno de tipo social” es decir que trasciende más allá de ser solo un instinto personal, sino que involucra a sus semejantes.

Observando el juego desde el enfoque psicológico se puede distinguir dos características que resaltan: el juego como libertad al jugador donde el participante decide si jugar o no y como es puesta en manifiesta la inteligencia del participante, pues se evidencia el desarrollo cognitivo del mismo.

Castro et al. (2020), al respecto deslinda de las diversas teorías que “Jugar implica un compromiso de las capacidades cognitivas, como análisis, deducción, inducción, reflexión, entre otras que hacen parte determinante en el desarrollo del conocimiento de cada persona” (p. 27).

Por lo tanto, se puede decir que el juego que realiza el niño o niña ejemplifica como son en realidad en su vida cotidiana, sus emociones, sus vivencias y hasta aquellos malos momentos que puedan pasar.

Cuando se mira a través del enfoque social, el juego se plantea como un medio para moderar el comportamiento del grupo y donde se puede relacionarse con los demás, donde se establecen ciertas reglas que no privan de actuar con espontaneidad y libertad, pero con la regulación necesaria, donde esta hace que se vuelva más interesante para los participantes del juego, estas deberán ser respetadas y si no se hace pues se enciende la alarma que produce emoción en los jugadores, y el respeto a ellas lo hace un juego justo y equitativo para todo el grupo produciendo la interacción entre ellos.

2.2.2. El juego cooperativo

2.2.3. Concepto del juego cooperativo

Rojas (2009), define el juego cooperativo:

Son actividades placenteras en las que se disfruta del juego de una forma lúdica, recreativa y buscando el placer por jugar, que son manifestaciones libres y voluntarias en las que nadie obliga a nada, ni nadie a participar ni a jugar, son participantes y en las que todos los participantes tienen clara una cosa y es que todos

los implicados tiene que intervenir en las acciones, nadie es el mejor, todos, el grupo es lo más importante (p. 28).

El autor también refiere que favorecen la comunicación, la cual es indispensable para la resolución de conflictos, aumentando las habilidades sociales, relaciones interpersonales y la aceptación entre ellos (Rojas, 2009, p. 28).

Arranz (2009), define el juego cooperativo como “Un juego cooperativo es un juego sin ganadoras ni perdedoras, sin excluidas ni eliminadas, sin equipos temporales o permanentes. Es exactamente lo que distingue a estos juegos de los juegos de competición y de muchas actividades deportivas” (p.7). Por lo tanto, se entiende que este tipo de juego no busca la competición sino generar la cooperación de todo el grupo trabajando por un interés en común.

2.2.4. Importancia del juego Cooperativo

Garaigordobil (2005), indica que el juego cooperativo contribuye al desarrollo integral del niño porque:

Propician la comunicación, elevan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y se produce una disminución de los mensajes no positivos aumentando las conductas denominadas pro sociales (conductas de ayudar, cooperar, compartir...) y más conductas que si son asertivas en la interacción con los demás iguales.

Se logra reducir aquellas conductas sociales negativas como la agresividad, terquedad, el ser apático y retraído, tímido y ansioso estimulando la interacción, se nota una reducción significativa de contactos negativos, de este modo, ayuda a potenciar el nivel de participación en actividades de clase generando una cohesión grupal que mejora

el entorno y el clima social del aula facilitando la aceptación interracial mejoran el concepto que se tiene de los otros (p. 43).

Por lo tanto, es una estrategia interesante que trae consigo muchos beneficios para trabajar diferentes aspectos que tengan que ver con la socialización del ser humano en todas las etapas de la vida.

2.2.5. Características del juego cooperativo

Ruiz y Omeñaca (2019), indica que tiene las siguientes características:

- a. En su formulación: “demanda la colaboración entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un fin común” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p.77). por lo tanto, los participantes se apoyan para conseguir una meta sin competir entre ellos si no efectuándose la colaboración mutua.
- b. Plantea una actividad conjunta y participativa: “donde todos los integrantes tiene un rol que representar y trabajan de una manera conjunta” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p.77). Por lo tanto, nadie se queda sin participar porque todos tienen algo que aportar.
- c. Exige la coordinación de labores: “el resultado no deriva de la suma de esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los participantes como respuesta a la demanda de los elementos no humanos del juego” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p.77). Por lo tanto, fomenta en el grupo el uso de estrategias en conjunto para lograr la meta sin competir.
- d. Representa un disfrute de medios. “una exploración creativa de posibilidades más que una búsqueda de metas, un entorno para recreación en las relaciones

con los compañeros por encima de la lucha por alcanzar la victoria individual” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p.77). Por lo cual, las actividades en conjunto se hacen más productivas por se disfrutan mucho más recibiendo el apoyo de todo el conjunto trabajando.

- e. Atiende al proceso: “concede una especial importancia a todo lo que hay de enriquecedor en la actuación, coordinada con los miembros del grupo” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p.78). Por lo cual, ya no solo es un deber tedioso, sino, la cooperación de todos coordinando para luego actuar.
- f. No fomenta la competición: “libera la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a los otros” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p.78). Por lo cual, no se vuelve un reto, sino, una actividad placentera y no competitiva.
- g. No excluye: “todas las personas; por encima de sus capacidades, tiene algo que aportar y participar mientras dura el juego” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p. 78). Por lo tanto, es integradora, todos y todas son bienvenidos, todos tienen algo que dar.
- h. No discrimina: “no hay distinción entre buenos y malos, entre ganadores y perdedores, entre chicos y chicas, etc. resalta la actuación de un grupo que disfruta participando” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p. 78). Por tanto, todos son incluidos sin importar el género ni condición.
- i. No elimina: “el error va seguido de la posibilidad de ir jugando y experimentando” (Omeñaca y Ruiz, 2005, p, 78). Por lo tanto, aquellas situaciones que parecen un punto en contra se vuelven de provecho para

volver a intentarlo una y otra vez generando una satisfacción que embarga a todo el grupo.

Estas características de los juegos cooperativos se basan en la participación conjunta de todo el grupo, generan satisfacción al conseguir sus objetivos, después de competir, pero no contra ellos, si no que unen esfuerzos, y sus habilidades para la obtención del tan ansiado logro, lo que permite conjugar las habilidades sociales, motrices y cognitivas para lograr superar aquellos obstáculos, de esta forma al desarrollarse produce un efecto placentero e integrador. (Rojas, 2009. p. 29).

2.2.6. Clasificación del juego cooperativo

En su estudio Garaigordobil (2003), clasifico los juegos cooperativos en las siguientes clases:

Los juegos de representación divididos en simbólicos, de roles, dramáticos y de ficción: Estos juegos son los que estimulan una comunicación espontanea ayudando a la cooperación con los iguales de esta forma amplían el conocimiento del mundo social del adulto preparando al niño para el mundo del trabajo en su rol como adulto, además, son los promotores del desarrollo moral, del autodomínio, voluntad y de aceptación y cumplimiento de normas de conducta propuestas según su sociedad, son facilitadores del autoconocimiento propio y del desarrollo de la conciencia personal (Garaigordobil, 2003, p. 43).

Por lo tanto, todos estos tipos de juegos tienen como fin que los jugadores y participantes mantengan una comunicación fluida y que no se haga por obligación el colaborar, sino un placer hacerlo.

Otro tipo de juego cooperativo es: Juegos de reglas: “Son aprendizaje de estrategias de interacción social. Facilitan el control de la agresividad. Son ejercicio de responsabilidad y democracia” (Garaigordobil, 2003, p.43). Además, tenemos: Los juegos cooperativos: “Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.

Incrementan las conductas prosociales (conductas de ayudar, cooperar, compartir...) y las conductas asertivas en la interacción con iguales. Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez” (Garaigordobil, 2003, p.43).

Juegos sociales turbulentos: “Promueven la socialización de la agresividad. Facilitan la adaptación socio-emocional” (Garaigordobil, 2003, p.43).

2.2.7. Beneficios del juego cooperativo

Los autores mencionados coinciden y afirman que el juego cooperativo genera los siguientes beneficios:

Promotores de la comunicación fluida: se observa una disminución significativa de los mensajes no positivos entre los miembros del grupo y se produce un aumento en los mensajes que son positivos

Causales del incremento de conductas pro sociales como: las ganas de ayudar, cooperar, compartiendo con los demás, conductas que son asertivas a la hora de interactuar.

Reducción de conductas sociales negativas: como la agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez.

Estimulan la interacción: el contacto físico positivo, reduciendo el contacto físico negativo, enfrentamiento y peleas.

Potencian la participación: “en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula, facilitan la aceptación interracial, mejoran el concepto de los demás. (Garaigordobil, 2003, p.43).

Arranz (2009), indica que los beneficios del juego cooperativo son: “tener más confianza en sí mismo y en los demás, admitir a otros, cambio de comportamiento por influencia de los otros, mejor comprensión y comunicación, sentirse a gusto con los demás” (p. 7).

Así mismo, Mayordomo y Onrubia (2016), nos dicen que cooperar permite aprender en los diferentes espacios donde se desenvuelve el ser humano: A cooperar para incluir se aprende en la familia, en los contextos sociales y, por supuesto en la escuela, porque la competencia de la cooperación no es innata e intrínseca a la condición humana, es necesario enseñarla ya que por sí solos los niños no la practicarían en su vida cotidiana.

Del mismo modo, cooperar se puede utilizar para incluir a los demás esta se enseña organizando y modelando las interacciones dentro de los equipos cooperativos para ayudar a progresar desde lo individualista y competitivo hacia lo cooperativo (p. 63).

2.2.8. El juego cooperativo para desarrollar la socialización

Garaigordobil (2003), pone énfasis en que el juego cooperativo denominándolo como un ente importante para desarrollar la socialización al haber echo de su uso mediante diversos programas de juego, la autora describe que se produce una mejora en la conducta social de los participantes con sus iguales en el aula la cual impulsa un incremento de conductas de liderazgo, los niños tienen mayor sensibilidad social, se fomenta el respeto, tienen más autocontrol de sí mismos, aceptando a los demás mostrando jovialidad y disminuyendo las conductas agresivas, pueden controlar la ansiedad y son menos tímidos animándose a participar dejando de la lado la apatía y el retraimiento, habiendo una mejor relación en el grupo, se incrementa y desarrolla la capacidad de cooperar haciendo que las relaciones interpersonales sean buenas y adquieran estrategias cognitivas de interacción social (p.33).

2.2.9. Dimensiones del juego cooperativo

2.2.9.1 Dimensión cooperación. Para las autoras Garaigordobil & Fagoaga, (2006), creen que a través del juego se estimula la cooperación y ayuda entre el grupo, de manera que, para jugar el niño: número 1 necesita ponerse de acuerdo con sus demás compañeros: “que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y de valoración de las situaciones” y numero 2; debe existir una coordinación de las acciones con los otros, ayudándose y siendo un complemento con los roles de los demás y contribuir a la meta en común. Al generarse situaciones de juego, un problema, se produce en el grupo la toma de decisiones para darle solución o ponerse de acuerdo, el cooperar entre el grupo se da con el fin de conseguir un logro entre todos, dejando de lado la oposición, el individualismo, de esta forma se trasforma aquellas respuestas negativas en positivas al permitir ponerse de acuerdo y apoyarse sin generar competición, algunas acciones que generan la cooperación: Asumir roles, disposición y cooperación mutua, planteamiento y cumplimiento de acuerdos y normas, aceptación de reglas del juego, comunicación y coordinación previa para desarrollar un fin.

2.2.9.2. Dimensión valores. El niño al jugar debe compaginar sus necesidades y deseos como, por ejemplo; el tener que esperar a beber agua al preferir jugar y aceptar las reglas del juego asumiendo los roles, todo esto conlleva a una aceptación de las normas y reglas sociales en un futuro, ya que restringirse de hacerlo se está generando el aceptar el rol y aprende a controlar sus impulsos, su voluntad, teniendo más dominio sobre sí mismo y dando paso al acatamiento de las normas, la moral y los valores que son bien vistos en la sociedad donde se desenvuelve. (Garaigordobil & Fagoaga, 2006. p. 30).

Las acciones que se esperan son: proponer y cumplir las reglas del juego, ponerse en el lugar de los demás, representar sus vivencias a través del juego, respetarse a sí mismo y a los demás, ser tolerante, compartir, ayuda mutua, disminución de conductas agresivas.

2.2.9.3. Dimensión participación. En los diferentes estudios realizados en niños de 4 a 5 años han demostrado una mejora en las conductas pro sociales, generando la participación, integración a los grupos de trabajo, con mucha más facilidad, demostrando una buena disposición al participar, “Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir” (Garaigordobil & Fagoaga, 2006. p. 32).

Las acciones y actitudes que se tienen son: una participación e integración espontánea, inclusión de todos los compañeros no importando características diferentes ya sea en cultura, o forma de pensar, un control adecuado de sus emociones.

2.3. La socialización

2.3.1. Definición de la Socialización

Varios autores tienen una definición de ella, en este caso Cardús (2003), la define de esta forma:

Como el proceso mediante el cual el individuo aprende y aprehende en el transcurso de su vida los procesos socioculturales de su medio, los integra en las estructuras de su personalidad – bajo la influencia de experiencias y agentes

significativos- y se adapta así al entorno social en cuyo seno tiene que vivir (p. 46).

Es así que este proceso inicia desde el nacimiento del nuevo ciudadano que integrará la sociedad, donde aprenderá aquellos conceptos de cómo actuar, que está bien pensar y cuáles son los sentimientos apropiados, que comportamiento es aceptable, depende de los valores que son bien vistos en la sociedad que deben practicar al desenvolverse en su entorno social.

Por su parte Panciano. Capella & Collon (2007), nos dicen que la socialización es:

“Es un proceso de interacción entre la sociedad y el individuo, mediante el cual este asimila las pautas, normas y costumbres compartidas por los miembros de la sociedad y aprende a conducirse en la forma más común a ella, adaptándose y abriéndose a los demás” (p. 248).

Según Rocher 1987 (Citado en García, 1996), define la socialización como:

es el proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir (p. 279).

2.3.2. Características de la socialización

Marín (2011) indica que la socialización tiene las siguientes características “La socialización empieza con el nacimiento del individuo y durara hasta la muerte, es decir todos estamos continuamente socializados”(p. 332). Por lo tanto, consideramos que este proceso es continuo durante toda la existencia del ser vivo, el cual se desarrolla a lo largo de toda vida.

El autor también nos indica que otra característica de la socialización es el ejemplo o modelo a seguir “vale la pena insistir en el gran poder que tienen los adultos y los modelos que nos dan, por la situación privilegiada que tienen en la recepción y la ignorancia que tiene el niño de otros modelos alternativos” (p. 332)

Por lo tanto, entendemos que los adultos y la sociedad, influye considerablemente en la forma de socializar con otros individuos ya que ese “ejemplo” es considerado valido en la formación de conductas hacia otros similares.

Martínez y Vázquez (1987), definen las siguientes características de la socialización:

Es un proceso continuo que está presente a lo largo de toda la vida social del individuo, aunque puede resultar más intenso en la infancia y adolescencia.

Supone una capacidad de relación del individuo, que concreta en la convivencia con los demás y su inserción social, por medio del aprendizaje. Aceptación o rechazo de normas, valores, etc, y su consiguiente internalización, lo que contribuye a la personalización. El papel activo del individuo, sobre todo

del adulto, hará aceptar o rechazar las innovaciones y cambios culturales, y enriquecer el contenido o material de la aculturación (p.216).

Otra característica de este proceso según lo indica (Marín, 2011), es “porque nos permite –a la vez que nos impone una disciplina y unos controles-una expansión y un desarrollo en un mundo que nos pertenece” (p. 233).

2.3.3. Importancia de la socialización

Gilbert (1997), indica la importancia de la socialización en el ser humano porque:

“A diferencia de otras especies vivientes cuyas conductas son determinadas biológicamente los seres humanos requieren de un aprendizaje social para desarrollar sus capacidades de sobrevivencia, sin embargo, más allá de la simple supervivencia, la experiencia social que los individuos aprenden durante el proceso de socialización genera la personalidad [...] la personalidad incluye las formas de como pensamos y entendemos al mundo y nuestras sociedades y a nosotros mismos, del mismo modo de respuestas emocionales a las diferentes situaciones que enfrentamos en nuestra vida diaria” (p.163).

