



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA
MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAPULLITOS DE AMOR,
DISTRITO DE CHIMBOTE - AÑO 2020.**

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

AUTOR

ARTEAGA FLORES, MARY ANN

ORCID: 0000-0001-6851-839X

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID ID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Arteaga Flores, Mary Ann

ORCID: 0000-0001-6851-839X

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zapata Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Carhuanina Calahuana, Sofía Susana

MIEMBRO

Tamayo Ly, Carla Cristina

ASESOR

DEDICATORIA

El presente trabajo es dedicado a mi familia, han sido parte primordial para estar donde estoy, ellos son quienes me dieron grandes enseñanzas y los principales protagonistas de este “sueño alcanzado”.

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de investigación fue realizado bajo la supervisión de mi asesora **Mgtr. Carla Cristina Tamayo Ly**, quien me gustaría expresar mi más profundo agradecimiento, por hacer posible la realización de mis estudios. Además, de agradecer de la paciencia, tiempo y dedicación que tuvo para el crecimiento de mi trabajo u que saliera con éxito.

A mis padres, María y Guido gracias por darme la vida y por la dedicación en todo este proyecto de vida que me propuse.

A mi motor y motivo, tú eres la fuerza por quien sigo adelante.

A dios, por brindarme cada día más sabiduría y fuerzas, por permitirme seguir creciendo y a mi ángel mi madrecita Alejandrina por ti continuo con lo que me propuse.

RESUMEN

La presente investigación se realizó mediante la indagación obtenida en el aula de cuatro años, ya que los niños presentaban algunas problemas para el desarrollar sus habilidades sociales, por ello se planteó el siguiente problema: ¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de amor, distrito de Chimbote, año 2020? . Para dar respuesta a la siguiente interrogante se planteó como objetivo general: determinar que la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año- 2020. En cuanto a la metodología se empleó una investigación de tipo cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño pre experimental. Se trabajó con una muestra de 18 niños y niñas de cuatro años. Como instrumento se aplicó la escala de estimación y lista de cotejo a través de la técnica de observación. Para el análisis de datos se empleó el programa Microsoft Excel 2019 y el software estadístico SSPP versión 22. Los resultados del post test mostraron que el 100% de los niños y niñas de cuatro años se ubicaron en el nivel de logro. Por ultimo en la prueba de hipótesis se demostró $P < 0,05$, rechazando la hipótesis nula, por lo que se puede demostrar que existe significancia al 95% de pruebas confiabilidad y que el puntaje de la post prueba es mayor al pre test concluyendo que se puede sugerir que al aplicar los juegos cooperativos pueden mejorar las habilidades sociales en los niños de cuatro años.

Palabras clave: Aplicación, Habilidades sociales, Juegos cooperativos.

ABSTRACT

The present investigation was carried out through the inquiry obtained in the four-year-old classroom, since the children presented some problems in developing their social skills, for this reason the following problem was raised: In what way does the application of cooperative games improve the skills social activities in four-year-old boys and girls from the Capullitos de amor Educational Institution, Chimbote district, year 2020?. To answer the following question, the general objective was set: to determine that the application of cooperative games improves social skills in four-year-old boys and girls from the Capullitos de Amor Educational Institution, Chimbote district, year-2020. The methodology used a quantitative research, with an explanatory level and a pre-experimental design. We worked with a sample of 18 four-year-old boys and girls. As an instrument, the estimation scale and checklist were applied through the observation technique. For the data analysis, the Microsoft Excel 2019 program and the SSPP version 22 statistical software were used. The results of the post-test showed that 100% of the four-year-old boys and girls were at the achievement level. Finally, in the hypothesis test, $P < 0.05$ was shown, rejecting the null hypothesis, so it can be demonstrated that there is significance at 95% of reliability tests and that the post-test score is higher than the pre-test, concluding that It can be suggested that applying cooperative games can improve social skills in four-year-olds.

Keyword: app, social skills, Cooperative games.

Contenido

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice tablas y gráficos.....	xi
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.1.1. Internacional.....	6
2.1.2. Nacional.....	8
2.1.3. Local.....	9
2.2. Bases teóricas.....	13
2.2.1. Teoría del juego cooperativo.....	13
2.2.2. Importancia del juego cooperativo.....	16
2.2.3. Tipos.....	16
2.2.4. Dimensiones.....	18
2.3. Habilidades sociales.....	18
2.3.1. Teoría de las habilidades sociales.....	21
2.3.2. Características de las habilidades sociales.....	22

2.3.3. Importancia de habilidades sociales	23
2.3.4. Dimensiones e indicadores de las habilidades sociales	23
2.4. Educación no presencial	25
III. Hipótesis.....	27
IV. Metodología.....	28
4.1. Diseño de la investigación.....	28
4.2. Población y muestra	29
4.2.1. Población	29
4.2.2. Muestra	30
4.2.3. Técnica de muestreo	31
4.3 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores	32
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
4.4.1. Técnica de recolección de datos	34
4.4.2. Instrumento	34
4.5 Plan de análisis	37
4.6. Matriz de consistencia	38
4.7. Principios éticos.....	40
V. Resultados	41
5.1 Resultados	41
5.2 Análisis de resultados	49
VI. Conclusiones	56
6.1. Conclusiones.....	56
6.2. Recomendaciones	57
Referencias bibliográficas.....	58
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	67

Anexo 2: Evidencias de trámite de recolección de datos	69
Anexo3: Bases de datos del post prueba	70
Anexo 4: Actividades de aprendizajes.....	71
Anexo 5: Permiso a la directora	101
Anexo 6: Consentimiento informado a para los padres.....	102

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	30
<i>Distribución de la población de los estudiantes</i>	
Tabla 2.....	30
<i>Muestra de niños y niñas de cuatro años</i>	
Tabla 3.....	32
<i>Operacionalización de las variables</i>	
Tabla 4.....	36
<i>Baremos de la variable: habilidades sociales</i>	
Tabla 5.....	38
<i>Matriz de consistencia</i>	
Tabla 6.....	41
<i>Nivel de las habilidades sociales a través de un pres test en los niños y niñas de cuatro años</i>	
Tabla 7.....	43
<i>Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje</i>	
Tabla 8.....	46
<i>Nivel de las habilidades sociales a través de un post test en los niños y niñas de cuatro años</i>	
Tabla 9.....	47
<i>Asignación de rangos positivos, negativos y empates según la prueba de rangos</i>	
Tabla 10.....	48
<i>Nivel de significancia según la prueba de Rangos de Wilcoxon</i>	

INDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	41
<i>Nivel de las habilidades sociales a través de un pres test en los niños y niñas de cuatro años</i>	
Figura 2.....	44
<i>Resultados de la aplicación de las sesiones de aprendizaje</i>	
Figura 3.....	46
<i>Nivel de las habilidades sociales a través de un post test en los niños y niñas de cuatro años</i>	

I. INTRODUCCIÓN

La Organización Mundial de la Salud (2020) estableció nuevas formas para relacionarse con el fin de combatir contra la pandemia y a través de la Unesco plantean nuevas formas de socializar. Sin abrazos, sin comunicación, una distancia social reglamentaria, sin poder compartir con los demás nuestros equipos, accesorios, loncheras, etc., evidenciado que existirán algunos problemas para que el niño pueda establecer relación con demás impidiéndole desarrollar diferentes habilidades sociales.