Por lo tanto, este proceso socializador se desarrolla en toda la trayectoria de la vida del humano siendo su sociedad la encargada de proveer de aquellas herramientas con las que pueda sobrevivir, al principio estas necesidades se cubren por la familia donde es el primer agente de socialización, además es fundamental porque según el tipo de sociedad se formaran las conductas a seguir según el ejemplo que el individuo siga de su sociedad.

2.3.4. Principales agentes de la socialización

Gilbert (1997), indica que existen 3 principales agentes de socialización. En primer lugar, es la familia.

2.3.4.1. La familia. Para Gilbert (1997), afirma que la familia es fundamental en la sobrevivencia del niño porque:

Los niños dependen de otros adultos para satisfacer sus necesidades básicas más inmediatas, esta responsabilidad recae principalmente en la familia. De esta manera, el núcleo familiar constituye el grupo original primario más importante de la mayoría de los individuos. Las intensivas experiencias sociales que ocurren en el seno familiar son la base de nuestra personalidad independiente de los cambios que experimentemos más tarde ya sea como adolescentes y adultos” (p. 179-180).

Por lo tanto, se considera el más “importante” agente de socialización ya que es el universo social conocido en los primeros años de vida por el niño, donde encontrará la protección y el cuidado que necesita para sobrevivir, donde es la familia la principal responsable de cubrir todas sus necesidades y de la “formación” del nuevo miembro de la sociedad, es aquí donde se aprende la cultura y aquellas normas, valores, creencias que son aceptables según la sociedad a la que se pertenece.

2.3.4.2. La escuela. Gilbert (1997), El autor afirma que la escuela es el segundo agente de socialización porque:

En la escuela los niños aprenden a interactuar con otras personas que no forman parte de sus grupos primarios, provenientes de sus núcleos familiares diferentes a los suyos. De otro ángulo, la escuela juega un importante rol en la preparación de los niños para la vida adulta, especialmente en las sociedades industrializadas y modernas, donde las funciones sociales y productivas son extremadamente complejas y extensas para permanecer dentro de los marcos de la familia (p. 181).

Por lo tanto, se puede decir que la escuela cumple un rol fundamental en la socialización del niño, ya que es ahí donde aprenderá a interactuar con otros niños y adquirirá conocimientos importantes para su formación integral y desarrollo de sus capacidades para integrarse en el futuro al rol laboral de su sociedad.

2.3.4.3. Amigos y medios de comunicación. Además Gilbert (1997), finaliza diciendo que en el 3° agente se encuentran: “los amigos y medios de comunicación son también agentes indirectos o intencionales, encargados de proporcionar a los individuos al conocimiento necesario para vivir en la sociedad” (p.179). Por lo tanto, se puede decir que la influencia de otros pares es importante para el proceso de socialización, el ser aceptado en ese núcleo de relaciones, además la influencia de los medios de comunicación influye ya sea positivamente o negativamente en la conducta o modo de pensar.

2.3.4.4. Clases de socialización. Para Martínez y Vázquez (1987) la socialización se clasifica de la siguiente forma:

- a. **La socialización primaria.** Berger y Lukman 1975 citado por (Martínez y Vázquez, 1987) indica que la socialización primaria es “Se hace miembro de la sociedad al asimilar la cultura básica de su grupo, imitando e identificándose con las figuras con las que mantiene lazos de sangre y/o efecto” (p.216).
- b. **La socialización secundaria:** Esta es producida en diferentes grupos ya sean formales o secundarios, por medio de estas la persona se conecta con otras formas de socialización, extendiendo su panorama de la realidad, extendiendo la socialización primaria con sus pares por ejemplo sus compañeros de la IE, la televisión. (Martínez y Vázquez, 1987, p. 216).
- c. **La socialización terciaria:** algunas veces puede ser que se produzca una “disocialización” donde la persona se desvía por un tiempo de seguir con los valores y reglas y cultura de la sociedad a la que pertenece, pero puede regresar a formar o través parte de su grupo, a este proceso se le llama “resocialización terciaria”, así lo indica (Fermoso, 1990) citado por (Martínez y Vázquez, 1987, p. 216).

2.3.5. La socialización infantil

Bermúdez y Nuñez (2009), indican en referencia a la socialización infantil:

Por socialización se entiende el proceso por medio del cual se transmiten y configuran los conocimientos, los modos de percibir y categorizar la realidad y los valores determinados colectivamente que se encuentran en la base de sustentación de las dimensiones del orden social propios (p.35).

Así mismo, este proceso es más notable a partir de los dos primeros meses de vida al mostrar patrones entre padres y el bebe a través de miradas, juegos, caricias y apapachos en respuesta a sus necesidades que las manifiesta mediante el llanto y la sonrisa, este proceso dura hasta los nueve meses donde se da una comunicación “fáctica” porque aun él bebe no habla suele balbucear, la relación se intensifica entre madre e hijo y se arraiga con todos los miembros de la familia donde se adquieren los valores, las reglas y normas, los modales y la forma de comunicarse. (Sadurní, M & Rostan, C, Serrat, 2015).

- La etapa del balbuceo: mediante emisiones sonoras denominadas balbuceos las cuales a medida que él bebe se desarrolla incorpora sonidos silábicos que son propiamente de la lengua.
- Supervivencia: se desarrolla entre los 3 y 8 meses en los cuales él bebe le “sonríe” a todo mundo, juega y realiza expresiones para comunicar su alegría y el llanto para demostrar su disgusto.
- El gateo: una de las experiencias más placenteras para el niño ya que aquellas limitaciones por falta de acceso ahora son posibles al tener disponible todo un entorno que puede ser observado más de cerca, tocar, oler y probar.

- A caminar: después de haber atravesado grandes cambios llega este momento acompañado de sus primeras palabras.
- A partir de los dos años no solo se produce un desarrollo motriz, cognoscitivo sino también un gran progreso en el lenguaje el cual le permite comunicarse de una forma más clara, se da cuenta de su “yo” y tiene más autocontrol.
- De tres años el niño adquirido una maduración más compleja, se encuentra en el periodo de las preguntas las cuales se prolongan y se extienden en los próximos años de vida, está listo para empezar la escuela y socializar de una manera más abierta, está en proceso de adaptación con niños de su edad.

2.4. Dimensiones de socialización

Para Amar (2004), estas son las dimensiones que abarca la socialización:

2.4.1. Dimensión socioemocional

Desde el nacimiento surge en el niño el apego y la formación de vínculos afectivos hacia sus padres o cuidadores, estos son claves para en el futuro formar nuevas relaciones interpersonales con los demás seres sociales que hallara en el transcurso de su vida, estas capacidades como el amar, el afecto, el deseo de compartir, el impedirse de agredir a o dañar a otros, están asociadas a las capacidades medulares de apego que se forman desde la infancia temprana, esta relación que tiene desde el nacimiento se denomina primaria, consecutivamente se formara la relación secundaria en la escuela, donde aprenderá a socializar con otros individuos iguales a él mediante el juego y así crecerá su amplio mundo social al interactuar con su maestra, personas de su vecindario, familiares, amigos, etc.

Según el autor contempla “el desarrollo socioemocional está muy ligado a la realidad biológica de nuestras emociones y a la forma como la cultura permite sus representaciones y su forma de expresión” (Amar, 2004, p.32).

Por lo tanto, tiene que ver como las emociones llegan a al cerebro y a la vida de la persona, los vínculos que se forman desde el nacimiento con los otros seres sociales, empezando por la familia, donde se cimientan las bases afectivas para el niño y que rigen para formar nuevas relaciones con personas fuera del entorno social.

El autor también indica que a medida que transcurre el tiempo el individuo adquiere la capacidad de manejar estas emociones, como la ira, la tristeza, el miedo, el disgusto, inclusive la felicidad, al conocernos en lo íntimo y relacionarse con los demás hará más fácil poder regularlas ya que es necesario para ser aceptado en sociedad y adquirir conductas aceptables y todo esto dependerá de cómo ha sido tratado desde su primer encuentro social, la madre y la familia que le ha debido brindar el amor, cuidado, protección, comportamientos aceptables, valores, es más para Goleman citado por Amar (2004) aquellos seres humanos que han tenido habilidades emocionales bien desarrolladas desde la infancia es más probable que se sientan más satisfechas, y rindan mejor en su trabajo al dominar sus emociones que para aquellas que no han tenido un buen desarrollo ya que siempre tendrán que batallar con ellas generando inseguridad y problemas para integrarse y desenvolverse en su sociedad.

2.4.2. Dimensión cognitiva social

A medida que el ser humano crece deberá asumir y aprender las reglas que influyen en su sociedad y conocerlo, el autor dice que: “es por esto que, dentro de una visión comprensiva del desarrollo humano, tenemos que partir del conocimiento social,

es decir, esta creado por las actividades de la sociedad, y que la cognición social no solo refleja el desarrollo del conocimiento, sino también el desarrollo social del conocimiento” (Amar, 2004, p. 42). Por lo tanto, más que un mero conocimiento influye a un desarrollo en conjunto en la sociedad, cada ser humano necesita construir el conocimiento dado por una serie de métodos que son usados para conseguirlo y producir información sobre el amplio mundo social, y así, adquirir conocimientos sobre la comunicación, la atención y la memoria, para lograrlo es necesario de dos componentes básicos, hablamos del componente propiamente biológico y el social, el primero se relaciona con la actividad cerebral al estar ligadas a la mecánica de los procesos cognoscitivos de percepción, la memoria y la atención. El segundo es el social, este componente requiere que las personas interactúen unas con otras lo cual produce un desenvolvimiento en su medio y entorno, lográndose solo mediante una relación social con los miembros de dicha sociedad.

En esta dimensión apunta directamente “proceso global de la construcción del conocimiento del ser humano”, es decir ante un mundo globalizado es importante que cada persona tenga algo que aportar para renovar y construir constantemente el conocimiento en su sociedad. (Amar, 2004, p. 43).

El autor también indica que tanto el niño como el medio que le rodea se ve afectado y modificado ya que es necesario que el cree su propia representación del mundo social y no solo es de forma individual sino en equipo, es así que el conocimiento es un punto clave en el desarrollo de una sociedad, el individuo deberá hacer uso de los esquemas de conocimiento, los cuales mediante la información adquirida de la realidad de la sociedad u sociedades que tendrá la experiencia de conocer se va formando la

experiencia y que le ayudaran a plantearse una hipótesis de como son y de interpretarlas, y le permitirá diferenciar a las personas según sus características y roles que desempeñan en su sociedad, para el niño le ayudara a aceptar roles.

2.4.3. Dimensión Lingüística y comunicativa

Finalmente en esta dimensión el autor refiere que: “Esta dimensión alude al proceso del intercambio de significaciones que implica el uso de signos y códigos compartidos social y culturalmente, y construidos históricamente, Núcleo fundamental de esta dimensión es el lenguaje, que, en cuanto a mecanismo antropológico fundamental” (Amar, 2004, p. 70).

Por lo tanto, el lenguaje es una pieza clave para la comunicación donde es a través de un intercambio de ideas y modo de pensar que se produce esta, de tal forma que, es un medio muy fundamental para establecer la socialización entre los seres humanos, la cual les permite comunicar pensamientos, sentimientos, preferencias, emociones, sensaciones.

La diferencia entre otros seres vivos es que los humanos transformamos los componentes de la vida social en símbolos para crear nuestra propia perspectiva de ella, estos símbolos (palabras) se producen a través de la comunicación, así que, el lenguaje es un producto social y se trasmite a otros mediante el contacto de la misma cultura, las palabras crean un significado que es entendido al utilizarse en los miembros de una misma cultura, y este permite crear vínculos culturales, normas y acuerdos, roles y comportamientos que rigen en esa sociedad, en el niño, al comunicarse con su cultura le permite asumirla y transformarla a medida que el crece y se produce un cambio en sus valores, y lograra aceptarla y para ello en necesaria la interacción y la comunicación,

mediante las palabras es que el niño consigue conocer su cultura y su sociedad, sus valores e ideales, es por el lenguaje que el niño puede comprenderlo.

El autor también alude dimensión abarca al diseño psicolingüístico del cerebro, que no es más que la comprensión del interjuego de las estructuras del cerebro las cuales van a determinar el momento clave y la forma como el lenguaje llega a la vida del niño y su relación con las otras dimensiones. Mediante la interacción biológica y cognitiva social es que el niño adquiere el lenguaje a temprana edad al surgir el desarrollo emocional y social

2.4.4. Teorías de la socialización

Morrison (2003), nos resume las principales teorías de la socialización:

- a. **Lev Vygotsky y su teoría sociocultural:** explica que antes de un desarrollo social, mental y lingüístico previamente se produce un aprendizaje mediado por la interacción del niño con sus iguales mediante el juego, no puede existir un desarrollo de aprendizaje sino se ha socializado y que al socializar surge una colaboración del grupo para que este se lleve a cabo, luego de haber interiorizado lo adquirido ya viene el logro de un desarrollo individual. Cabe remarcar que uno de los conceptos primordiales de este autor es la zona de desarrollo próximo la cual indica que el niño puede ser guiado en esta área por otro niño o adulto que este más avanzado y a medida de la interacción esta se irá desarrollando, entonces, es necesario el apoyo y guía de alguien más capacitado, estas experiencias contribuyen al desarrollo social y del aprendizaje, siendo muy necesaria la interacción social donde aprenderá a regular los procesos cognitivos.

Vygotsky indica que el “andamiaje” (proceso mediante el cual se ofrece diferentes niveles de apoyo y guía durante el proceso de una actividad) es una ayuda que le va permitir al niño realizar tareas que el solo no podría de forma independiente, entonces el adulto o maestro se convierte en su apoyo por ejemplo a la hora de aprender a caminar donde el niño le es posible convertir esa incapacidad de hacerlo solo por una capacidad al recibir la ayuda, incluso cuando este no está presente el niño utiliza los conceptos que ya aprendió de forma colaborativa en la solución de problemas, según el autor la colaboración y las interacciones sociales son esenciales en los procesos de aprendizaje y desarrollo del niño.

- b. La teoría de Piaget:** desde su perspectiva contraria a la de su contemporáneo Vygotsky creía que en la inteligencia y lenguaje los niños la desarrollan y promueven de manera aislada de acuerdo a su edad y etapa, donde se da un desarrollo cognitivo y el cual se rige al consolidarse las estructuras mentales que representan el conocimiento, estas se regulan por fundamentos principalmente biológicos del desarrollo, Piaget al contrario de Vygotsky creía que el desarrollo primero es individual y luego social.
- c. Teoría de Gardner:** menciona en su teoría que una de las inteligencias múltiples es la interpersonal la cual contempla que los niños aprenden de manera cooperativa grupal o por otro compañero, además de la capacidad de entender a los demás mostrando empatía.
- d. La teoría de Erikson:** llamada Psicosocial la cual se basa en que el desarrollo cognitivo y social son inseparables, además, el autor indica que la personalidad

del niño y sus habilidades sociales crecerán y se desarrollarán según el contexto de su sociedad y en respuesta a lo que esta demanda y tiene por expectativas, ya sea en valores y logros y que la familia especialmente los progenitores, maestros son un punto clave en estos contextos y son los que deberán brindar su apoyo para su aprendizaje y habilidades cognoscitivas y sociales, además observa el desarrollo social de los niños y como a través del tiempo cambia su identidad en su desarrollo a través de 8 etapas que son consecutivas, donde el ser humano a medida que se desarrolla física y emocionalmente es capaz de solucionar conflictos y necesidades, en cada etapa hay un “reto psicosocial” que solucionar, depende mucho si es el adecuado y ha sido solucionado y continuar en el siguiente nivel para que haya un buen equilibrio y desarrollo emocional del individuo ya que si sucediese lo contrario sería contraproducente afectándolo, la idea es que se adquiera cualidades positivas que generen una convivencia saludable con los demás.

2.5. Juego cooperativo y socialización

2.5.1. El juego para fomentar la socialización

Garaigordobil (2003), indica que el juego es un ente muy importante para fomentar la socialización, ya que sirve de herramienta para que los niños puedan relacionarse y socializar.