Latinoamérica y el Perú se están centrando en esta nueva dinámica, cuyos problemas sociales que han afectado primero a China, luego a Europa y luego a EEUU, nos deja una dramática tarea tras la deconstrucción del modelo social que se aprendido y en cual se está desarrollando, con cual transmitimos a nuestros niños. Ahora en casi todo el planeta se enseña virtualmente.

Cuando regresen los niños a clases que quizás sea el 2021, se tendrá nuevos paradigmas, esto quiere decir que los niños tendrán nuevas costumbres para poder relacionarse. Será difícil que enseñemos a nuestros alumnos a compartir sus objetos personales como materiales de limpieza, lonchera y los materiales educativos. Se recomienda que deben escribir nuevos protocolos para la educación del futuro, tanto como para la vida, ya que evidencia un problema que puede perjudicar mucho en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños (Dexler, 2020).

Rashta (2018) en su investigación sustenta que las habilidades sociales son un conjunto de conductas que el niño va desarrollando al momento que se va integrando

en un grupo social, lo cual sostiene que un niño puede presentar complicaciones posiblemente que el niño necesite solucionar y al no ser tratado puede cronificarse con el tiempo e incluso afectar en un futuro.

Por ello, más que nunca urgió discutir científica y sistemáticamente que estrategias didácticas se puede establecer para enfrentar los nuevos procesos educativos que pueda permitir que el niño pueda desarrollar sus habilidades sociales. No podemos seguir pretendiendo que los modelos pedagógicos empleados como estrategias y técnicas didácticas en las aulas, antes del covid-19 van hacer las misma ni siquiera similares.

En la Institución Educativa Capullitos de Amor la enseñanza es habitualmente integradora y basada en el currículo emitida por la Dirección de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación.

Un modelo de formación concertador, igualitario implica el respeto por las diferencias y particularidades, así como la creación de espacios de iguales oportunidades para todos. (Minedu, 2019).

Sin embargo, en la Institución Educativa las condiciones discrepantes, culturales, sociales y familiares de los alumnos hacen que se presenten diferentes situaciones particulares entre ellos.

Es así que se evidencia que muchos niños suelen aislarse, y trabajar individualmente, limitando la coparticipación solidaria de equipo y con objetivos y metas comunes. Se aprecia que en algunas ocasiones su conducta resulta contradictoria para el trabajo en equipo, lo cual hace necesario fomentar y promover una formación comprometida con intereses comunes y solidarios.

La Institución Educativa Capullitos de amor será objeto de investigación y se pretende trabajar con niños y niñas de cuatro años para mejorar las habilidades sociales mediante la aplicación de juegos cooperativos por lo que nos a formular la siguiente problema: ¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020? La investigación tuvo como fundamento las siguientes razones: aportar al desarrollo de la ciencia pedagógico y en la búsqueda de soluciones para la mejora de las habilidades sociales, empleando estrategias basadas en los juegos para las enseñanzas y aprendizajes de los niños. Por ello se trazó como objetivo general: Determinar que la aplicación de juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020.

Como objetivos específicos: Identificar el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020, a través de un pre test. Aplicar juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la institución educativa capullitos de amor, distrito de Chimbote, año 2020. Evaluar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020, a través de una post test.

La investigación se justifica por las circunstancias epidémicas actuales del planeta entero provocaran en si distintas dificultades para que los niños puedan desarrollar sus habilidades sociales básicas estableciendo problemas para

relacionarse con los demás. La trascendencia del presente estudio es por tanto más que evidente y urgente.

Por el punto de vista teórico nos mostró que la revisión de las teorías en la presente investigación reviste especial trascendencia, para la formulación de una nueva visión y/o paradigma educativo y demostrarán su eficacia en el diseño y estructuración de una propuesta pedagógica para a los niños (as) de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor puedan desarrollar habilidades sociales a través de una manera creativa y didáctica. Así como lo sustenta Abugattas (2016) sobre las habilidades sociales, agrega que es un conducto generado por la interacción del niño con su entorno, motivado, estimulado, forjado con cada uno de los elementos con que interactúa y según la trascendencia, repetitividad y/o frecuencia de cada actor o participante de estas interacciones. Se define principalmente como la búsqueda de las motivaciones, actitudes y aptitudes para interrelacionarse. En cuanto al punto de vista práctico muestra una serie de sesiones didácticas basadas en juegos cooperativos lo cual se pudo trabajar con los niños y niñas de cuatro años.

En punto de vista metodológico la investigación brinda un instrumento validado y sobre todo confiable para poder obtener un proceso de información confiable, a la vez brinda conclusiones y recomendaciones que tomarán en cuenta las futuras investigaciones.

La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo, el nivel fue explicativo y se trabajó con un diseño pre experimental, la técnica que se utilizó fue la observación, como instrumento se aplicó la escala de estimación y para la evaluación de la sesión ejecutada se aplicó una lista de cotejo, para analizar la información se utilizó la prueba de Wilcoxon, es así como se logró determinar el

nivel de significancia entre la pre evaluación y post evaluación, para la interpretación de los resultados se utilizó técnicas estadísticas descriptivas.

Los resultados hallados en el pre test se evidencio que 83% de los niños de cuatro años se encontraron en un nivel de inicio, posteriormente después de la aplicación de la estrategia, los resultados del post test muestran que el 100% de los niños y niñas de cuatro años se ubicaron en el nivel de logro. Por ultimo en la prueba de hipótesis se demostró $P < 0,05$, rechaza la hipótesis nula, por lo que se puede demostrar que existe significancia al 95% de pruebas confiabilidad y que el puntaje de la post prueba es mayor al pre test, concluyendo que se puede sugerir que al aplicar los juegos cooperativos pueden mejorar las habilidades sociales en los niños de cuatro años.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Mero (2015), quien realizó la tesis titulada: Los juegos cooperativos para el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis pequeños angelitos”, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015, presentada en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, el objetivo fue establecer la importancia de los juegos cooperativos para el desarrollo de los valores en los niños y niñas de la muestra. La metodología estuvo basada en un enfoque de diseño descriptivo debido a que se aplican diversas actividades de juego cooperativo en los niños y niñas de 2 y 3 años de edad y que mediante una ficha de control se logró evaluar como ponen de manifiesto los valores que hayan aprendido. La población estuvo conformada por 75 niños y niñas. Los instrumentos fueron el registro anecdótico, lista de control/cotejo, observación en el juego, escala de apreciación y escalas de actitudes. Se arribó a las siguientes conclusiones: Es importante resaltar, que según los datos de las encuestas realizadas a los padres y madres de familia existe poco conocimiento sobre lo qué son los juegos cooperativos, además, si en 16 los centros integrales se desarrollan los valores en los niños y niñas. Se conoce que muchos padres de familia consideran que los juegos cooperativos son los que ayudan a la socialización y a mantener confianza entre el grupo de infantes dentro del área donde se están formando como seres humanos, además, se cree que aportan al desarrollo de los valores. Se conoce que hay una serie de valores que se pueden formar a través del desarrollo de los juegos con fines cooperativos, pese a esto dentro del Centro Integral muy poco se los aplican. Se

considera que hay diversos beneficios que se logran con el desarrollo de los juegos cooperativos, por lo que es necesaria la implementación de una guía educativa de juegos que permita formar en valores a los niños y niñas del Centro Integral.

.Lacunza (2017) en su investigación titulada “Las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de edad en colegios públicos de Tucumán, Argentina”, manifiesta aspectos de gran importancia de la elaboración del análisis de resultados, siendo evidente su accionar, comportamientos poco leales y discontinuos en el ambiente familiar y académico. La población estuvo conformada por 120 niños de 5 años, 22 asistentes a jardines de infantes de zonas urbano – marginales de la ciudad de Tucumán. A los padres de familia se les proporciono una escala de habilidades sociales, basada en la guía de observación y una encuesta sociodemográfica. En base a los resultados logrados se conocieron diferencias estadísticas en las habilidades sociales, así como también en las diferentes dimensiones conformadas por las agresiones y transgresiones de la escala de comportamiento. La información propuesta demuestra que la práctica de conductas sociales beneficia la adaptación, la aceptación de todos, los refuerzos positivos, el bienestar. Esta investigación tiene estrecha relación con la variable de estudio.

Aubone (2016) realizó una investigación titulada “Habilidades sociales en niños y su relación con el jardín maternal”; el objetivo general fue evaluar si la asistencia de los niños al jardín maternal favorece la adquisición de habilidades sociales. Los objetivos específicos: establecer dos grupos de análisis, analizar y comparar las habilidades sociales de los niños, evaluar si hay diferencias en las habilidades sociales entre sexos. La población con la que llevó a cabo la investigación perteneció al Jardín N° 913 Jusro Lynch de Avellaneda, provincia de

Buenos Aires; la muestra tuvo un total de 35 estudiantes de la edad de 3 años, como instrumento utilizó la escala de habilidades sociales; llegando a la conclusión que los niños que asisten previamente al jardín maternal presenta mayor interacción social comparada con aquellos que no lo hicieron, lo que significa que los niños con escolarización, pueden iniciar conductas sociales en situaciones donde requieren relacionarse con otras personas.

2.1.2. Nacional

Chavieri (2016) en su trabajo de investigación titulado, “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac” en la Universidad Cesar Vallejo. Investigación de tipo cuantitativo, nivel descriptivo correlacional; en una muestra de 91 niños y niñas. Concluye que, existe relación positiva ($r=0,980$) y significativa ($p = 0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo, Bonifaz, Rímac, 2016. Asimismo, existe relación significativa entre la participación y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Inicial Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016.

Araujo (2018) en su investigación titulada “juegos cooperativos como estrategias para desarrollar las habilidades sociales de niños de 4 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayan, Yauya 2017”. Para el desarrollo de la investigación planteo una metodología de diseño pre experimental, su muestra estuvo conformada por 15 niños, aplicando como técnica la observación, obtuvo como resultados 67% de niños y niñas se ubican en un nivel de inicio y 33% se ubican en un nivel en proceso. Concluyendo que los juegos cooperativos como

estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 04 años en la Institución Educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya – 2017; $p= 0.000$.

Valdeiglesia (2017) en su investigación titulada “los juegos cooperativo para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 389, Rímac- 2016”. Como objetivo fue determinar en qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en niños de 5 años I.E. “virgen de Lourdes” Rímac, 2016. La investigación se realizó con una metodología de diseño experimental-cuasi experimental, la muestra estuvo conformada por 50 niños de las aulas de 5 años. Para la recolección de datos empleo técnica de observación y como instrumento la escala de habilidades sociales para niños de 5 años. Obteniendo como resultados en relación a la variable habilidad social en un inicio partieron con cierta estabilidad entre ambos grupos en esta variable, sin mostrar diferencias significativas al iniciar la aplicación del mismo (pretest: Dif. Prom.=7.36; $p>.005$), al culminar la aplicación del programa se realizó el postest por lo cual se encontró que existió una diferencia marcada tanto en los rangos promedio y en su significación (postest: dif. prom.=21.6; $p<.005$). Llegando a la conclusión que se verifica la efectividad de este programa en el grupo experimental, presentándose una mejora superior de más de 14 puntos en rango promedio; lo cual establece el alcance del objetivo en investigación propuesto.

2.1.3. Local

Flores (2018) en su tesis titulada Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial n° 004 “el mundo de ana maría” de santa lucía, uchiza, tocacha, san martin-2018, la cual propuso como objetivo determinar en

qué medida los juegos cooperativos como estrategia didáctica desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 004 “El Mundo de Ana María” de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín-2018. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con grupo experimental y de control. Se trabajó con una población muestral de 28 niños y niñas de cuatro años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados iniciales evidenciaron que el grupo experimental obtuvieron menor e igual al logro B (82%) en las dimensiones de la habilidad social. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica a través de 10 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post evaluación, cuyos resultados demostraron diferencias significativas ($p=0.005$) en el logro de aprendizaje de las habilidades sociales. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que los juegos cooperativos como estrategia didáctica desarrollan significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 004 “El Mundo de Ana María” de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín-2018.

Huasco (2017) en su investigación titulada “los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Las palmeras, olivos”, considero como objetivo general determinar como el juego cooperativo influye en la mejora de las habilidades sociales de los niños de cinco años. Para su investigación empleo el diseño pre-experimental con una muestra de 21 niños, utilizando como técnica la observación y para evaluar empleo la lista de cotejo. Obteniendo como resultados 2% de ellas registra un nivel de logro inicial en los ítems evaluados;

mientras que el 41%, un nivel de logro intermedio y un importante 57%, un nivel de logro avanzado. Concluyendo que La aplicación del programa de juegos cooperativos influye positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de la I.E.I Las Palmeras- Los Olivos, 2016, como lo demuestran los resultados obtenidos, p-value es 0.00 y un valor de $z = -4,024$.