Todas las actividades lúdico grupales que los niños realizan a lo largo de la infancia estimulan el progresivo desarrollo del “Yo” social del niño. Los estudios destacan que distintos tipos de juegos, tales como juegos simbólicos, de reglas, cooperativos o

turbulentos, tienen cualidades intrínsecas que los hacen especialmente relevantes en el proceso de socialización infantil (p. 25).

Por lo tanto, se puede decir que a través del juego cooperativo se puede lograr el acercamiento y colaboración entre los integrantes del grupo, ya que podrán interactuar y trabajar en equipo para un mismo fin.

III. Hipótesis

Hipótesis alterna

H₁. El juego cooperativo si fomenta la socialización en los niños de 4 años en la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

Hipótesis nula

H₀. El juego cooperativo no fomenta la socialización en los niños de 4 años en la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

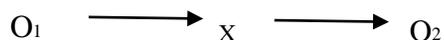
La investigación fue de tipo cuantitativo, al respecto Hernandez (2014), indica que:

La investigación cuantitativa ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista basado en conteos y magnitudes. También, brinda una gran posibilidad de repetición y se centra en puntos específicos de tales fenómenos, además de que facilita la comparación entre estudios similares (p.15).

Fue de nivel explicativo Hernandez (2014), indica que “Los estudios explicativos parten de problemas bien identificados en los cuales es necesario el conocimiento de relaciones causa- efecto. En este tipo de estudios es imprescindible la formulación de hipótesis que, de una u otra forma, pretenden explicar las causas del problema o cuestiones íntimamente relacionadas con éstas” (p.13). Por lo tanto, avanza más allá de solo describir un hecho o suceso, sino que explica el origen del problema y sus causas.

El diseño de la investigación fue pre experimental, al respecto, Hernandez (2014), indica que:

En un experimento, la variable independiente resulta de interés para el investigador, ya que hipotéticamente será una de las causas que producen el efecto supuesto. Para obtener evidencia de esta supuesta relación causal, el investigador manipula la variable independiente y observa si la dependiente varía o no. Aquí, manipular es sinónimo de hacer variar o asignar distintos valores a la variable independiente (p. 130).

**Dónde:**

O₁: Pre Test

X: Grupo experimental

O₂: Pos test

4.2. Población y muestra**4.2.1. Población**

La población comprenderá a 159 niños (as) del nivel inicial, 6 docentes y 3 auxiliares de la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista, estos datos se observan a continuación.

Tabla 1

Población de estudiantes de nivel inicial de la I.E 14795.

Sección	Estudiantes
Responsables	32
Cariñosos	49
Respetuosos	26
Amables	52
TOTAL	159

Fuente. nómina de matrícula de la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso (2021).

4.2.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por la totalidad de 32 niños (as) de 4 años, 1 docente de la Institución a cargo de 4 años del distrito de Bellavista de Sullana, se presenta en la tabla siguiente.

Tabla 2*Muestra de estudiantes del aula de 4 años*

<i>Sección</i>	<i>Niños</i>	<i>Niñas</i>	<i>Total</i>
<i>Responsables</i>	<i>19</i>	<i>13</i>	<i>32</i>

Fuente. Nómina de matrícula de la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso (2021).**4.2.3. Técnica de muestreo**

Para seleccionar la muestra que se trabajó se seleccionó la técnica de muestreo no probabilístico, el cual indica que depende de las causas y su relación de cómo se caracteriza la investigación, porque las personas son libres de elegir participar o no, además, la muestra cumple ciertos criterios que necesita la investigación, como el ser el tipo cuantitativo y diseño pre experimental. (Cantoni, 2009, p.6).

4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión

4.2.4.1. Criterio de inclusión. No se tomó en cuenta ningún criterio para excluir a los estudiantes.

4.2.4.2. Criterios de exclusión. En esta investigación no fue necesario considerar los criterios de exclusión.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Este proceso precisa a hacer la definición del concepto de la variable para desglosar el concepto extenso que la enmarca y de esa forma tener un concepto concreto de la investigación.

4.3.1. Juego cooperativo

Garaigordobil (2003), Indica que el juego cooperativo es:

Se definen como juegos cooperativos aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir (p.31).

4.3.2. Socialización

Para Cardús (2003), la socialización se define como:

Como el proceso mediante el cual el individuo aprende y aprehende en el transcurso de su vida los procesos socioculturales de su medio, los integra en las estructuras de su personalidad – bajo la influencia de experiencias y agentes significativos- y se adapta así al entorno social en cuyo seno tiene que vivir” (p. 46).

<p>“Como el proceso mediante el cual el individuo aprende y aprehende en el transcurso de su vida los procesos socioculturales de su medio, los integra en las estructuras de su personalidad – bajo la influencia de experiencias y agentes significativos- y se adapta así al entorno social en cuyo seno tiene que vivir” (p. 46).</p>	<p>comportamientos y actitudes aceptables para integrarse a la sociedad, adquiriendo conceptos, normas, modos de vida, al interactuar consigo mismo y el mundo que le rodea. Para ser aceptado en ella donde será parte para toda la vida.</p>	<p>Cognitiva social</p> <p>Pone en práctica lo aprendido</p>	<p>Expresa su alegría cuando un niño de su agrado quiere jugar con él. Demuestra amor al prójimo, mostrando solidaridad con quien necesita de su ayuda.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Muestra en las acciones y actividades que realiza, acuerdos de convivencia asumidos <p>Pone en práctica, acuerdos establecidos en el aula como el saludo y despedida en las actividades. Espera su turno para participar Practica acuerdos de convivencia Participa en acciones que promueven el bienestar social.</p>
		<p>Lingüística y comunicativa</p> <p>Comunicación fluida</p>	<p>Se expresa de manera clara y espontanea para pedir lo que necesita Formula preguntas claras de acuerdo a sus necesidades e intereses. Da respuestas claras a las preguntas que se le plantean. Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas cercanas a su entorno.</p>

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

Se propuso la observación como técnica siendo la más apropiada para la investigación ya que nos permitió observar aquellas acciones y actitudes de los niños y nos ayudó en la recolección de datos para tener la información y dar comprobación a la naturaleza de las variables investigadas. Hernandez, (2014), dice “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p.252).

4.4.2. Instrumento

Para recolectar los datos se usó la guía de observación que se aplicó a los niños, la cual fue previamente validada esta contiene una serie de ítems para diagnosticar el nivel de socialización, en este aspecto Zorrilla, (2013), nos dice “La guía de observación es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar” (p.24).

4.4.3. Validez y confiabilidad

4.4.3.1 Validez. La importancia de validar un instrumento es para comprobar si cumple con el propósito para que fue elaborado, en todo caso si los ítems corresponden a la variable que se quiere trabajar, Mendoza, J y Garza, J. (2009) mencionan que “La validez se infiere de la manera en que una escala se elabora o construye, de su habilidad para predecir eventos específicos, o de su relación a mediciones de otros constructos”.

En esta investigación se realizó la previa validación correspondiente antes de su aplicación por tres expertos en el tema como es así, la Dra., Sumilda de los Milagros Valdiviezo Miranda quien es docente en Educación Inicial con amplia experiencia en aula, además de ser docente universitaria, la cual valido el instrumento considerándolo aplicable por contener los criterios adecuados para evaluar la socialización de los niños de 4 años, por otro lado se contó con la validación del Mg. Abdón Álvarez Gutiérrez docente investigador con amplia experiencia, quien procedió a coincidir con la docente y dar el visto bueno considerándolo apto para aplicar, y por último se contó con la validación del Mg. Lozano Rivera Martín Wilson coordinador del área de investigación el cual cuenta con amplia experiencia dándole el visto bueno, se puede apreciar de manera completa en los anexos.

4.4.3.2. Confiabilidad. En esta investigación era indispensable trabajar con escalas de medición para observar como respondían los sujetos investigados, es así que los ítems debían ser homogéneos, estar relacionados ente si y la variable de estudio para la medición acertada, Mendoza, J y Garza, (2009) concuerdan que “Si los ítems de una escala reflejan una fuerte relación con la variable latente, esto implica que estarán fuertemente correlacionados entre sí, lo que implica que dichos ítems están midiendo lo mismo”. Se eligió para la medida de confiabilidad el Alfa de Cronbach obteniendo (0, 7).

Tabla 3

Instrumento de confiabilidad

Alfa	0.76336752
K (número de items)	32
Vi(Varianza de cada items)	3.95590278
Vt(Varianza Total)	15.1865234

Fuente. base de datos.

4.5 Plan de análisis

En esta etapa lo primordial fue obtener la validación del instrumento por el juicio de expertos, procediéndose a la aplicación de la prueba piloto a 15 estudiantes mediante la guía de observación, se hizo uso de la estadística descriptiva de acuerdo a los objetivos de la investigación para su decodificación para luego ya aplicar el instrumento a todos los niños de 4 años de la muestra total, estos resultados fueron ingresados a la matriz de la base de datos utilizándose el programa de Microsoft Excel 2016 que ayudó a procesarlos y construir las tablas y figuras utilizándose el pre y pos test, los resultados obtenidos se

plasmaron, analizaron e interpretaron, además, se utilizó la estadística inferencial que ayudo a la contrastación de la hipótesis mediante Wilcoxon del programa SPSS V 15, los resultados se presentaron mediante tablas y figuras con su respectiva interpretación.

4.6 Matriz de consistencia

Titulo	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
El juego cooperativo para fomentar la socialización en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de bellavista-sullana-piura-2021.	Enunciado del problema	Objetivo general:	H1. El juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años en la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.	Tipo de Investigación: Cuantitativa
	¿De qué manera el juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años en la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021?	Explicar de qué manera el juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.		Nivel: Explicativo
		Objetivos específicos:	Ho. El juego cooperativo no fomenta la socialización en los niños de 4 años en la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.	Diseño: Pre experimental
		Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021 a través del pre test.		Dónde: O1: Pre test O2: Pos test X: Grupo experimental
		Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando el juego cooperativo para fomentar las relaciones interpersonales de los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.		Población: 159 estudiantes
		Identificar el nivel de socialización luego de la aplicación de la estrategia en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.		Muestra: 32 niños de 4 años
				Técnica: Observación
				Instrumento: Guía de observación

Comparar los niveles de socialización obtenidos en el pre y pos test en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.

4.7 Principios éticos

En esta investigación se tuvo presentes los principios éticos: “*Versión 003 PDF el cual fue aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0916-2020-CU-ULADECH católica, de fecha 29 de octubre del 2020*”. (Universidad Católica los Angeles de Chimbote - Uladech, 2020, p, 1-11) Que a la letra dice:

En Uladech católica contamos los siguientes principios:

- a. De la protección a las personas. – El principio implica el respeto pleno de sus derechos fundamentales, en particular, si se encuentra en situación de vulnerabilidad, la persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita que le brinde la protección necesaria, el cual se verá determinado de acuerdo al riesgo en que podría incurrir y la posibilidad de que tengan una utilidad, de este modo, se tomó en cuenta en el desarrollo de la investigación guardando su identidad y respetando sus derechos.
- b. De la libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que realizan alguna actividad de investigación cuentan con el derecho de estar siempre bien informados sobre cuáles son las metas y fines de la investigación que realizaran. Es decir, en toda investigación se debe contar con la aceptación voluntaria, con libertad, sin duda y de propiedad; por la cual los seres humanos como individuos investigados o titular de los datos sea consiente del uso de la información con fines netamente de investigación los cuales deberán estar bien definidos en el proyecto, de este modo, se pidió dar su consentimiento mediante un documento firmado para contar la autorización correspondiente.

- c. De la beneficencia no maleficencia. – Es fundamental asegurar el bienestar de las personas que colaboran en las investigaciones. Por lo tanto, la conducta del que investiga debe dar respuesta y cumplimiento de las siguientes reglas generales: no causar agravio, minimizar al máximo las posibles consecuencias adversas y maximizar las utilidades, de este modo, en la investigación siempre se procuró obtener el mayor beneficio para los participantes.
- d. Justicia. - El que investiga debe aplicar un juicio razonable y equilibrado para tomar las precauciones que son necesarias para asegurar que sus posibles fallas y limitaciones de sus capacidades y conocimientos, no den lugar o deriven a tolerar prácticas injustas. Es obligación del investigador a ofrecer un buen trato con equidad a todos los participantes que participan en el desarrollo, procesos y servicios convenientes en la investigación. Por lo cual, en esta investigación fue realizada cumpliendo dichos criterios, no teniendo preferencias ofreciendo un buen trato con respeto y seriedad.
- e. De la integridad científica. – De acuerdo a las normas deontológicas correspondientes a cada profesión, la integridad del que investigar resulta insignificante al evaluarse y observarse algún daño, riesgo que puedan afectar a los participantes, por lo cual se debe mantener el cuidado e integridad científica que busca proteger a los beneficiarios de cualquier riesgo eminente, por lo tanto, si se observa algún indicio de perjuicio se de comunicar lo antes posible.

V. Resultados

5.1 Resultados

La aplicación del instrumento fue de forma paulatina por motivo de que no todos los niños se pudieron conectar a la vez, se realizó de manera grupal dividido en 4 grupos por el medio Zoom por la coyuntura en la que nos encontrábamos por la Covid 19, se obtuvieron los siguientes resultados al aplicar el pre test.

Objetivo específicos

5.1.2. Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la IE 14795 Divino

Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021 a través del pre test

Tabla 4:

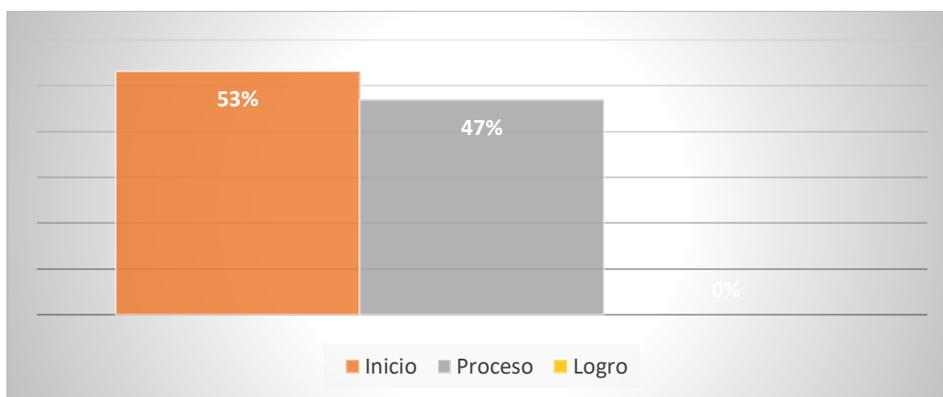
Nivel de socialización en los niños de 4 años

Nivel	fi	%
Inicio	17	53%
Proceso	15	47%
Logro	0	0%
Total	32	100%

Fuente. Guía de observación, marzo, 2021.

Figura 1.-

Nivel de desarrollo de socialización en los niños de 4 años.



Fuente. Tabla 4

En la tabla 4 y figura 1 se aprecia, de forma general, de los 32 niños que conforman el total de la muestra 53% (17) se encuentran en inicio, 47% (15) en proceso y 0% en logro, apreciándose una deficiencia significativa al no haber nadie en nivel de logro.

5.1.3. Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando el juego cooperativo para fomentar las relaciones interpersonales de los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.

Tabla 5

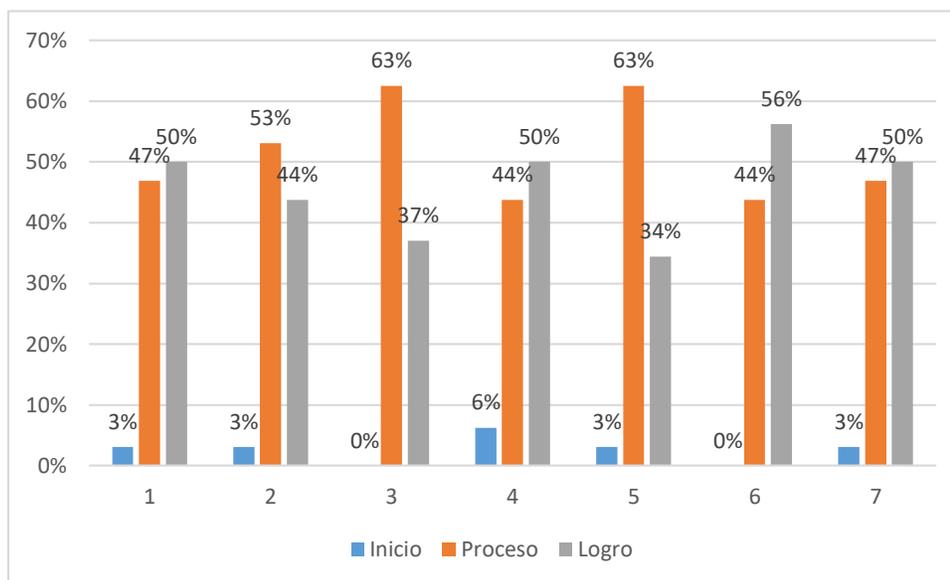
Resultados de la aplicación de las actividades aplicando la estrategia del juego cooperativo para fomentar la socialización

Niveles	S 1	%	S2	%	S3	%	S4	%	S5	%	S6	%	S7	%
Inicio	1	3%	1	3%	0	0%	2	6%	1	3%	0	0%	1	3%
Proceso	15	47%	17	53%	20	63%	14	44%	20	63%	14	44%	15	47%
Logro	16	50%	14	44%	12	37%	16	50%	11	34%	18	56%	16	50%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Fuente. Guía de observación, marzo, 2021

Figura 2

Resultados de la aplicación de las actividades aplicando la estrategia del juego cooperativo para fomentar la socialización



Fuente. Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2 se observa, que, en la primera actividad aplicada, ¿Y tú como estas hoy?, 50% se encuentra en el nivel de logro, 47% en nivel de proceso y 3% en nivel de inicio, en la segunda actividad “Simón dice”, 53% se encuentra en proceso, 44% logro y 3% en inicio, en la tercera actividad “Mano ¿Dónde estás?”, 63% se encuentra proceso, 37% en logro, en la aplicación de la cuarta actividad “Cuando un cristiano baila”, 50% se encuentra en logro, 44% en proceso y 6% en inicio, en la quinta actividad “Cabeza hombros rodillas pies”, 63% se encuentra en proceso, 34% en logro, 3% en inicio, en la sexta actividad “El día y la noche”, 56% se encuentra en logro, 44% en proceso, en la séptima actividad “Maratón de movimiento”, 50% se encuentra en logro, 47% en proceso y 3% en inicio, se puede ver una mejora significativa al aplicado las actividades de aprendizaje haciendo uso de la estrategia del juego cooperativo.

5.1.4. Identificar el nivel de socialización luego de la aplicación de la estrategia en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021 a través del pos test.

Tabla 6

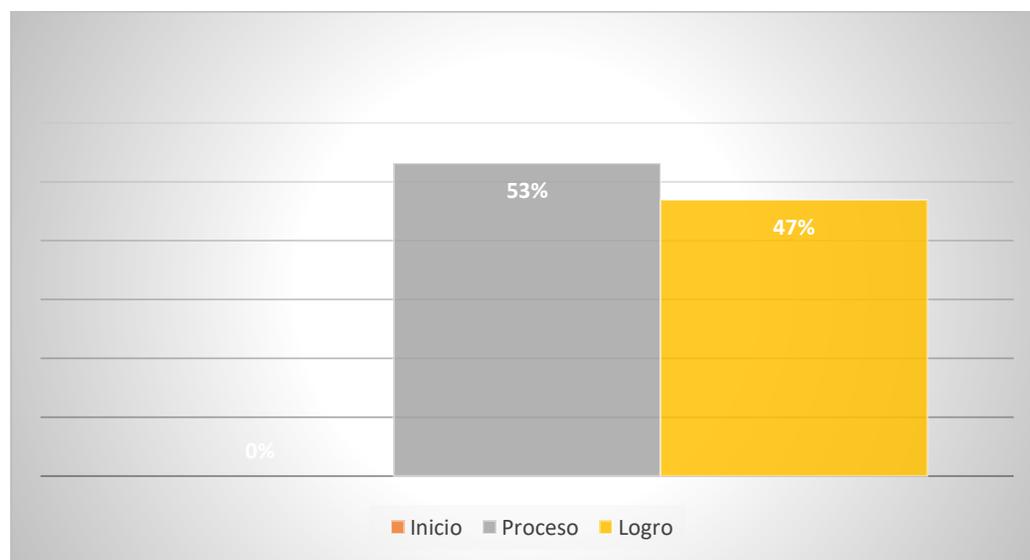
Nivel de socialización luego de aplicado el pos test

Nivel	fi	%
Inicio	0	0%
Proceso	17	53%
Logro	15	47%
Total	32	100%

Fuente. Guía de observación, marzo, 2021.

Figura 3

Nivel de socialización luego de aplicado el pos test



Fuente. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 3 se aprecia, de forma general que de los 32 niños que conforman el total de la muestra 53% se encuentran en proceso, 47% en logro luego de

aplicado el pos test, se ve que hay una mejoría significativa en la fomentación de la socialización al haber casi la mitad de la muestra en nivel de logro.

5.1.5. Comparar los niveles de socialización obtenidos en el pre y pos test en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

Tabla 7

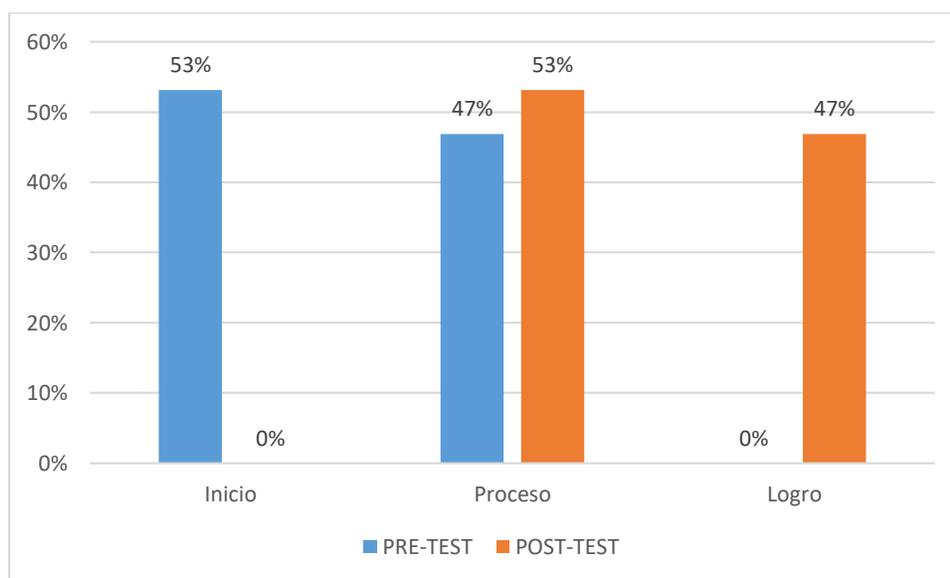
Comparación de niveles de la socialización del pre y pos test

<i>Nivel</i>	<i>PRE-TEST</i>		<i>POS-TEST</i>	
	<i>fi</i>	<i>%</i>	<i>fi</i>	<i>%</i>
<i>Inicio</i>	17	53%	0	0%
<i>Proceso</i>	15	47%	17	53%
<i>Logro</i>	0	0%	15	47%
<i>Total</i>	32	100%	32	100%

Fuente. Guía de observación, marzo, 2021

Figura 4

Niveles de la socialización del pre y pos test



Fuente. Tabla 7

En la tabla 7 y figura 4 se puede observar la diferencia de nivel de socialización, al aplicar el pre test 53 (17) de la muestra se halló en nivel de inicio, posteriormente al ser aplicado el pos test 47% se halló en nivel de logro, estos resultados demuestran que la estrategia del juego cooperativo ha tenido un impacto en los estudiantes.

5.1.6. *Contraste de hipótesis*

5.1.7. *Hipótesis*

H1. El juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años en la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

Ho. El juego cooperativo no fomenta la socialización en los niños de 4 años en la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

Nivel de significancia: 0.00 (0%)

Estadístico de prueba

Tabla 8

Prueba de rangos con signo Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PosTest - PreTest	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	25 ^b	13.00	325.00
	Empates	7 ^c		
	Total	32		

a. PosTest < PreTest

b. PosTest > PreTest

c. PosTest = PreTest

Estadísticos de prueba^a

	PosTest - PreTest
Z	-4,590 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente. Programa SPSS versión 15

Se observa en la tabla 8 que el valor $p < 0,5$ es menor al valor Z -4,590, por ende, queda rechazada la Hipótesis Nula (HO) aceptándose la Hipótesis alterna del Investigador (H1), la diferencia es mayor y estadísticamente significativa, y se acepta que la estrategia del juego cooperativo fomenta significativamente el nivel de socialización.

5.2 Análisis de los resultados

Se puede observar en los resultados que se presentan a continuación que corresponden al pre test que se aplicó en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021. Para este fin se empleó la guía de observación como instrumento para recoger dicha información.

Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la IE 14795

Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021 a través del pre test

En este primer objetivo específico se encontró lo siguiente, al aplicar el pre test para observar el nivel de socialización en los niños de 4 años, 53% se encontraron en inicio, lo que significa que existen dificultades para desarrollarla necesitando estrategias para trabajarla, mucho más en la actualidad dado la situación en que nos encontramos que hace más difícil su desarrollo.

El resultado obtenido en el pre test es corroborado por Cerna (2018), en su trabajo de Tesis titulada “*Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”*”. El objetivo general fue la determinación de que si el empleo del juego cooperativo favoreciera al desarrollo de las habilidades sociales, tuvo como resultados que al aplicar el pre test el 100% de los niños se encontraban en “nivel malo” siendo necesarias estrategias para su desarrollo y que generen una buena convivencia.

La socialización es progresiva en la existencia de los humanos, desde el nacimiento es necesaria la interacción con otros para recibir los cuidados, afecto, normas y comportamientos que le ayudara al niño en la integración de su entorno, ella cumple un

rol importante en el desarrollo socioemocional, integral, cognitivo del ser humano y es por ello que a través del contacto se promueve y fomenta, se aprenden las estrategias para vivir en sociedad aportando su conocimiento, habilidades y capacidades para enriquecerla, al respecto avalan, Martínez y Vázquez (1987), diciendo que:

Es un proceso continuo que está presente a lo largo de toda la vida social del individuo, aunque puede resultar más intenso en la infancia y adolescencia.

Supone una capacidad de relación del individuo, que concreta en la convivencia con los demás y su inserción social, por medio del aprendizaje. Aceptación o rechazo de normas, valores, etc, y su consiguiente internalización, lo que contribuye a la personalización. El papel activo del individuo, sobre todo del adulto, hará aceptar o rechazar las innovaciones y cambios culturales, y enriquecer el contenido o material de la aculturación (p.216).

El entorno de la familia, escuela y comunidad que rodea al niño es fundamental para su desarrollo el cual le ofrece todas las herramientas necesarias para sobrevivir en su sociedad.

Correspondiente al segundo objetivo: Desarrollar actividades de aprendizaje aplicando el juego cooperativo para fomentar las relaciones interpersonales de los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

Se obtuvo que tras la aplicación de 7 actividades (la mayoría de actividades se trabajó dos veces por su duración) de juego cooperativo, se pudo observar que la estrategia aplicada del juego cooperativo mejora significativamente el nivel de socialización en los niños.

En la primera actividad aplicada “Es bueno conocernos”, 50% se encuentra en el nivel de logro, en la segunda actividad “Tu palabra y mi palabra cuenta”, 53% se encuentra en nivel de proceso, 44% en nivel logro y 3% en nivel inicio, la cuarta actividad “Nos movemos juntos al ritmo de: “Cuando un cristiano baila”, 50% se encuentra en nivel de logro, 44% en proceso y 6% en inicio, así mismo, el resultado más relevante se obtiene en la en la sexta actividad “Me muevo y me divierto”, 56% se encuentra en logro, en la séptima actividad “Juegos en equipo” , 50% se encuentra en nivel de logro, 47% en proceso y 3% en inicio. Existiendo una mejora paulatina a pesar de la situación en que nos encontramos.

Estos resultados son corroborados por Depaz y Asencios (2016), en su tesis titulada “*Los Juegos Cooperativos Y Su Influencia En El Desarrollo De Habilidades Sociales De Los Niños De 4 Años*”. Perú. El objetivo general fue: explicar la influencia de los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales de los niños 5 años, después de aplicado el programa de juegos se obtuvo que el 50% de la muestra se encuentra en el “nivel de siempre”, evidenciando una mejora significativa, Además se puede observar en las diferentes actividades como en la sesión 1 donde se alcanzó el 50% de logro, en la sesión 4 también se obtuvieron similares resultados, en la sesión 6 un 56% y en la sesión 7 un 50% en nivel de logro. Por lo tanto, se concluye que, al aplicar los juegos cooperativos se obtiene un eficaz desarrollo de habilidades sociales en los niños y existe una relación en ambas variables, de este modo, los juegos cooperativos propician el convivir de forma democrática, aportando en el desarrollo de la identidad personal para que el niño sea más autónomo, formando valores y buenas actitudes en

ellos. Así mismo, Garaigordobil (2003), indica que el juego cooperativo es importante para desarrollar la socialización porque.

Mejora la conducta social con los iguales en el aula (incremento de conductas de liderazgo, sensibilidad social, respeto-autocontrol, jovialidad y disminución de conductas agresivas, de ansiedad-timidez y de apatía-retraimiento), aumenta la capacidad de cooperación, mejora de las relaciones interpersonales en el grupo y se incrementan las estrategias cognitivas de interacción social (p.33).

Por lo cual, el uso del juego cooperativo como estrategia aplicada fomenta la socialización entre pares, ya que es una buena forma de trabajarla por medio de juegos que no inducen a la competición, sino que, todos trabajan de forma colaborativa para lograr un objetivo, de esta forma se concluye que si se debe trabajar con esta estrategia.

Correspondiente al tercer objetivo: Identificar el nivel de socialización luego de la aplicación de la estrategia en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021 a través del pos test.

Luego de haber aplicado la estrategia, se realizó el pos test donde se pudo observar que 47% se halla en el nivel logro, 53% se encuentran en nivel de proceso, y ningún niño en inicio mostrando una mejora significativa, confirma que el uso del juego cooperativo como estrategia fomenta la socialización en los niños de 4 años al fortalecer sus valores, asumiendo y practicando normas de conducta y convivencia adecuadas que le permiten desenvolverse e integrarse a todo su grupo, no obstante dados los resultados aún es necesario seguir fomentando la socialización porque más de la mitad de los

estudiantes están en proceso requiriendo más apoyo dadas las circunstancias por motivo de la Covid 19.

Así mismo, estos resultados son corroborados por Flores (2020), en su tesis denominada “Los Juegos Cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura – 2018”. Tuvo como objetivo general determinar que la aplicación de los juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en los niños de 5 años, los resultados al aplicar el programa de juegos colaborativos y realizar el pos test se obtuvo que 50 % se encuentra “en nivel de logrado”. Por lo tanto, el juego cooperativo como estrategia si mejora significativamente la socialización en los niños. Así mismo, Arranz (2009), indica que los beneficios del juego cooperativo son: “tener más confianza en sí mismo y en los demás, admitir a otros, cambio de comportamiento por influencia de los otros, mejor comprensión y comunicación, sentirse a gusto con los demás” (p. 7). Por lo cual, el juego cooperativo es beneficioso para desarrollar la socialización en los niños porque al realizarlo se produce la colaboración en el equipo, fomenta la empatía, la aceptación, desarrolla la comunicación entre el grupo, mejora el comportamiento al ser más empáticos, otra autora que ha podido ver de cerca los beneficios del uso del juego cooperativo en diferentes grupos de riesgo para la prevención de la violencia es Maite Garaigordobil, en uno de su estudios pudo concluir que el juego cooperativo desempeña un papel importante en el desarrollo social de los sujetos porque se evidencia que facilita y promueven la comunicación, cohesión, confianza, cooperación, aceptación y el compartir entre ellos cosa que no se visualizaba antes, además de un cambio significativo

en las conductas pro sociales con sus pares, evitando los episodios de violencia y tensión reemplazándolo por un clima saludable y pacífico (Garaigordobil 2005. p. 33)

De acuerdo al cuarto objetivo: Comparar los niveles de socialización obtenidos en el pre y pos test en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana- Piura-2021.