Araujo (2018) en su investigación titulada “juegos cooperativos como estrategias para desarrollar las habilidades sociales de niños de 4 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayan, Yauya 2017”. Para el desarrollo de la investigación planteo una metodología de diseño pre experimental, su muestra estuvo conformada por 15 niños, aplicando como técnica la observación, obtuvo como resultados 67% de niños y niñas se ubican en un nivel de inicio y 33% se ubican en un nivel en proceso. Concluyendo que los juegos cooperativos como estrategia influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 04 años en la Institución Educativa inicial N° 201 de Rayán , Yauya – 2017; $p= 0.000$.

Guerra (2019) en su investigación tuvo como título “Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1143 “Semillitas del Saber” San Luís- 2018”, considero como objetivo propósito determinar la influencia de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años. El tipo de estudio correspondió a la investigación cuantitativa, cuyo nivel fue la investigación experimental con una muestra de 19 niños. La técnica aplicada fue la observación estructurada; cuyo instrumento suministrado a los niños y niñas fue, la escala de estimación conformada de 20 ítems, referidos a las dimensiones. Cuyos resultados muestra en la Tabla N° 6 y Gráfico N° 6, en la prueba de entrada, el 68%

de niños y niñas se ubican en el nivel en inicio y un 32% en el nivel en proceso. Sin embargo, en la prueba de salida el 11% se ubican en el nivel en proceso, el 47% de niños y niñas se ubican en el nivel logro alcanzado y un 42% en el nivel logro destacado. Cuya conclusión arribada indica que; los juegos cooperativos como estrategia posibilitan la mejora de las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1143 “Semillitas del Saber”, San Luís- 2018.

Rashta (2018) realizo una investigación que tuvo como título Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la i.e. jardín infantil n° 123 – centenario independencia - 2017. Planteando como objetivo Se aplicó la metodología de tipo explicativo por manipularse la variable independiente, pero antes de ello se aplicó una pre prueba para recoger datos sobre las habilidades sociales básicas, luego de ello se ejecutaron 12 sesiones de aprendizaje, aplicándose los juegos cooperativos. Los resultados del post prueban demuestran la efectividad de tales juegos al ser diseñados, aplicados y evaluados, donde a través del post prueba se verificó una mejora notable de los estudiantes en las habilidades sociales básicas de presentarse y presentar a los demás, de formular preguntas e iniciar y mantener una conversación. El desarrollo de las 12 sesiones de aprendizaje referente a los juegos cooperativos permitieron que los niños y niñas de la muestra de estudio mejoraran las habilidades sociales básicas de un 61 % que se encontraron en un nivel bajo en la pre prueba, alcanzando el 86 % en el nivel alto en la post prueba, demostrándose así la gran efectividad de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales básicas de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín N° 123 de Centenario- Independencia- 2017. Llegando a la conclusión los juegos cooperativos desarrollados a través de las

sesiones de aprendizaje han permitido mejorar la dimensión de formular preguntas, toda vez que el resultado del pre prueba demuestran que los niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio en un 75 %, pero en el post prueba se ubican mayoritariamente en el nivel de logro en un 61 % y en segundo término ubicándose en el nivel de proceso, tal como se observa en la tabla y gráfico N° 5.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría del juego cooperativo

Groos (1902) el juego es una actividad fundamental para el desarrollo del niño, contribuye en el crecimiento de sus capacidades y habilidades lo cual será útil para su vida útil, el juego trae como infinidad de beneficios para el niño entre ellos están en desenvolverse con autonomía, mejorar su actividades en cualquier situación que realice y ayuda con la maduración del niño.

El juego no es algo significativo más bien es sumamente importante en la vida del niño porque se convierte en una práctica y una preparación ayudando que el niño desarrolle sus habilidades.

Piaget (1916) el juego es parte de la inteligencia del niño ya que representa la simulación funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva de la persona desarrollando sus capacidades sensoriales motrices, simbólica o de razonamiento.

Teoría de Eduard Claparede (1932) El juego se convierte una estrategia fundamental para el desarrollo del niño ya que permite desarrollar de una manera creativa sus habilidades sociales contribuyendo así en su madurez psicomotriz afirmando así en su manera de socializar por ello se recomienda utilizar los juegos en la enseñanza del niño ya aprenderá mejor y de una manera divertida.

2.2.1. El Juego cooperativo

El juego cooperativo es aquel en cual los participantes no compiten entre sí, si no tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común, donde el punto clave es la convivencia. Siendo un modelo basado en la cooperación y la colaboración entre los participantes, teniendo como objetivo incentivar el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación y colaboración inculcando valores y actitudes solidarias. Por ello el simple hecho de jugar esta puesto en avanzar dentro de la persecución de una objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones (Geraldo, 2005).

Así mismo tal como manifiesta Toro (2013) que “el juego es una acción mental y física que fortalece el desenvolvimiento de los niños de una total y con amistad. Jugar les ofrecerá a los niños miles de potenciales para conseguir que su crecimiento” (p.45).

El juego se transforma en la acción primordial para el crecimiento y formación del infante, al principio puede ser una simple actividades corporales pero corto a corto, se van aumentando y se van haciendo más complejos para encajar otros materiales, lo cual permitirá que el niño desarrolle su imaginación y desarrollo de sus habilidades socioemocionales entre las personas que les rodea de esta forma nos dice que el juego contribuye a su maduración, psicomotriz, cognitiva, física, emocional y social lo que puede ayudar a mejorar ciertas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia (Ruiz 2017).

El empleo de juegos como método de enseñanza es, más bien, reciente y lo que se pretende con ello en contribuir al desarrollo físico, intelectual, expresivo y emocional de los estudiantes, especialmente de los más pequeños. A través del juego

el niño se hace protagonista de su propio proceso de aprendizaje ofreciéndole un papel activo fomentando la integración con sus semejantes lo que ayuda adquirir experiencias sí mismo y del mundo que los rodea, entrenando destrezas y habilidades, practicando actitudes y secuencias de comportamiento que le serán útiles en la vida adulta.

Santos (1986) Al incorporar el juego en las actividades cotidianas de los estudiantes lo enseñado se lo hará fácil de aprender con lo que se pueden desarrollar habilidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, escuchar y acatar reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar la enseñanza de manera significativa.