Los resultados obtenidos en el pre test aplicado arrojaron que 53% se encontraban en el nivel de inicio, mostrando dificultades para socializar entre ellos, siendo necesario la aplicación de la estrategia del juego cooperativo para lograr fomentarla, tras la aplicación de la estrategia se realizó el pos test, donde el 47% se halla en el nivel de logro, demostrando una diferencia significativa de mejora con el uso de la estrategia del juego cooperativo evidenciado en el pos test.

Los resultados obtenidos en la comparación del pre y del pos test concuerdan con los de Carlos (2016), en su trabajo de Tesis titulada *“Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°389, Rímac – 2016”*. Tuvo como objetivo general determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años, los resultados obtenidos revelan que al aplicar el pre test 34% se halló en nivel bajo, 66 % en nivel medio, 0% en nivel alto de desarrollo de las habilidades sociales, aplicado el post test 38% se halla en el nivel alto demostrando que el programa aplicado de los juegos cooperativos produce mejora en las habilidades sociales en los niños de 5 años.

De igual forma conforme a los resultados se concuerda con Garaigordobil (2003), la autora pone énfasis en que el juego cooperativo denominándolo como

un ente importante para desarrollar la socialización al haber echo de su uso mediante diversos programas de juego, la autora describe que se produce una mejora en la conducta social de los participantes con sus iguales en el aula la cual impulsa un incremento de conductas de liderazgo, los niños tienen mayor sensibilidad social, se fomenta el respeto, tienen más autocontrol de sí mismos, aceptando a los demás mostrando jovialidad y disminuyendo las conductas agresivas, pueden controlar la ansiedad y son menos tímidos animándose a participar dejando de la lado la apatía y el retraimiento, habiendo una mejor relación en el grupo, se incrementa y desarrolla la capacidad de cooperar haciendo que las relaciones interpersonales sean buenas y adquieran estrategias cognitivas de interacción social (p.33).

Con los resultados obtenidos del pre y pos test se demuestra que ha habido una mejora significativa en el nivel de la socialización, se puede observación mayor participación en el grupo, aceptación de opiniones, acuerdos, respeto por los demás, inclusión a la hora de trabajar en grupo, dada las circunstancias ha sido posible tener resultados positivos, pero es necesario que se brinde mayor apoyo porque aún hay más de la mitad de la muestra que aún está en proceso.

Objetivo General:

Explicar de qué manera el juego cooperativo fomenta la socialización en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

Mediante el programa de Wilcoxon se obtuvieron los datos que corresponden a la comparación del pre y pos test, los cuales, arrojaron que el valor $p < 0,5$ es menor al valor $Z -4,590$, teniendo como resultado el 0.00, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador, por lo cual se afirma que, el uso del juego cooperativo como estrategia si mejora y fomenta la socialización en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso, porque se fundamenta en la comparación del pre y pos test obteniendo diferencias significativas quedando demostrado que es una de las estrategias más viables si se quiere trabajarla.

El uso del juego es una de las mejores estrategias para poder trabajar las diferentes habilidades y la socialización en los niños, porque, es placentero, innato del niño, en el caso de fomentar la socialización el juego cooperativo es el indicado, porque induce al trabajo en equipo de una forma divertida y dinámica, fomenta la colaboración entre el grupo, integra y todos ya que todos pueden aportar algo significativo, no genera la competición, sino que ayuda a apoyarse de manera solidaria, es importante que el juego cooperativo se integre en las actividades, porque, se fomentan las relaciones interpersonales, el niño se adhiere a la sociedad donde se desenvuelve con más facilidad, autorregula sus emociones y aprende a comportarse para integrarse y ser aceptado, acepta a los otros y comparte sus emociones, es capaz de ponerse en el lugar de su compañero, practica valores como el respeto, la responsabilidad, además, aprende a trabajar en equipo

comprendiendo que todos son bienvenidos y tienen algo que dar, en sí, la socialización es parte de la vida del humano se desarrolla y mejora hasta el fin de sus días, siempre se va ser parte e interactuar en una sociedad por pequeña que sea y se necesita saber cómo desenvolverse.

VI. Conclusiones

En este informe de investigación titulado: El juego cooperativo para fomentar la socialización en los niños de 4 años de la I.E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021. Se obtuvieron las siguientes conclusiones:

El 53% de los niños se encontró en el nivel de inicio en la evaluación diagnóstica, por lo tanto, existiendo una deficiencia lo cual es preocupante que la mayoría de los niños no tenga una buena socialización, muchos de ellos no respetaban ni practicaban los acuerdos ni normas de convivencia, presentaban dificultades para expresar sus emociones y sus necesidades a los demás, problemas de integración y cooperación tanto en el juego como trabajo en equipo, y mucho más en la actualidad por la situación en que nos encontramos, necesitando que se les brinde más apoyo de sus progenitores y el acompañamiento pertinente mediado por el uso de estrategias que ayuden a generarla.

Luego de la aplicación del juego cooperativo a través de 7 actividades se observó el cambio paulatino a lo largo de su desarrollo teniendo en cuenta el contexto en que nos encontramos, pero, no obstante, si se obtuvo mejoría significativa, los niños desarrollaron la socialización entre ellos, mostrando el cumplimiento de las normas y acuerdos, respetando la opinión de sus compañeros, ahora ya saludan y se despiden de la maestra y compañeros, esto nos evidencia que la estrategia si ha cumplido su rol.

Luego de la aplicación de la estrategia se realizó el pos test, donde el 47% se halla en el nivel de logro mostrando un porcentaje significativo de mejora, ahora los niños participan en acciones que fomentan el bienestar de ellos y los demás, expresan sus necesidades y sentimientos de manera más espontánea interactuando con las personas de su entorno desarrollando una convivencia saludable, existe aún un porcentaje

significativo que se necesita trabajar más con ellos de forma presencial ya que por confinamiento no se pudo obtener logros esperados, pero aun así si se obtuvo mejoría .

Al aplicarse el pre test se obtuvo que el 0% se encontró en nivel de logro, aplicado el pos test se obtuvieron resultados positivos ya que el 47% se halla en nivel logro en el desarrollo de la socialización, estos resultados corroboran que el uso del juego cooperativo como estrategia si fomenta la socialización en los niños de 4 años, ahora ellos se expresan con fluidez, respetan la participación de sus compañeros, comunican lo que les agrada y desagrada, escuchan con atención la opinión de los demás.

Por medio de la prueba de rangos del programa Wilcoxon, se pudo obtener que $p < 0,5$ es menor al valor $Z -4,590$, teniendo como resultado 0.00 , entonces se puede decir que se rechaza la hipótesis nula y se comprueba la hipótesis planteada de que el juego cooperativo si fomenta la socialización en los niños de 4 años, demostrando que su uso como estrategia genera buenos resultados al producir un cambio significativo en los estudiantes, ya que ellos aprenden a trabajar colaborativamente, se afianzan los valores de respeto y responsabilidad y de ayuda mutua, mostrando en sus acciones, comportamiento el cumplimiento de las normas y acuerdos de convivencia llevándolos a la practica en su vida cotidiana al interactuar con su entorno, expresa como se siente, lo que le gusta y disgusta y escucha las opiniones de los demás, se integra e integra a sus compañeros en el juego, muestra su aceptación a los demás, y se interesa por que se sientan bien.

6.2. Recomendaciones

Se realizan las siguientes recomendaciones que contribuirán para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 4 años luego de los resultados obtenidos en esta investigación:

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se requiere buscar estrategias que sirvan de apoyo en propiciar la socialización en los niños como el uso del juego cooperativo que como se ha evidenciado da buenos resultados porque permite relacionarse con los demás de una manera positiva y una convivencia armoniosa

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Incentivar el trabajo en equipo mediante el juego cooperativo porque le permite al grupo unirse para lograr la meta sin entrar en competencia, sino que fomenta la comunicación de ideas, sentimientos y busca incluir a todos.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Planificar y organizar talleres en otras aulas en base al juego cooperativo involucrando a los padres de familia, docentes y estudiantes, de esta manera se genera una buena socialización generando confraternidad.

Aspectos complementarios

Referencias bibliográficas

- Aguilar, S. (2018). *El juego cooperativo como impulso de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Gatupata del Distrito de Uchuraccay Provincia Huanta Región Ayacucho durante el año académico 2018*. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4849/JUEGO_COOPERATIVO_Y_HABILIDADES_SOCIALES_AGUILAR_CORNEJO_SANDRA_MABEL.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Amar, J. (2004). *Desarrollo infantil y construcción del mundo social*. Universidad del Norte. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/70788>
- Arranz, E. (2009). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. *Online*, 129. https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2017/09/juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf
- Bermúdez y Nuñez. (2009). *Alización y aprendizaje infantil en un contexto intercultural : una etnografía educativa en El Bascán en la región cho ́l de Chiapas*. Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/cesmeca-unicach/20170420031818/pdf_807.pdf

Cantoni, N. (2009). Técnicas de muestreo y determinación del tamaño de la muestra en investigación cuantitativa. *Revista Argentina de Humanidades y Ciencias Sociales*, 7. https://www.sai.com.ar/metodologia/rahycs/rahycs_v7_n2_06.htm

Cardús, S. (2003). *La mirada del sociólogo: Qué es, qué hace, qué dice la sociología - Salvador Cardús i Ros, Esther Fernández Mostaza, Joan Estruch i Gubert, Antoni Estradé i Saltó, Roger Marínez Sanmartí, Núñez Mosteo Francesc - Google Libros* (UOC (ed.); 1º).
<https://books.google.com.pe/books?id=30dunZGxI8EC&pg=PA46&dq=definicion+de+socialización&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwio86Lw9KjsAhUErVkJHXESBOUQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=definicion+de+socialización&f=false>

Carlos, M. (2016). *Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°389, Rímac - 2016*.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1017/Carlos_VMP.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Castro et al. (2020). *El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas*. Politécnico Grancolombiano. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/127366>

Cerna. (2018). *Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial*

“Angelitos de Mama Ashu” Distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2018.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11651/JUEGO_COOPERATIVO_HABILIDADES_SOCIALES_CERNA_FLORES_ANA_BELINA_.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Depaz & Asencios. (2016). *“Los Juegos Cooperativos Y Su Influencia En El Desarrollo De Habilidades Sociales De Los Niños De 5 Años De La I.E.I. N° 098 De Huaripampa Alto, Distrito De San Marcos.”*

http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/2794/T033_44082179_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Echeverría, W. (2016). *“el juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de Educación Inicial I, del Centro Educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito”*. [Universidad Tecnica de Ambato].

https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23235/1/tesis_wladimir_echeverria.pdf

Felipe, M. y P. R. (2017). *“Nivel de Socialización en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 36168 - Acobamba - Huancavelica”* [Universidad Nacional de Huancavelica].

[http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1407/TP - UNH.SEG.033.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1407/TP_UNH.SEG.033.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Flores, S. (2020). *Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 108 “Padre Telmo Vegas Julca”, Frias, Piura - 2018: Vol. I (Issue 120) [ULADECH].*

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE PUCUHUA YLA ESPINOZA MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Garaigordobil, M. (2003). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. In *Premios Nacionales de Investigación Educativa 2003 (Issue January 2005).*

http://www.observatorioperu.com/libros_2010/diciembre/Intervencion_psicosocial-Premio_2003_MEC_Programa_10-12.pdf

Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para ... - Maite Garaigordobil Landazabal - Google Libros (1°).*

https://books.google.com.pe/books?id=fasJwD_5QwUC&pg=PA33&dq=los+juegos+cooperativos+para+incentivar+la+socializacion+en+los+niños+de+5+años&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiG0NrMyIrsAhXRo1kKHX6WDeMQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=los+juegos+cooperativos+para+incent

Garaigordobil, M. y, & Fagoaga, J. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria.*

<https://books.google.com/books?id=QxuyWt0uu6kC&pgis=1>

García, M. (1996). *Sociología de las mujeres españolas - María Antonia García de León, Félix Ortega - Google Libros* (Complutense S.A (ed.)).

<https://books.google.com.pe/books?id=2Ri5u9B5hmkC&pg=PA279&dq=Rocher+1>

[987+CONCEPTO+DE+SOCIALIZACION&hl=es-](https://books.google.com.pe/books?id=2Ri5u9B5hmkC&pg=PA279&dq=Rocher+1987+CONCEPTO+DE+SOCIALIZACION&hl=es-)

[419&sa=X&ved=2ahUKEwiY7sagu6jsAhXGp1kKHapxBDsQ6AEwAHoECAEQ](https://books.google.com.pe/books?id=2Ri5u9B5hmkC&pg=PA279&dq=Rocher+1987+CONCEPTO+DE+SOCIALIZACION&hl=es-)

[Ag#v=onepage&q=Rocher 1987 CONCEPTO DE SOCIALIZACION&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=2Ri5u9B5hmkC&pg=PA279&dq=Rocher+1987+CONCEPTO+DE+SOCIALIZACION&hl=es-)

Gilbert, J. (1997). *Introducción a la Sociología - Jorge Gilbert - Google Libros* (LOM ediciones (ed.)).

<https://books.google.com.pe/books?id=fKHHZRqWK64C&pg=PA179&dq=por++q>

[ue+es+importante+la+socializacion?&hl=es-](https://books.google.com.pe/books?id=fKHHZRqWK64C&pg=PA179&dq=por++que+es+importante+la+socializacion?&hl=es-)

[419&sa=X&ved=2ahUKEwjyvvSu2MjsAhVyyvlkKHQbJBIEQ6AEwAHoECAEQA](https://books.google.com.pe/books?id=fKHHZRqWK64C&pg=PA179&dq=por++que+es+importante+la+socializacion?&hl=es-)

[g#v=onepage&q=por que es importante la socializacion%3F&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=fKHHZRqWK64C&pg=PA179&dq=por++que+es+importante+la+socializacion?&hl=es-)

Hernandez, R. (2014). *Metodología de la investigación* (M.-H. / I. EDITORES (ed.); 6a edición). [http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-](http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf)

[content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-](http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf)

[edicion.compressed.pdf](http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf)

López, L. (2017). *Uso del juego cooperativo para reducir conductas agresivas en los niños de 5 años de la I.E “Fundación por los niños del Perú” Piura-Piura. 2017* [ULADECH].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3683/JUEGOS_COOPERATIVOS_CONDUCTAS_AGRESIVAS_LOPEZ_MONTALBAN_LOURDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Manyavilca, E. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Santa Rosa Distrito De San Miguel Provincia de la Mar Región de Ayacucho en el año académico 2018.*

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4813/EL_JUEGO_COOPERATIVO_Y_LAS_HABILIDADES_SOCIALES_MANYAVILCA_BENDEZ_ELIZABETH.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Marín, A. (2011). *Sociología: el estudio de la realidad social* (EUNSA (ed.)).

https://books.google.com.pe/books?id=HF-B3TLHFeEC&pg=PA332&dq=Que+Características+tiene++la+Socialización??&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjXwbzrLrsAhWHjVkJHa-eB_wQ6AEwBnoECAyQAg#v=onepage&q=Que+Características+tiene+la+Socialización%3F%3F&f=false

Martínez y Vázquez. (1987). *La socialización en la escuela y la integración de las*

minorías ... - Google Libros. Aprendizaje, S.L.

<https://books.google.com.pe/books?id=ZIEYe2ZqKAC&pg=PA24&dq=PORQUE+ES+IMPORTANTE+LA+SOCIALIZACION+EN&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiZyPDNucfsAhUkwlkKHaMaBokQ6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=PORQUE ES IMPORTANTE LA SOCIALIZACION EN&f=false>

Mayordomo y Onrubia. (2016). *El aprendizaje cooperativo* (E. UOC (ed.)).

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/58518>

Mendoza, J y Garza, J. (2009). *La medición en el proceso de investigación científica:*

Evaluación de validez de contenido y confiabilidad. 18–32.