Los juegos cooperativos son actividades coparticipativos lo cual implica que el niño aprenda a desarrollar distintas actitudes de sensibilidad, cooperación, comunicación y solidaridad, facilitando a que el niño pueda establecer relación con su entorno, aprendiendo a resolver problemas en conjunto no individual.

El juego son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad de manera libre y autónoma. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, para buscar afecto y crear solidaridad, desbordando su fantasía y aprendiendo a vivir al poner en práctica los ejemplos de sus padres y maestros quienes son incluidos habitualmente en las prácticas lúdicas (Montero, 2012).

Los juegos cooperativos son actividades creativas que propicia la participación de los niños, generando que puedan interactuar con el fin de poder resolver obstáculos en forma grupal.

Roggero (2018) menciona que el juego debe ser desde el inicio un método de enseñanza y formación para así lograr desde una temprana edad resultados alentadores sobre las capacidades que permitirán a cada uno de los niños el éxito posterior y el mejor desempeño toda su vida. En este marco surge la trascendencia e importancia del juego cooperativo como alternativa formadora desde temprana edad.

Pérez (1998) señala que el juego cooperativo es un mecanismo para formar niños más solidarios, colaboradores, coparticipativos, comunicadores, expresivos y por ello resultan la característica más apropiada e importante en la formulación de estrategias didácticas basadas en juegos para formar infantes. Garairgordobil (2002) menciona que los juegos cooperativos son aquellos en los que el niño o niña da y recibe ayuda de modo interactivo y natural, con el objeto de lograr metas comunes al equipo e inclusive a los rivales del mismo.

2.2.2. Importancia del juego cooperativo

Baste (2018) “Los juegos cooperativos ayudan establecer la capacidad de la empatía, capacidad de ponerse en el lugar del otro, permitiendo que el niño pueda desarrollar su imaginación, explorar y crear estableciendo experiencias” (p.67). Los juegos cooperativos son actividades en la que el niño se puede relacionar para fortalecer un vínculo de confianza, colaboración y solidaridad hacia lo demás con la finalidad de conseguir un mismo objetivo. Es así que el juego se convierte en un incentivo para potenciar la socialización, cohesión grupal, el desarrollo emocional ayudando a expresar sus sentimientos positivos y negativos con los demás.

2.2.3. Tipos

En la etapa inicial, los juegos pueden ser clasificados según la edad en que se verifica su práctica, para niños de 1 año, 2 años, de 3 años, de 4 años y de 5 años.

Esta clasificación según Ballón (2004) “permite identificar el grado de madurez del niño que lo práctica y ayuda a proveer esfuerzos determinados para provocar el desarrollo gradual y armónico del niño” (p.15). Si el juego que le interesa a un determinado infante no corresponde a su edad cronológica por diferentes conceptos e indicadores, los docentes, padres y/o psicólogos deben intervenir para regular y provocar dichos cambios hasta ajustar al niño a los juegos que corresponden a su edad y que su desarrollo lo sostenga.

También pueden ser clasificados por las áreas del conocimiento en que se fundan como pueden ser de comunicación, sociales, matemáticos o simplemente lúdicos. Esta clasificación permite orientar a fortalecer algunas capacidades y habilidades, formulando un orden orientador en el niño.

El juego desde el objetivo de su práctica puede ser clasificado en libre o cooperativo, el primero es aquel que permite la formación autónoma y su práctica igualmente de manera totalmente ausente de dirección o condición, mientras que el juego cooperativo en cambio, modula y caracteriza al receptor o educando, por ello, su ejercicio es monitoreado y dosificado, orientado y regulado para que el niño forme principios, conductas y adopte actitudes y aptitudes de equipo, de solidaridad, de obtención de metas comunes, de manera conjunta y coparticipativa (Pérez, 1998).

Daza (2000) señala “el juego pasa de ser individual durante el primer año a ser asociativo, cuando requiere de coparticipes con quienes interactúa de manera desarticulada y buscando la satisfacción natural que provee toda actividad lúdica” (p.25). Luego aparece el sentido cooperativo del juego, se da cuando el mismo tiene un interés y fin determinado y cuando se realiza en equipo el nivel de satisfacción se

traslada al logro de metas y objetivos comunes a diferencia de las anteriores etapas o tipos en que el interés era la satisfacción propia o individual del actor.

2.2.4. Dimensiones

Orlick (1988) señala que el juego cooperativo cumple su función cuando sus componentes son satisfechos y/o cumplidos en un nivel elevado o aceptable. Estos componentes son la cooperación, la aceptación, el compromiso y la diversión. En la medida que cada uno de estos componentes logre su máximo nivel de expresión dentro de la práctica lúdica el juego cooperativo habrá alcanzado su máximo nivel y por tanto logrado sus objetivos.

* Cooperación: Es la valoración del grado de solidaridad que proporciona en ayudarse mutuamente con la finalidad de contribuir en un fin común.

* Aceptación: Influye mucho en su auto concepto, implica el grado de satisfacción que le provee su práctica mejorando también la imagen que tiene de los demás.

* Compromiso: Se evidencia el grado de pertenencia que muestra ante su ejercicio.

* Diversión: Es denotada por el nivel de entretenimiento que consigue en su desarrollo.

2.3. Habilidades sociales

Caballo (2014) sustenta que “las habilidades sociales son un conjunto de estrategias y destrezas para interactuar de manera exitosa con los demás, siendo conductas que ayudan a resolver una situación social de manera afectiva, es decir aceptable para sí mismo y para su entorno” (p.35). En pocas palabras lo que quiere

decir es que las habilidades sociales son estrategias que sirven para poder desenvolverse de una manera exitosa con los demás.

Podemos afirmar que las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten interactuar y relacionarse en un contexto individual o interpersonal expresando sus sentimientos, actitudes, deseos u opiniones con el objetivo de resolver problemas que se le pueda presentar. Es decir, son estrategias o nociones sociales adquiridas, que ayudan a resolver situaciones que se pueden presentar de una manera efectiva y adecuada con las demás personas (Gil, 2020).

Estas habilidades llegan a ser estrategias de comportamiento y de aptitudes para aplicar dichas conductas que nos brindan a resolver una situación social de manera efectiva (Lacunza, Castro & Contini, 2018).

Las habilidades sociales suelen resultar algo complejas, puesto que estas se dan desde los afectos, confianza, actitudes y todo un conjunto de estrategias con las cuales el niño pueda crecer y avanzar de una manera sana en su recorrido emocional y social. A todos estos procesos lo llamamos sociabilidad lo cuales conforman por sí mismo parte de su vida del niño. Así, dependiendo de la calidad de los mismos y de las experiencias vividas, las percepciones, atribuciones construidas y los aprendizajes socio-emocionales asumidos, se dará forma a unas competencias sociales saludables y efectivas o por el contrario, a una serie de carencias que suelen ser muy problemáticas llegada ya la pre-adolescencia.