<http://eprints.uanl.mx/12508/1/A2.pdf>

Montalvan, J. (2018). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las*

habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa

Particular “Jardín Real” Urb. Bancaria Piura, 2015 [Universidad Nacional de

Piura]. [http://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1920/EDU-MON-PEÑ-](http://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1920/EDU-MON-PEÑ-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1920/EDU-MON-PEÑ-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Morrison, G. (2003). *Educación infantil* - George S. Morrison - Google Libros (9°

Edición). PEARSON EDUCACIÓN.

<https://books.google.com.pe/books?id=BBJWB EQTARAC&pg=PA99&dq=Teoría+del+Desarrollo+Social,+Vygotsky&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi8jYj6yKv3AhVOH7kGHYffc-QQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=Teoría del Desarrollo Social%2C Vygotsky&f=false>

Muñoz, J. (2009). “ La importancia de la socialización en la educación actual.”

Innovación y Experiencias Educativas, 14(45), 1–9.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_14/JOSE MARIA MUNOZ_1.pdf

Omeñaca y Ruiz. (2005). *JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA* - Raul

Omeñaca Cilla, Jesús Vicente Ruiz Omeñaca - Google Libros (3° edición). Editorial Paidotribo.

https://books.google.com.pe/books?id=fy_qy1n84H8C&pg=PA14&dq=Clasificaci3n+del+juego+cooperativo&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwitwfDqk8nsAhWj2FkKHUtlBJQQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=Clasificaci3n del juego cooperativo&f=false

Oyarzún, M. (2021, April 19). *Socialización, aprendizaje y desarrollo socioemocional de*

niños en pandemia / USS 2021. <https://www.uss.cl/blog/socializacion-desarrollo-socioemocional-ninos-pandemia/>

Panciano, Capella & Collon. (2007). *Teoría de la Educación - Rogelio Medina Rubio - Google Libros* (UNED (ed.)).

<https://books.google.com.pe/books?id=QyD7bilHD6AC&pg=PA242&dq=Características+de+socialización&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjVpJjRh6nsAhVFlVkkHQ4hDjAQ6AEwAHoECAAQAg#v=onepage&q=Características de socialización&f=false>

Pilamunga, G. (2016). *Juegos cooperativos como una estrategia en la enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la socialización en niños de 3 a 4 años de edad del Centro del Desarrollo Infantil “Mis primeras huellas” de la ciudad de Quito, periodo lectivo 2014-2015* [Universidad Central del Ecuador].

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12278/1/T-UCE-0010-1520.pdf>

Quiñonez, K. (2017). “*El juego cooperativo en el ambiente escolar de los niños de Educación Inicial subnivel I paralelo ‘a’ y ‘b’ de la Unidad Educativa Francisco Flor de la ciudad de Ambato*” [Universidad Técnica de Ambato].

[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28119/1/0503688640_Katerine Del Roció Quiñonez Quiñonez.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28119/1/0503688640_Katerine%20Del%20Roci%C3%B3%20Qui%C3%B1onez%20Qui%C3%B1onez.pdf)

Rojas. (2009). *Juegos cooperativos para el kin-ball* (W. Editorial (ed.)).

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/33800>

Ruiz y Omeñaca. (2019). *Juegos cooperativos y educación física (3a. ed.)* (P (ed.); 3. ed).

Paidotribo. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/119199>

Sadurní, M & Rostan, C, Serrat, E. (2015). *El desarrollo motor paso a paso* (Editorial UOC (ed.)). <https://elibro.net/es/ereader/uladech/56490>

Salvador, C. (2017). *Los juegos tradicionales para mejorar la socialización de los niños de 5 años del Pronoei Pastores de Cristo del caserío de San Isidro- Frías 2017.*

[ULADECH].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8406/EL_JUEGO_SOCIALIZACION_SALVADOR_QUITO_CARMEN_MAGDALENA.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Seusan, L. y S. (2020). *EDUCACIÓN EN PAUSA: Una generación de niños y niñas en América Latina y el Caribe está perdiendo la escolarización debido al COVID-19.*

<https://www.unicef.org/lac/media/18251/file/Educacion-en-pausa-web-1107.pdf>

Universidad Católica los Angeles de Chimbote - Uladech. (2020). Código de Ética para la Investigación. *Manual*, 3, 6.

<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf>

Velasquez y Acero. (2018). *Taller de juegos cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. 208 del Barrio Laykakota de la ciudad de Puno - 2017* [Universidad Nacional del Altiplano].

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9854/Velasquez_Delania_Acero_Dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Venegas et al. (2018). *El juego infantil y su metodología. SSC322_3 - Ana María*

Venegas Rubiales, Francisco Venegas Rubiales, María del Pilar García Ortega -

Google Libros (IC Editorial (ed.)). [https://books.google.com.pe/books?id=0-](https://books.google.com.pe/books?id=0-V_DwAAQBAJ&pg=PT44&dq=Teoría+Vygotsky+(1924)+sobre+el++juego&hl=e)

[V_DwAAQBAJ&pg=PT44&dq=Teoría+Vygotsky+\(1924\)+sobre+el++juego&hl=e](https://books.google.com.pe/books?id=0-V_DwAAQBAJ&pg=PT44&dq=Teoría+Vygotsky+(1924)+sobre+el++juego&hl=e)

[s-](https://books.google.com.pe/books?id=0-V_DwAAQBAJ&pg=PT44&dq=Teoría+Vygotsky+(1924)+sobre+el++juego&hl=e)

[419&sa=X&ved=2ahUKEwjMrKaxhoPsAhWEmlkKHbzpCIAQ6AEwAHoECAU](https://books.google.com.pe/books?id=0-V_DwAAQBAJ&pg=PT44&dq=Teoría+Vygotsky+(1924)+sobre+el++juego&hl=e)

[QAg#v=onepage&q=Teoría Vygotsky \(1924\) sobre el juego&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=0-V_DwAAQBAJ&pg=PT44&dq=Teoría+Vygotsky+(1924)+sobre+el++juego&hl=e)

Zorrilla, M. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. [https://sector2federal.files.wordpress.com/2014/04/4-las-estrategias-y-](https://sector2federal.files.wordpress.com/2014/04/4-las-estrategias-y-los-instrumentos-de-evaluacion-desde-el-enfoque-formativo.pdf)

[los-instrumentos-de-evaluacion-desde-el-enfoque-formativo.pdf](https://sector2federal.files.wordpress.com/2014/04/4-las-estrategias-y-los-instrumentos-de-evaluacion-desde-el-enfoque-formativo.pdf)

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

**Guía de observación del juego cooperativo para fomentar la socialización en la IE
14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura- 2021.**

Nombres y apellido del niño.....

V1. Juego cooperativo

Escala valorativa:

Inicio: C Proceso: B Logrado: A

N°	Ítems	Inicio	Proceso	Logrado
Cooperación				
01	Asume roles durante su participación en los juegos.			
02	Ayuda a sus compañeros en las actividades que se realizan a diario.			
03	Espera su turno para jugar .			
Valores				
04	Propone ideas de juego y las reglas del mismo, en actividades cotidianas.			
05	Sigue reglas de los demás de acuerdo con sus intereses .			
06	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas.			
07	Expresa su fantasía al darle vida a los objetos inanimados en su juego.			
08	Imita sonidos y acciones de las personas, animales u objetos de su entorno.			
09	Representa e imita situaciones de la vida cotidiana en sus juegos.			
Participación				
10	Se integra en actividades de juego grupales.			
11	Se muestra amigo, para jugar con sus compañeros y disfrutar del juego.			

12	Pide que lo integren en el juego o actividad que realizan los demás .			
13	Busca realizar juegos con otros compañeros, según sus intereses.			

V2 Socialización

N°	ÍTEMS	Inicio	Proceso	Logrado
Socioemocional				
1	Expresa como se siente cuando algo no le agrada.			
2	Se acerca a su compañero con el fin de integrarlo el juego.			
3	Expresa su alegría cuando un niño de su agrado quiere jugar con él.			
4	Demuestra amor al prójimo, mostrando solidaridad con quien necesita de su ayuda.			
Cognitiva social				
5	Muestra en las acciones y actividades que realiza, acuerdos de convivencia asumidos.			
6	Pone en práctica, acuerdos establecidos en el aula como el saludo y despedida en las actividades.			
7	Espera su turno para participar.			
8	Practica acuerdos de convivencia.			
9	Participa en acciones que promueven el bienestar social.			
Lingüística y comunicativa				
10	Se expresa de manera clara y espontanea para pedir lo que necesita.			
11	Formula preguntas claras de acuerdo a sus necesidades e intereses.			
12	Da respuestas claras a las preguntas que se le plantean.			
13	Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas cercanas a su entorno.			

Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Valdiviezo Miranda, Sumilda de los Milagros
- 1.2. **Grado Académico:** Doctora
- 1.3. **Profesión:** Licenciado en educación Inicial
- 1.4. **Institución donde labora:** Uladech
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.6. **Denominación del instrumento:**
- 1.7. **Autor del instrumento:** Zapata Garrido, Leydi Karina
- 1.8. **Carrera:** Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Cooperación							
1. Asume roles durante su participación en los juegos.	X		X		X		
2. Ayuda a sus compañeros en las actividades que se realizan a diario.	X		X		X		
3. Espera su turno para jugar.	X		X		X		
Dimensión 2: Valores							

4. Propone ideas de juego y las reglas del mismo, en actividades cotidianas.	X		X		X		
5. Sigue reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	X		X		X		
6. Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas.	X		X		X		
7. Expresa su fantasía al darle vida a los objetos inanimados en su juego.	X		X		X		
8. Imita sonidos y acciones de las personas, animales u objetos de su entorno.	X		X		X		
9. Representa e imita situaciones de la vida cotidiana en sus juegos.	X		X		X		
Dimensión 3: Participación							
10. Se integra en actividades de juego grupales.	X		X		X		
11. Se muestra amigo, para jugar con sus compañeros y disfrutar del juego.	X		X		X		

12. Pide que lo integren en el juego o actividad que realizan los demás.	X		X		X		
13. Busca realizar juegos con otros compañeros según sus intereses.	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

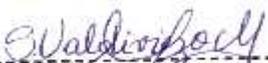
N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Socioemocional							
1. Expresa como se siente cuando algo no le agrada.	X		X		X		
2. Se acerca a su compañero con el fin de integrarlo al juego.	X		X		X		
3. Expresa su alegría cuando un niño de su agrado quiere jugar con él.	X		X		X		
4. Demuestra amor al prójimo, mostrando solidaridad con quien necesita de su ayuda.	X		X		X		
Dimensión 2: Cognitiva social							

5. Muestra en las acciones y actividades que realiza, acuerdos de convivencia asumidos	X		X		X		
6. Práctica, acuerdos establecidos en el aula como el saludo y despedida en las actividades	X		X		X		
7. Espera su turno su turno para participar.	X		X		X		
8. Practica acuerdos de convivencia.	X		X		X		
9. Participa en acciones que promueven el bienestar social.	X		X		X		
Dimensión 3: Lingüística y comunicativa							
10. Se expresa de manera clara y espontanea para pedir lo que necesita.	X		X		X		
11. Formula preguntas claras de acuerdo a sus necesidades e intereses.	X		X		X		
12. Da respuestas claras a las preguntas que se le plantean.	X		X		X		
13. Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas	X		X		X		

cercanas a su entorno.							
------------------------	--	--	--	--	--	--	--

Otras observaciones generales:

El instrumento de investigación responde a las variables en estudio. Los ítems presentan relación con las dimensiones que a su vez contribuyen a medir los indicadores planteados, así como a clasificar los sujetos en las categorías establecidas.


Dra. SUMILDA DE LOS MILAGROS
VALDIVIEZO MIRANDA
FORMADORA

DNI: 036 87280

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

III. DATOS GENERALES:

3.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Lozano Rivera Martín Wilson

3.2. Grado Académico: Magister

3.3. Profesión: Licenciado en educación

3.4. Institución donde labora: UCV-Piura

3.5. Cargo que desempeña: Coordinador de Acreditación e investigación-UCV-Piura

3.6. Denominación del instrumento:

3.7. Autor del instrumento: Zapata Garrido, Leydi Karina

3.8. Carrera: Educación inicial

IV. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Cooperación							
1. Asume roles durante su participación en los juegos.	X		X		X		
2. Ayuda a sus compañeros en las actividades que se realizan a diario.	X		X		X		
3. Espera su turno para jugar.	X		X		X		
Dimensión 2: Valores							
4. Propone ideas de juego y las reglas del mismo, en	X		X		X		

actividades cotidianas.							
5. Sigue reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	X		X		X		
6. Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas.	X		X		X		
7. Expresa su fantasía al darle vida a los objetos inanimados en su juego.	X		X		X		
8. Imita sonidos y acciones de las personas, animales u objetos de su entorno.	X		X		X		
9. Representa e imita situaciones de la vida cotidiana en sus juegos.	X		X		X		
Dimensión 3: Participación							
10. Se integra en actividades de juego grupales.	X		X		X		
11. Se muestra amigo, para jugar con sus compañeros y disfrutar del juego.	X		X		X		
12. Pide que lo integren en el juego o actividad que	X		X		X		

realizan los demás.							
13. Busca realizar juegos con otros compañeros según sus intereses.	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Socioemocional							
1. Expresa como se siente cuando algo no le agrada.	X		X		X		
2. Se acerca a su compañero con el fin de integrarlo el juego.	X		X		X		
3. Expresa su alegría cuando un niño de su agrado quiere jugar con él.	X		X		X		
4. Demuestra amor al prójimo, mostrando solidaridad con quien necesita de su ayuda.	X		X		X		
Dimensión 2: Cognitiva social							
5. Muestra en las acciones y actividades que	X		X		X		

realiza, acuerdos de convivencia asumidos							
6. Pone en práctica, acuerdos establecidos en el aula como, el saludo y despedida en las actividades.	X		X		X		
7. Espera su turno su turno para participar.	X		X		X		
8. Practica acuerdos de convivencia.	X		X		X		
9. Participa en acciones que promueven el bienestar social.	X		X		X		
Dimensión 3: Lingüística y comunicativa							
10. Se expresa de manera clara y espontanea para pedir lo que necesita.	X		X		X		
11. Formula preguntas claras de acuerdo a sus necesidades e intereses.	X		X		X		
12. Da respuestas claras a las preguntas que se le plantean.	X		X		X		
13. Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas cercanas a su entorno.	X		X		X		

Otras observaciones generales:A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'M. R.', enclosed in a rectangular box.