Lo que es notable en la realidad social de hoy en día es mucho más complejo para los niños, los medios de comunicación, las nuevas tecnologías y las constantes reglas cambiantes en nuestra sociedad ponen a los pequeños en un ambiente poco favorable para su desarrollo social.

Hernández y Álvarez (s/f) exprese que las habilidades sociales son un conjunto de conductas y hábitos observables, pensamientos y emociones, que fomentan una comunicación eficaz, las relaciones satisfactorias entre personas y el respeto hacia los demás; estas conductas se basan fundamentalmente en el dominio de las habilidades de comunicación y en auto control emocional, gracias al dominio de estas habilidades podemos expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones.

Abugattas (2016) sobre las habilidades sociales, agrega que es un conducto generado por la interacción del niño con su entorno, motivado, estimulado, forjado con cada uno de los elementos con que interactúa y según la trascendencia, repetitividad y/o frecuencia de cada actor o participante de estas interacciones. Se define principalmente como la búsqueda de las motivaciones, actitudes y aptitudes para interrelacionarse.

Betina & Contini (2009), citando a (López & Fuentes Rebollo, 1994) señala que la socialización desplegada en la temprana infancia permite al niño el conocimiento de pautas, reglas, límites, prohibiciones, entre otros y ellos mismos, para la conformación de vínculos afectivos, adquisición de conductas sociales aceptables y la participación de los demás en la construcción de su personalidad dado que las habilidades sociales revisten un carácter eminentemente constructivo.

2.3.1. Teoría de las habilidades sociales

Teoría social de Bandura:

Argumenta que los niños y niñas desarrollan habilidades a través de la interacción con los demás, puesto que adquieren destrezas y conductas de modo activo, sugiriendo que la observación, la imitación y modelaje juegan un papel primordial en el desarrollo del niño (Lacal, 2012).

Teoría cognitiva Vygotsky:

Vygotsky (1978) Fundamenta que todas las habilidades sociales de una persona se originan mucho en las interacciones que ellos forman dentro de su entorno social, con sus compañeros, etc.

No quiere decir que el desarrollo de las habilidades sociales el niño los aprende interactuando y observando al establecer relaciones con su entorno, lo que permitirá que el niño pueda relacionarse con empatía fortaleciendo su estado emocional y social del niño.

Teoría del aprendizaje social de Skinner (1938):

Expresa que la conducta está regulada por consecuencias del medio en el que se desarrolla los comportamientos (interacción con el entorno).

El esquema de cómo se aprende según este modelo es el siguiente: Estímulo-Respuesta-Consecuencia (pudiendo ser positiva o negativa).

En base a este esquema, la conducta es una función de los antecedentes y las consecuencias que si son positivas, refuerzan nuestro comportamiento o si son negativas las deterioran.

Las habilidades sociales se adquieren mediante reforzamiento positivo y directo de las habilidades en general. También se adquieren por medio del

“aprendizaje vicario u observacional, mediante retroalimentación interpersonal y mediante el desarrollo de expectativas cognitivas respecto a las situaciones interpersonales” (Skinner; 1938).

2.3.2. Características de las habilidades sociales

La principal característica y la más evidente es su condición de poder adquirido. Es decir, que la habilidad social es una condición aprendida durante el desarrollo social del niño. No existe el gen de la habilidad social, aunque Goleman (1994) señala que la inteligencia emocional podría ser una cualidad innata en algunas personas para interactuar con mayor o menor empatía en su medio social.

La situación propia de ser reconocida como una habilidad implica desde la perspectiva cognoscitiva, el haberla aprendido y por reconocer su calidad constructiva en el proceso de crecimiento de la persona.

Esta primera característica de ser aprehensible poniendo de manifiesto y evidencia otras características importantes: Es modelable, es decir posible de ser modificada, enriquecida, orientada, y manipulada por las experiencias que condicionen el desarrollo de las personas.

El grado de rectificación o modificación, es decir la maleabilidad de las habilidades sociales dependerán de cuanto temprano se intervenga sobre los individuos dado que como todo proceso de aprendizaje es más productivo en tanto sean ofrecidas cuanto mayor sea la posibilidad de ser receptadas. Sobre esta característica esta la evidencia. García (2007) quien refiere que las habilidades sociales se empiezan a desarrollar, en uno u otro sentido desde el nacimiento, como cada interacción, es decir, mientras más temprano tomemos la decisión de orientarlas y desarrollarlas en uno u otro sentido, mejor resultado obtendremos.

2.3.3. Importancia de habilidades sociales

La importancia de la formación de adecuadas habilidades sociales es muy relevante para la formación de una adecuada personalidad, capacidad de desarrollo personal, capacidad de socialización, trabajo en equipo, desarrolla académico básico, superior y desempeño personal profesional o laboral (Bandura, 2014).

Está demostrado que las adecuadas habilidades sociales logran una mayor empatía, conductas de liderazgo y mayor capacidad de organización. La naturaleza cooperativa de las habilidades sociales implica una mayor aceptación de reglas y normas, por lo que las personas con mayores habilidades sociales suelen ser más respetuosos y asertivos con su entorno.

Las habilidades sociales como todo proceso de aprendizaje debe ser dispensado gradual y proporcionalmente, según la edad y nivel de formación individual, así como el grado de desarrollo alcanzado en el mismo, considerando sus características propias. El diseño y forma de su desarrollo corresponde a las exigencias académicas, planes curriculares y diagnóstico del educando (Minedu, 2017).

2.3.4. Dimensiones e indicadores de las habilidades sociales

Desde la perspectiva de Vera, Morales y Vera (2015) las dimensiones de las habilidades están constituidas por los procesos que pueden ser directamente influidos por el aprendizaje o los procesos formativos en general. Entre ellos reconoce los siguientes:

a) **Habilidades básicas de interacción:** La cual está integrada por los elementos de comunicación empleados y la intensidad con que interactúa con su entorno. Se forman principalmente en el reconocimiento de la formación de la

capacidad de expresar sus ideas, y el grado de empatía que logra con sus amigos, padres, demás familiares y otros componentes de su entorno social. Resulta de medir los siguientes indicadores:

- * Relación con los demás: Nivel de empatía logrado

- * Grado de comunicación: Nivel de su capacidad para expresar sus necesidades, mensajes e ideas.

b) Habilidades para hacer amigos y amigas: Reconocida como la capacidad para relacionarse productivamente a partir de la calidad y alcance de sus expresiones. Así, se reconocen en esta dimensiones los siguientes indicadores:

- * Manejo de conflictos: Capacidad de confrontar los sus problemas e inquietudes que se le pueda presentar.

- * Interacción positiva: Capacidad de trabajar en equipo para lograr metas compartidas.

- * Toma de decisiones en equipo: capacidad de respetar opiniones y decisiones de sus compañeros.

c) Habilidades de resolución de problemas interpersonales: Reconocida como la capacidad de resolver de manera propia y con eficiencia los problemas con que debe lidiar cotidianamente. Entre sus indicadores tenemos:

- * Elección de situaciones: Capacidad de seleccionar entre varias alternativas posibles

- * Anticipación de consecuencias: Capacidad de tomar decisiones antes que suceda algo.

- * Toma de decisiones: Capacidad de adaptarse o afrontar situaciones que se le presente en su entorno.

2.4. Educación no presencial

UNESCO (2020) La educación no presencial fue aprobado el 3 de mayo del año 2020, dispuso que las instituciones deben prestar una enseñanza académica deberían ser una manera no presencial o remota, estando los docentes obligados a planificar e implementar sus horas lectivas, el momento actual que está pasando nuestro país en si ayudado a que los futuros docentes aprendan hacer mucho más creativos aprendan a trabajar con nuevas tecnologías.

Según el Ministerio de Educación (2020), menciona que la educación a distancia o educación no presencial:

Es aquella en la cual el estudiante no comparte el mismo espacio físico con sus pares y docentes, por tanto, la enseñanza se realiza a través de medios de comunicación escritos y tecnológicos, donde el estudiante consulta las fuentes de modo autónomo, a fin de adquirir los conocimientos, competencias y actitudes, que estima válidos para su progreso y formación. (p, 3)

En este caso los servicios educativos están implementándose de la educación presencial a la no presencial para así mantener a los estudiantes a seguir con sus enseñanzas.

MINEDU (2020) la educación no presencial se da ilusión al desarrollo de enseñanzas académicas mediante plataformas virtuales donde el docente puede brindar sus clases si necesidad de estar en mismo tiempo y espacio. El desafío del docente en este año escolar, se ve reflejado en la implementación estratégico, los

nuevos escenarios que tiene que elaborar, que herramientas tienen que utilizar para que así la calidad de educación sea la misma o mejor.

Los contenidos que son los programas curriculares, los desempeños y competencias que se vienen desarrollando a través de diferentes formas que se dan estas estrategias son diferenciados tanto por los temas, ciclos, grados y áreas, donde se trata de trabajar de una manera inclusiva como se estuviera trabajando en una etapa presencial. Los materiales, los temas que se trabajan en las diferentes estrategias, ya sea por el portal web, radiotelevisión se realizan con los contenidos que los estudiantes van encontrar justamente en los materiales físicos que han llegado a las instituciones educativas siendo distribuidos a los estudiantes lo que son los cuadernos de trabajo, es ahí donde la muestra va poder tener un engranaje entre el material que tienen los estudiantes con los que realiza a través de las páginas web, lo más importante de esta estrategia es el acompañamiento que hace el docente a los estudiantes, este acompañamiento de participar como intermediario los padres de familia.

III.HIPÓTESIS

Hipótesis alterna.

Ha: La aplicación de los juegos cooperativos mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor en Chimbote – 2020.

Hipótesis nula.

Ho: la aplicación de los juegos cooperativos no mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor en Chimbote – 2020.

IV.METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

El tipo de investigación que se utilizó fue cuantitativo por que la recolección de datos es uno de los aspectos más importante del proceso cuantitativo, es decir se valorará mediante una escala los valores de los indicadores, con la finalidad de lograr la máxima objetividad mediante el uso de los instrumentos que se emplean para obtener datos numéricos, como es la escala cuantitativa, empleando estadísticas como características importantes. (Hernández S., 2004).

El nivel de investigación fue explicativo por que se analizan y se adquieren datos cualitativos o numéricos sobre la variable de estudio. Hernández, Fernández y Batipsa (2010) los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos si no que se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.

Para esta investigación se utilizó un diseño Pre experimental según Hernández , Fernández y Batipsa (2010) es un diseño de un solo grupo al cual se aplica primero una pre prueba antes de la tratamiento, luego se aplica el tratamiento para culminar se aplica una prueba después del tratamiento (pág. 251).

Por lo cual se realizó 14 actividades de aprendizajes basadas en aplicar los juegos cooperativos a 18 niños y niñas, lo cual se le aplicó un solo grupo, aplicando primero la pre prueba lo cual permitió evaluar las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años, segundo se aplicó la estrategia lo cual se desarrolló actividades de aprendizaje y por último se evaluó el post test para verificar si la estrategia dada ayudo a los niños a mejorar sus habilidades sociales.

El diseño experimental que expresa gráficamente el presente estudio, que se considerará de diseño pre experimental será el siguiente:

GE: O1 X O2

Dónde:

GE= Grupo Experimental.

X= Aplicación de juegos cooperativos

O1 = Pre-test al grupo experimental.

O2 = Post-test al grupo experimental.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La Institución Educativa “Capullitos de Amor, N° 1542” ubicada en Av. Los incas S/N AAHH Dos de Junio en el Distrito de Chimbote, Provincia de Santa, Región de Ancash. Pertenece a la gestión educativa pública. Es de categoría escolarizado, mixto y tiene como turno las mañanas. La directora a cargo es Mg. Roció Avalos García. Con respecto al número de aulas existen 3 aulas de cuatro años de nivel inicial aula, Puntualidad, Solidaridad, Honestidad y su población total es de 73 estudiantes, perteneciente a la Institución Educativa Capullitos de Amor. Cuenta con aulas adecuadas teniendo en cuenta, la edad de los niños y la cantidad que hay por aula. La institución Educativa tiene un ambiente amplio, con espacios de juegos recreativos para los estudiantes, así mismo un patio amplio, cada aula se encuentran bien implementadas con sus respectivos sectores. Es así como la población estuvo compuesta por todas las aulas de cuatro años de la I.E. Capullitos de Amor.

Tabla 1

Distribución de la población de los estudiantes de educación inicial de la I.E. Capullitos de Amor, 2020.

Nivel	Grado o sección	Hombres	Mujeres	Total
	4 años puntualidad	8	10	18
Inicial	4 años solidaridad	14	13	27
	4 años honestidad	13	15	28
Total				73

Fuente: Nomina de matrícula 2020

4.2.2. Muestra

Constituida por los 18 estudiantes del aula puntualidad de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, Chimbote.