DNI: 16801347

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

V. DATOS GENERALES:

5.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Álvarez Gutiérrez, Abdón

5.2. **Grado Académico:** Magister

5.3. **Profesión:** Licenciado en educación

5.4. **Institución donde labora:** Uladech

5.5. **Cargo que desempeña:** Docente

5.6. **Denominación del instrumento:**

5.7. **Autor del instrumento:** Zapata Garrido, Leydi Karina

5.8. **Carrera:** Educación inicial

VI. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Cooperación							
1. Asume roles durante su participación en los juegos.	X		X		X		
2. Ayuda a sus compañeros en las actividades que se realizan a diario.	X		X		X		
3. Espera su turno para jugar.	X		X		X		
Dimensión 2: Valores							
4. Propone ideas de juego y las reglas del mismo, en	X		X		X		

actividades cotidianas.							
5. Sigue reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	X		X		X		
6. Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas.	X		X		X		
7. Expresa su fantasía al darle vida a los objetos inanimados en su juego.	X		X		X		
8. Imita sonidos y acciones de las personas, animales u objetos de su entorno.	X		X		X		
9. Representa e imita situaciones de la vida cotidiana en sus juegos.	X		X		X		
Dimensión 3: Participación							
10. Se integra en actividades de juego grupales.	X		X		X		
11. Se muestra amigo, para jugar con sus compañeros y disfrutar del juego.	X		X		X		
12. Pide que lo integren en el juego o actividad que	X		X		X		

realizan los demás.							
13. Busca realizar juegos con otros compañeros según sus intereses.	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Socioemocional							
1. Expresa como se siente cuando algo no le agrada.	X		X		X		
2. Se acerca a su compañero con el fin de integrarlo al juego.	X		X		X		
3. Expresa su alegría cuando un niño de su agrado quiere jugar con él.	X		X		X		
4. Demuestra amor al prójimo, mostrando solidaridad con quien necesita de su ayuda.	X		X		X		
Dimensión 2: Cognitiva social							
5. Muestra en las acciones y actividades que	X		X		X		

realiza, acuerdos de convivencia asumidos							
6. Pone en práctica, acuerdos establecidos en el aula como, el saludo y despedida en las actividades.	X		X		X		
7. Espera su turno su turno para participar.	X		X		X		
8. Practica acuerdos de convivencia.	X		X		X		
9. Participa en acciones que promueven el bienestar social.	X		X		X		
Dimensión 3: Lingüística y comunicativa							
10. Se expresa de manera clara y espontanea para pedir lo que necesita.	X		X		X		
11. Formula preguntas claras de acuerdo a sus necesidades e intereses.	X		X		X		
12. Da respuestas claras a las preguntas que se le plantean.	X		X		X		
13. Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas cercanas a su entorno.	X		X		X		

Otras observaciones generales:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUZCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Mgtr. Abdón Álvarez Gutiérrez
COORDINACIÓN I-D-I

DNI: 036 64055

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Año del bicentenario del Perú: Doscientos años de independencia

Sullana, 13 de marzo del 2021

Carta s/nº - 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Carlos Crisanto Quispe

Director de la I.E 14793 “Divino Jesús Misericordioso”

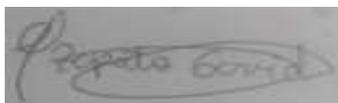
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Zapata Garrido Leydi Karina**, con código de matrícula N° **0407172023**, de la Carrera Profesional de Educación, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“El Juego cooperativo para fomentar la socialización en los niños de 4 Años de la I E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.”** durante los meses de abril, mayo y junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



Zapata Garrido. Leydi Karina

DNI. N° 43426269



Mg. Santos Carlos Crisanto Quijpe
DIRECCION
DIRECTOR

Anexo 4: Constancia de aceptación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Año del bicentenario del Perú: Dociientos años de independendia

Sullana, 13 de marzo del 2021

Carta s/nº - 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Carlos Crisanto Quispe

Director de la I.E 14793 "Divino Jesús Misericordioso"

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Zapata Garrido Leydi Karina**, con código de matrícula N° 0407172023, de la Carrera Profesional de Educación, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "El Juego cooperativo para fomentar la socialización en los niños de 4 Años de la I E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2020." durante los meses de abril, mayo y junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Zapata Garrido. Leydi Karina

DNI. N° 43426269



Recibido: 13-03-2021

Anexo 5: consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio: EL JUEGO COOPERATIVO PARA FOMENTAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I E 14795 DIVINO JESÚS MISERICORDIOSO DE BELLAVISTA-SULLANA-PIURA-2021

Investigador (a): ZAPATA GARRIDO, Leydi Karina

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego cooperativo para fomentar la socialización en los niños de 4 años de la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

En el cual se busca fomentar la socialización en los niños a través del uso del juego cooperativo, se aplicará actividades para su desarrollo y observar que efectos produce el uso del juego cooperativo en cada estudiante, se busca contribuir a la mejora de los aprendizajes utilizando dicha estrategia.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará un pre test para observar el nivel de socialización en el niño.
2. Se aplicará la estrategia del juego cooperativo mediante actividades (juegos y cuentos)
3. Se aplicará un pos test para observar si la estrategia del juego cooperativo tuvo un efecto significativo en el niño.

Riesgos:

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Se cree no tener ningún inconveniente durante la realización del proyecto por motivo de realizarse de manera remota.

Beneficios:

El uso de estrategias es beneficio en el niño porque contribuye en la mejora de la enseñanza-aprendizaje para que el niño logre desarrollar sus habilidades.

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 999775456.

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

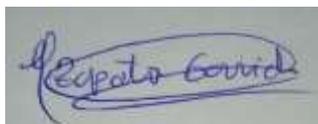
DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y Hora



Leydi Karina Zapata Garrido

Fecha y Hora

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)**

Título del estudio: EL JUEGO COOPERATIVO PARA FOMENTAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I E 14795 DIVINO JESÚS MISERICORDIOSO DE BELLAVISTA-SULLANA-PIURA-2021

Investigador (a): ZAPATA GARRIDO, Leydi Karina

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego cooperativo para fomentar la socialización en los niños de 4 años de la IE 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura-2021.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

En el cual se busca fomentar la socialización en los niños a través del uso del juego cooperativo, se aplicará actividades para su desarrollo y observar que efectos produce el uso del juego cooperativo en cada estudiante, se busca contribuir a la mejora de los aprendizajes utilizando dicha estrategia.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará un pre test para observar el nivel de socialización en el niño.
2. Se aplicará la estrategia del juego cooperativo mediante actividades (juegos y cuentos)
3. Se aplicará un pos test para observar si la estrategia del juego cooperativo tuvo un efecto significativo en el niño.

Riesgos:

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Se cree no tener ningún inconveniente durante la realización del proyecto por motivo de realizarse de manera remota.

Beneficios:

El uso de estrategias es beneficio en el niño porque contribuye en la mejora de la enseñanza-aprendizaje para que el niño logre desarrollar sus habilidades.

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 999775456.

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Fecha y Hora

Anexo 6 Consentimiento Informado docente



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN

Formulario de Consentimiento informado

Estimada docente, el presente cuestionario un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado **“EL JUEGO COOPERATIVO PARA FOMENTAR LA SOCIALIZACIÓN EN LA IE 14795 DIVINO JESÚS MISERICORDIOSO DE BELLAVISTA-SULLANA-PIURA- 2021”**, el mismo que no será identificado con su nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños del II Ciclo De educación inicial.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será de forma confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, su nombre no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo docente de la Con años de experiencia laboral acepto formar parte de la investigación titulada “.....”, realizado por la estudiante

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para participar en este estudio.

.....

Nombre del participante

.....

Firma del participante

.....

**Nombre de la persona que obtiene el
consentimiento**

.....

**Firma de la persona que
obtiene el consentimiento**

Anexo 8 Actividades de aprendizaje

Actividad de aprendizaje N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.** : 14795 Divino Jesús Misericordioso
1.2. Lugar : Bellavista Sullana
1.3. Edad : 4 años
1.4. Aula : Creativos
1.5. Estudiante : Zapata Garrido Leydi Karina
II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Es bueno conocernos”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico “Cuento y video de juego” - Leemos el texto seleccionado - Preparar preguntas de predicción, de niveles de comprensión lectora. - Buscar el significado de nuevas palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Laptop video - Fichas con las escenas del cuento.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Orientación del bien común	Solidaridad y responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con los adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres. Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.	Practica valores como el respeto hacia los demás expresando cómo se siente y escuchando como se sienten sus compañeros respetando acuerdos y normas de convivencia	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo Se invita a los niños a observar el video de la canción “y tu como estas”, luego se les invita a cantar y realizar los movimientos.</p> <p>- Saberes previos ¿Te gusto el juego? ¿Cómo debemos saludarnos? ¿Crees que es bueno saber cómo se sienten los demás? ¿Porque? ¿Y tú cómo te sientes hoy?</p> <p>- Problematicación o conflicto cognitivo ¿Todos los días nos sentimos igual?</p> <p>Propósito y organización - Hoy vamos a conocer porque es importante saber cómo nos sentimos y como se sienten los demás.</p> <p>Acuerdos de convivencia. - Escuchar con atención demostrando respeto - Esperar nuestro turno para opinar.</p>

- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO.

PROBLEMATIZACIÓN:

- Invitamos a los niños a escuchar con atención el cuento “El patito parlanchín?”



Patito parlanchín: Cuento para enseñar la importancia de escuchar a los demás

Había una vez un patito parlanchín. Era un patito muy sociable y extrovertido, al que le gustaba mucho hablar, en muchas ocasiones hablaba y hablaba sin parar. Cuando estaba con sus amigos hablaba y hablaba sin parar y solía ser el centro de atención allá donde fuera.

A todos les gustaba mucho escuchar al patito parlanchín, ya que era muy gracioso, y simpático, y siempre tenía historias y anécdotas interesantes que contar. Pero ocurrió que el patito parlanchín se acostumbró a ser el centro de atención y cada día hablaba más y más. Tanto hablaba que se olvidó escuchar a los demás. El patito parlanchín pensaba que su conversación era muy interesante, así se lo habían hecho saber muchas veces, y pensaba también que los demás no tenían cosas interesantes que contar.

Así fue como, pronto todos sus amigos empezaron a hartarse de escucharle sin ser escuchados. Comenzaron a cansarse de no ser escuchados. Ellos también necesitaban contar sus cosas, ellos también necesitaban dar sus opiniones y sus ideas y contar lo que les preocupaba o lo que les pasaba en su día a día.

Poco a poco el patito parlanchín se fue quedando solo. Sus amigos no le llamaban y siempre tenían algo que hacer cuando el patito parlanchín intentaba quedar con ellos. El patito parlanchín se puso muy triste porque no tenía quien le escuchase. Necesitaba hablar y sentirse escuchado. Fue entonces cuando se dio cuenta de que él no había escuchado a sus amigos durante mucho tiempo. Comprendió que éstos seguramente también necesitaban ser escuchados. Comprendió que seguramente se habrían sentido solos al no poder expresar lo que les preocupaba.

Al comprender esto, pudo saber porque sus amigos ya no le llamaban, pudo saber que necesitaban ser escuchados.

Decidió reunirlos a todos y con mucho esfuerzo lo consiguió. Para sorpresa de todos, el patito parlanchín estuvo callado, escuchando atento a todos ellos, uno a uno.

Desde entonces, el patito parlanchín, sigue siendo un patito muy simpático y hablador, pero ahora ha aprendido a escuchar a sus amigos.

BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN:

¿Por qué crees que el patito parlanchín hablaba tanto?

<p>¿Por qué crees que se olvidó de escuchar a sus amigos? ¿Crees que era importante que escuchase a sus amigos? ¿Por qué crees que sus amigos dejaron de escucharle? ¿Cómo crees que se sentían sus amigos? ¿Cómo se sintió entonces el patito parlanchín? ¿Por qué decidió reunir a sus amigos? Piensa en alguna ocasión en la que te hayas hablado sin escuchar a los demás ¿Cómo crees que se sentían? ¿Crees que escuchar es importante? ¿Cómo reaccionaron cuando no les escuchaste? ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES -Se acuerda respetar las opiniones y turno de sus compañeros - Se acuerda esperar su turno y no interrumpir mientras otro compañero está participando</p>
<p>CIERRE</p>
<p>METACOGNICIÓN: -Se realiza la metacognición a través de las actividades realizadas durante la sesión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? Reflexión de la actividad: - Se plantea las siguientes preguntas: ¿Cuál fue nuestro propósito de hoy? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó la actividad? ¿Les servirá lo que hemos aprendido el día de hoy para llevarlo a nuestra vida cotidiana? Validar los acuerdos de convivencia: - ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? - ¿Cuáles fueron esos acuerdos? ¿A que nos comprometemos?</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Reflexionar sobre la importancia de escuchar y respetar a los demás.	Al principio no levantaban la manito para participar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

MINEDU. Currículo de formación docente carrera de educación inicial. Recuperado de:
<http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/?p=38>

VI. Instrumento de evaluación

Guía de observación

Estudiante	Criterios de evaluación								
	Participa en acciones que promueven el bienestar social			Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas cercanas a su entorno			Explora sus posibilidades de movimiento, en diferentes situaciones de juego expresándose corporalmente a través de gestos, posturas y ritmos.		
	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro

RESUMEN:	En inicio	En proceso	Logro esperado
----------	-----------	------------	----------------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 14795 Divino Jesús Misericordioso

1.2. Lugar : Bellavista Sullana

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Creativos

1.5. Estudiante : Zapata Garrido Leydi Karina

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: : TU PALABRA Y MI PALABRA CUENTA

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?

<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico “Mis carteles de responsabilidades” - Leemos el texto seleccionado - Preparar preguntas de predicción, de niveles de comprensión lectora. - Buscar el significado de nuevas palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina - Plumones - Cinta - Fichas con las escenas del cuento.
--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque de orientación del bien común	solidaridad	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	Construye su identidad <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Demuestra respeto y responsabilidad al seguir las reglas	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO

- Motivación, interés e incentivo

Se invita a los niños a observar el video del juego de “Simon dice”, luego de observarlo se les pregunta si desean jugarlo.

- Saberes previos

¿Qué les parece el juego que jugaremos hoy? ¿lo han jugado antes?

- Problematización o conflicto cognitivo

¿Cómo lograremos jugarlo?

Propósito y organización

- Hoy vamos a conocer porque es importante ayudarnos para lograr una meta

Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO.

PROBLEMATIZACIÓN:

- Invitamos a los niños a escuchar con atención el cuento “Auxilio desalojo en el zoológico”

Link de video: https://www.youtube.com/watch?v=w_RHmkNXjP4



BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN:

¿Qué pasaba con los animales?

¿de dónde querían desalojarlos?

¿Qué hicieron los animales para buscar una solución?

<p>¿Qué dijo el señor león? ¿A quién buscaron para que los ayudara? ¿Qué idea se le ocurrió al canillita? ¿hacia dónde se dirigieron para hacer escuchar su queja? ¿Qué paso con la gente que conocieron su queja? ¿Qué hicieron para ayudarlos? ¿A dónde fueron llevados los animales?</p> <p>ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES Se acuerda ser solidarios y apoyarse en lo que les sea posible - Se acuerda esperar su turno y no interrumpir mientras otro compañero está participando</p> <p>METACOGNICIÓN: -Se realiza la metacognición a través de las actividades realizadas durante la sesión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? Reflexión de la actividad: -Se plantea las siguientes preguntas: ¿Cuál fue nuestro propósito de hoy? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó la actividad? ¿Les servirá lo que hemos aprendido el día de hoy para llevarlo a nuestra vida cotidiana?</p> <p>Validar los acuerdos de convivencia: - ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? - ¿Cuáles fueron esos acuerdos? ¿A que nos comprometemos?</p>
<p>CIERRE - Reflexión de la actividad - Validar el cumplimiento del propósito - Validar los acuerdos de convivencia</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

Referencias Bibliográficas:

VI. Instrumento de evaluación:

Guía de observación

Estudiante	Criterios de evaluación		
	Participa en acciones que promueven el bienestar social	Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con	Explora sus posibilidades de movimiento, en diferentes situaciones de juego expresándose corporalmente a

				las personas cercanas a su entorno				través de gestos, posturas y ritmos.	
	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	Proceso	Logro

Actividad de aprendizaje N° 3

RESUMEN:	En inicio	En proceso	Logro esperado
----------	-----------	------------	----------------

I. DATOS

INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 14795 Divino Jesús Misericordioso

1.2. Lugar : Bellavista Sullana

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : Creativos

1.5. Estudiante : Zapata Garrido Leydi Karina

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos cooperando con los demás.

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
- Preparar los materiales y recursos para el trabajo virtual	- Laptop - videos - Fichas con las escenas del cuento.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque de orientación del bien común	Solidaridad	Docente propicia oportunidades para establecer responsabilidades en el grupo	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus

			posibilidades de afrontarlas.
--	--	--	-------------------------------

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con los adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres. Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros.	Practica y asume responsabilidades	Guía de observación

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo Se invita a los niños a observar el video del juego de “el popurrí de las manos”, luego de observarlo se les pregunta que les pareció.</p> <p>- Saberes previos ¿Qué les parece el juego que jugaremos hoy? ¿lo han jugado antes?</p> <p>- Problematización o conflicto cognitivo</p>

<p>¿se podrá jugar en grupo? ¿Cómo lo haríamos?</p> <p>Propósito y organización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy vamos a conocer porque es necesario dar y recibir ayuda <p>Normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchar con atención demostrando respeto - Esperar nuestro turno para opinar. - Respetar las opiniones de mis compañeros. - Levantar la mano antes de opinar.
<p>DESARROLLO</p> <p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Invitamos a los niños a escuchar con atención el cuento “la gotita de lluvia”</p> <p>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN:</p> <p>¿Dónde se encontraba la gotita de lluvia?</p> <p>¿Cuál era su mayor deseo?</p> <p>¿Qué decidió hacer?</p> <p>¿Por qué crees que se lanzó solita a la tierra?</p> <p>¿Qué hubieras echo tú en su lugar?</p> <p>¿Qué paso al caer en la tierra?</p> <p>¿Cómo se sintió?</p> <p>¿crees que estuvo bien lo que hizo? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué paso con sus amigas?</p> <p>¿Qué aprendió la gotita de lluvia?</p> <p>ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se acuerda respetar las opiniones y turno de sus compañeros - Se acuerda esperar su turno y no interrumpir mientras otro compañero está participando <p>METACOGNICIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se realiza la metacognición a través de las actividades realizadas durante la sesión: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? <p>Reflexión de la actividad:</p> <p>-Se plantea las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuál fue nuestro propósito de hoy? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó la actividad? ¿cómo podemos aplicar lo aprendido?</p> <p>Validar los acuerdos de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? - ¿Cuáles fueron esos acuerdos? ¿A que nos comprometemos?
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexión de la actividad - Validar el cumplimiento del propósito - Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN****Guía de observación**

Estudiante	Criterios de evaluación								
	Participa en acciones que promueven el bienestar social			Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas cercanas a su entorno			Explora sus posibilidades de movimiento, en diferentes situaciones de juego expresándose corporalmente a través de gestos, posturas y ritmos.		
	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro

RESUMEN:	En inicio	En proceso	Logro esperado
----------	-----------	------------	----------------

Actividad de aprendizaje n° 4

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 14795 Divino Jesús Misericordioso

1.2. Lugar : Bellavista Sullana

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : 4 B CREATIVOS

1.5. Estudiante : Zapata Garrido Leydi Karina

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nos movemos juntos al ritmo de: “Cuando un cristiano baila”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buscar los recursos como: videos, cuentos y canciones. ➤ Recurso zoom 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Celular ➤ Papelotes ➤ plumones

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque de orientación del bien común	Empatía y solidaridad	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
------	------------------------	------------	---------------------------	----------------------------

Personal Social	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan. Muestra en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	Practica los acuerdos y normas de convivencia mostrando respeto y ayuda mutua con sus compañeros.	Guía de observación
------------------------	---	---	---	---------------------

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo Se invita a los niños a observar el video del juego “cuando un cristiano baila”, luego en parejas se apoyarán para realizar los movimientos que le indica la docente mostrándole como se deben realizarlo al ritmo de la canción.</p> <p>- Saberes previos ¿habían jugado este juego antes? ¿con quién lo jugaron? ¿les gusto?</p> <p>- Problematización o conflicto cognitivo ¿Por qué será importante realizarlo en parejas?</p> <p>Propósito y organización - Hoy vamos a conocer porque es importante apoyarnos para conseguir nuestra metas</p> <p>Normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchar con atención demostrando respeto - Esperar nuestro turno para opinar. - Respetar las opiniones de mis compañeros. - Levantar la mano antes de opinar.
DESARROLLO
<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN Invitamos a los niños a escuchar con atención el cuento ““El caballo y el asno” Link del cuento: https://www.youtube.com/watch?v=iPW0wjq-F9A”</p> <p>BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿A dónde dirigían el asno y el caballo? ¿Qué hacían el asno y el caballo todos los días? ¿Qué le pidió el asno al caballo? ¿Cuál fue la reacción del caballo a la petición del asno? ¿Qué le paso al asno? ¿Qué hubieses echo tú en lugar del caballo?

<p>¿porqué? ¿Qué hubiese pasado si el caballo ayudaba al asno? ¿Crees que importante ayudar a los demás? ¿Por qué?</p> <p>ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES</p> <p>-Se acuerda prestar ayuda al que lo necesita - Se acuerda practicar los acuerdos de convivencia siempre</p>
CIERRE
<p>- Reflexión de la actividad - Validar el cumplimiento del propósito - Validar los acuerdos de convivencia</p>

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

Estudiante	Criterios de evaluación								
	Participa en acciones que promueven el bienestar social			Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas cercanas a su entorno			Explora sus posibilidades de movimiento, en diferentes situaciones de juego expresándose corporalmente a través de gestos, posturas y ritmos.		
	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro

RESUMEN:	En inicio	En proceso	Logro esperado
----------	-----------	------------	----------------

Actividad de aprendizaje N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : 14795 Divino Jesús Misericordioso
 1.2. Lugar : Bellavista Sullana
 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Creativos
 1.5. Estudiante : Zapata Garrido Leydi Karina
 II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juega y mueve tu cuerpo

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Prever conexión a Zoom para realizar la actividad Interactuar vía WhatsApp	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pelota de trapo ➤ Botellas plásticas ➤ Cartón ➤ Palo de escoba ➤ Latas vacías

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Enfoque de orientación del bien común	Solidaridad	Propiciar oportunidades de juego y puedan expresarse mediante movimientos y gestos.	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Personal Social Psicomotricidad	Construye su identidad <ul style="list-style-type: none"> • Se valora así mismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expres a sus emociones; utiliza 	Explora sus posibilidades de movimiento, en	Guía de observación

	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregula sus emociones <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	<p>palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</p> <p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>diferentes situaciones de juego, expresándose corporalmente a través de gestos, posturas y ritmos.</p>	
--	--	---	---	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO

- De antemano se les sugiere a los padres que preparar un espacio libre para que realicen diversos movimientos con su cuerpo y eviten así sufrir algún accidente.
 - Preparar algunos implementos para realizar el juego.
 - Tener lista su botella de agua y una toalla.

Motivación, interés e incentivo

Se les invita a observar el video: El baile del movimiento:

<https://www.youtube.com/watch?v=nxNvVbIycPg>.

- Saberes previos

¿Te gusto el video?, ¿De qué trato el video?, ¿Te gustaría seguir moviendo tu cuerpo?

- Problematicación o conflicto cognitivo

¿Por qué será importante mover nuestro cuerpo?

Propósito y organización

- Realizar acciones y movimientos con su cuerpo, en diferentes situaciones de juego, a través de gestos posturas y ritmos.

Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO

- Se les propone realizar una secuencia de circuitos, utilizando botellas de agua, palo de escoba, pelota de trapo, latas, cartón, elementos que tengan en casa de material reciclado.
 - Se invita a los niños a hacer ejercicios de calentamiento, y utilizar los objetos que se les pidió en un espacio libre para realizar diferentes y realizar movimientos con su cuerpo: correr, saltar, trepar, rodar deslizarse, etc.
 - Para llegar a la calma respira tranquilo (a), se les sugiere secarse con su toalla y tomar agua.
 - ¿Te gusto realizar este juego?, ¿Recuerdas a que jugaste?, ¿Qué partes de tu cuerpo moviste?, ¿Cómo te sientes?
 - Se les invita a dibujar lo que más les gusto del juego que realizaron.

CIERRE

- Reflexión de la actividad
 - Validar el cumplimiento del propósito
 - Validar los acuerdos de convivencia
- Reto: Realizar un juego en familia donde se observe que su niña o niño realiza movimientos con su cuerpo: correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, etc., y enviar un video corto.

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Realizaron acciones y movimientos con su cuerpo por medio de los circuitos de juegos a través de gestos y expresiones.	Necesitaron apoyo ya que varios no tenían los materiales preparados

Retroalimentación:

¿Por qué es importante realizar movimientos con nuestro cuerpo?

¿Cómo te sentiste?
 ¿fue difícil hacerlo? ¿Por qué?
 ¿Quién te ayudo?

Referencias bibliográficas:

VI. Instrumento de evaluación

Guía de observación

Estudiante	Criterios de evaluación								
	Participa en acciones que promueven el bienestar social			Expresa sus necesidades e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con las personas cercanas a su entorno			Explora sus posibilidades de movimiento, en diferentes situaciones de juego expresándose corporalmente a través de gestos, posturas y ritmos.		
	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro

RESUMEN:	En inicio	En proceso	Logro esperado
----------	-----------	------------	----------------

Actividad de aprendizaje N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : 14795 Divino Jesús Misericordioso
 1.2. Lugar : Bellavista Sullana
 1.3. Edad : 4 años
 1.4. Aula : Creativos
 1.5. Estudiante : Zapata Garrido Leydi Karina
 II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Me muevo y me divierto”

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material didáctico “” - Leemos el texto seleccionado - Preparar preguntas de predicción, de niveles de comprensión lectora. - Buscar el significado de nuevas palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> - videos - Fichas con las escenas del cuento.

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Orientación al bien común	Solidaridad	Docente promueve	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las		Guía de observación

<p>Comunicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo <p>Se expresa corporalmente</p> <p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. Capacidades: Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</p>	<p>necesidades y cambios de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto</p>	<p>Menciona la información obtenida en el texto escrito, señalando cuales son las partes de su cuerpo</p>	
----------------------------	---	---	---	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO
<p>- Motivación, interés e incentivo Se les presenta el video de: Maratón de movimiento y se les invita a moverse al ritmo de la música. Link: : https://www.youtube.com/watch?v=aQ4QuwDLscM</p> <p>- Saberes previos ¿qué pasa con tu cuerpo cuando juegas (corres o saltas) mucho? ¿Crees que tu cuerpo cambia después de jugar?, ¿de qué manera cambio tu cuerpo? ¿Qué partes del cuerpo moviste?</p> <p>- Problematización o conflicto cognitivo ¿de qué manera cambio tu cuerpo?</p> <p>Propósito y organización - Invitar a los niños y las niñas a realizar diversas actividades motrices que les permitan experimentar e identificar diferentes sensaciones corporales. Asimismo, motivarlos a registrar los cambios que se producen en su cuerpo a partir de la realización de estas actividades</p>

Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.

DESARROLLO**Antes la lectura**

- Hoy leeremos un cuento
- ¿Que Observamos en la imagen? ¿de quién crees que hablara el cuento? ¿Cuáles crees que son los personajes? ¿Dónde están los personajes del cuento? ¿Qué están haciendo?

**Durante la lectura****Hoy leeremos el cuento de: “El zorro y la cigüeña”.**

Al zorro le encantaban las bromas pesadas y quiso gastarle una a su amiga la cigüeña. Un día la invitó a cenar a su casa y la cigüeña aceptó con mucho agrado. La cigüeña se presentó a la hora acordada y tras conversar un buen rato, se dirigieron al comedor.

El zorro había preparado una deliciosa sopa, pero la sirvió en dos platos muy llanos. La cigüeña apenas pudo probar la sopa con la punta de su largo pico. El zorro, entre risas burlonas, se tomó toda la sopa y al final se lamió y relamió el plato.

Preguntas de predicción o hipótesis ¿Por qué crees que la cigüeña no podía comer la sopa?

Vamos a descubrir

¿crees que estuvo bien que el zorro le hiciera esa broma su amiga? ...

¿porque?

Después de la lectura

- ¿Dónde ocurrieron los hechos?
- ¿Cuántos eran los personajes del cuento?
- ¿Crees que estuvo bien la actitud del zorro?
- ¿Cómo se sintió la cigüeña?
- ¿Qué opinas respecto a la actitud del zorro?
- ¿Cómo te sentirías tu si te hicieren lo mismo?
- ¿que tuvo que hacer la cigüeña para que el zorro aprendiera la lección? ¿Qué opinas al respecto?
- ¿Cómo debemos portarnos con los demás?

CIERRE

- Reflexión de la actividad
- Validar el cumplimiento del propósito
- Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Reflexionar sobre cómo deben tratar a sus semejantes	

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

Estudiantes	Criterios de evaluación					
	Expresa verbalmente de que tratara el texto a partir del título e imágenes.			Explora sus posibilidades de movimiento, en diferentes situaciones de juego expresándose corporalmente a través de gestos, posturas y ritmos.		
	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro

RESUMEN:	En inicio	En proceso	Logro esperado
----------	-----------	------------	----------------

Actividad de aprendizaje n° 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E. : 14795 Divino Jesús Misericordioso

1.2. Lugar : Bellavista Sullana

1.3. Edad : 4 años

1.4. Aula : 4 B

1.5. Estudiante : Zapata Garrido Leydi Karina

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juegos en equipo

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre tema - Preparar el material - Leemos el texto seleccionado - Preparar preguntas de predicción, de niveles de comprensión lectora. - Buscar el significado de nuevas palabras. 	Juegos de mesa. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Papelógrafos de reúso. ▪ Plumones

ENFOQUES TRANSVERSALES

Enfoque	VALORES	Acciones observables en la docente	Acciones observables en el estudiante
Orientación al bien común	Empatía	Los docentes identifican, valoran y destacan continuamente actos espontáneos de los estudiantes en beneficio de otros, dirigidos a procurar o restaurar su bienestar en situaciones que lo requieran.	Los estudiantes demuestran empatía con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
Personal Social	Convive y participa democráticamente	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en	Interactúa con su familia al realizar las	Guía de observación

	<p>en la búsqueda del bien común.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas, construye normas y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común 	<p>diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.</p>	<p>actividades o los juegos respetando las opiniones de los demás, así como los acuerdos establecidos.</p>	
--	--	--	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

INICIO

- Motivación, interés e incentivo

Se les invita a observar los juegos de mesa que sean preparados para la clase

Saberes previos

¿han visto esto antes? ¿Qué será? ¿has jugado con esto antes con tu familia?

- Problematicación o conflicto cognitivo

¿Cómo sería el espacio ideal para jugar en familia?

Propósito y organización

- Hoy vamos a descubrir que juegos nos gustan compartir en familia

Normas de convivencia.

- Escuchar con atención demostrando respeto
- Esperar nuestro turno para opinar.
- Respetar las opiniones de mis compañeros.
- Levantar la mano antes de opinar.



DESARROLLO

GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO.

PROBLEMATIZACIÓN

Escuchamos con atención todas las opiniones y se registran en un papelote s haciendo un listado para luego revisarlo y analizar las ideas que son posibles de realizar.

➤ Para crear el espacio de juego, considerar lo siguiente:

- **Recorrer la casa para definir dónde será el espacio de juegos familiares.** *En caso no se cuente con espacio en la casa, pueden organizar pequeños rincones con cajas y/o canastas para colocar los juegos.*
- **Decidir qué juegos les gustaría tener.** *Pueden organizar los juegos de mesa que tienen o incorporar algunos elementos para crear otros juegos con ellos.*
- **Establecer acuerdos con la familia para usar el espacio y los juegos.**
- **Registre y ubique los acuerdos en un lugar visible para todos.**

Acuerdos para nuestro espacio de juegos familiares

- Este es un espacio para jugar y disfrutar en familia.
- Se puede jugar siempre y cuando hayan terminado de hacer sus responsabilidades.
- Dejar el espacio ordenado después de jugar.

BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN:

Se invita a los niños a realizar algunos juegos con la familia y comentar sobre el momento compartido: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Con quién o quiénes jugaron? ¿A qué jugaron?

Disfruten del espacio de juegos cada vez que lo requieran y deseen jugar. Con el paso de los días, pueden agregar otros juegos para seguir compartiendo momentos en familia. Por ejemplo, juego con las manos, con las palmas, entre otros.

ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES

- Escuchar las propuestas de juego y elegir la mejor
- Se acuerda prestar ayuda al que lo necesita
- Se acuerda practicar los acuerdos de convivencia siempre

CIERRE

- Reflexión de la actividad
- Validar el cumplimiento del propósito
- Validar los acuerdos de convivencia

VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

VI. Instrumento de evaluación

Guía de observación

Estudiante	Criterios de evaluación					
	Se relaciona con adultos y niños de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos			Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos		
	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro

RESUMEN:	En inicio	En proceso	Logro esperado
----------	-----------	------------	----------------

Anexo 9 Pantallazo de Turnitin

Sección 1

Título	Fecha de inicio	Fecha límite de entrega	Fecha de publicación
Revisión turnitin: Tesis final - Sección 1	27 jun 2022 - 19:22	15 jul 2022 - 23:59	27 jun 2022 - 20:22

Resumen:

Estimados estudiantes, a través de este medio remitirán los siguientes elementos del informe:
Introducción, bases teóricas, resultados, análisis de resultados y conclusiones en un sólo archivo en formato PDF.

Actualizar entregas

	Titulo de la Entrega	Identificador del trabajo de Turnitin	Entregado	Similitud	
Ver recibo digital	INFORME TURNITIN	1864759159	11/07/2022 23:34	4% <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 10px; background-color: #0056b3; vertical-align: middle;"></div>	Entregar Trabajo --