Tabla 2

Muestra de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, Chimbote, 2020

Grado o sección	Hombres	Mujeres	Total
4 años puntualidad	10	8	18
Total			18

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.2.3. Técnica de muestreo.

Se utilizó el muestreo No probabilístico, Según Soto (2011) manifiesta que es “la elección de los elementos que no dependen de la probabilidad, si no de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra” (p.5). Por tal motivo en la investigación se eligió el aula “Solidaridad”, puesto a que con dicha aula realice mis prácticas y quería saber cómo se encontraban los niños (as) en sus habilidades sociales.

4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables.

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Unidad de medida
Variable independiente: Juego cooperativo	Los juegos cooperativos son espacios de contribución a una formación interactiva y solidaria intensa, para formar al niño como coparticipante de actividades donde múltiples equipos colaboran en un fin común a pesar de tener o formar diferentes grupos (Velásquez, 2001).	Procedimiento	Motivación de los niños en la participación de la actividad.	Escala de estimación Siempre :2 A veces:1 Nunca: 0
			Cumplen con las normas acordadas en la actividad	
			Realizan la actividad colaborativamente	
		Cooperación	Colabora con sus compañeros	
			Comunica sus ideas con sus compañeros	
			Se preocupa por los demás	
		Participación	Socialización	
			Establece un vínculo afectivo	
			Expresa sus sentimientos	
			Resuelve problemas en grupo	
Variable	Para Morales (2018) las habilidades sociales nacen en el concepto de socialización, el cual es	Habilidades básicas de interacción	Relaciona con los demás	
			Grado de comunicación	
		Habilidades	Ayuda a los demás	

dependiente: Habilidades sociales	un proceso por el que los niños adquieren valores, conductas, creencias, normas morales y motivos que son el objeto del aprecio familiar y de grupos culturales o sociales a los que pertenece (la escuela, la iglesia, los amigos, etc.).	para hacer amigos	Pide ayuda cuando necesita	
			Toma de decisiones en equipo	
		Habilidades de resolución problema interpersonales	Selección de alternativas	
			Anticipación de consecuencias	
			Toma de decisiones	

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

Para evaluar las habilidades sociales, teniendo en cuenta el diseño de la investigación y también los objetivos se consideró como técnica la observación, es una técnica donde se puede recolectar datos de una manera sistemática y confiable de comportamientos o conductas que se puede percibir, con el proceso de procesarlo y convertirlo en información (Hernández, Fernández y Baptista 2010).

La técnica de observación se utilizó cuando se aplicó el instrumento de evaluación, al momento que al niño/a se le iba dando las indicaciones acorde a los criterios del instrumento, por medio de dicha técnica me permitió darme cuenta y conocer a cerca de cómo estaban los estudiantes respecto al sus habilidades sociales y que aspectos habían que mejorar. Gracias a ello también me facilito poder evaluar las actividades de aprendizaje que se desarrollaron posteriormente, conforme a la actividad que se iba desarrollando se calificaba un ítem del instrumento y fue por medio de la observación que pude evidenciar el desarrollo que tenían los estudiantes en cuanto a sus habilidades sociales.

4.4.2. Instrumento

Se empleó como instrumento la Escala de Estimación, Veracoechea (2001) señala que la escala de estimación “son instrumentos de registro similares a las fichas de cotejo, con la diferencia que las escalas admiten diversas categorías para la evaluación del niño” (p.45). Una escala de estimación no indica si la conducta está presente o no (SI-NO), al contrario se le puede asignar valores como (Muy bueno, bueno, regular, deficiente, etc.).

Dicho instrumento de evaluación fue elaborado por Guerra en el año 2019, la cual nos proporciona un valor del desarrollo de las habilidades sociales. Con el propósito de evaluar a los niños y niñas de cuatro años en qué nivel de desarrollo se encuentran en cuanto a sus habilidades sociales. Para evaluar este instrumento se utilizó el criterio del docente.

Este instrumento de evaluación, permite conocer y representar el desarrollo de habilidades sociales del que poseen los estudiantes de la I.E. Capullitos de Amor.

La escala de estimación consta de 20 ítems, las cuales fueron divididas entre las 3 dimensiones, los 6 primeros sirvieron para evaluar la dimensión habilidades para hacerse amigos, los 8 siguientes sirvieron para evaluar la segunda dimensión habilidades para la conversación y por finalmente los 6 últimos ítems para poder evaluar habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones, teniendo en cuenta el objetivo general que es determinar que la aplicación de juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020. Dicho instrumento tuvo como rangos Siempre = S; A veces = AV; Nunca = N, así mismo también se calificó por medio de escalas de puntuación, en donde la puntuación de 2 representaba que a un siempre, un 1 representaba a un a veces y por ultimo un 0 representaba que el niño nunca realizaba dicha habilidad social.

Su calificación consiste en la sumatoria de las puntuaciones de cada ítem otorgadas por cada habilidad que el niño realice, los baremos se expresan en cintiles para cada uno de los grupos de edad.

Para el análisis se consideró los siguientes baremos:

Tabla 4

Baremos de la variable: Habilidades sociales

Categorías	Puntuación
Siempre	(0-6)
A veces	(7-11)
Nunca	(12-17)

4.4.3. Validez.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) detallan que “la validez es lo que se establece relacionar las puntuaciones resultantes al aplicar el instrumento produciendo resultados coherentes y objetivos. Es el grado en que un instrumento mide la variable que pretende medir”.

4.4.4. Confiabilidad.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) fundamentan que “el grado de su aplicación reiterado a la misma persona produce resultados iguales”.

La escala de estimación fue elaborada, corregida y validada por la docente Guerrero (2019), obteniendo de un jurado de expertos las correcciones y ajustes necesarios adecuados a su entorno y características sociales de los niños en que se aplica. Luego aplicó esta escala en una prueba piloto, a 20 niños, para evaluar la consistencia interna de la escala. El resultado obtenido de 0,86 en el índice de Alpha de Cronbach nos muestra una escala suficientemente consistente internamente.

4.5. Plan de análisis

Para la investigación se utilizó las técnicas estadísticas descriptivas para el análisis individual de la variable en estudio, se utilizó no paramétrica de Wilcoxon, estableciendo un nivel de significancia del 5% ($p < 0.05$).

Para la aplicación del instrumento de recolección de datos, se utilizó un proceso de permiso con anticipación a la directora, profesora y por ultimo a los padres de familia responsables de sus menores hijos. A continuación, se detalla el procedimiento

Se informó a la directora y profesora acerca de la investigación se realizará, se detalló cómo será la participación de los niños y en que consistí. Posteriormente, se presentó el permiso propio en relación a la investigación. Una vez aprobado el permiso de parte de la Institución Educativa, la autorización, mediante el consentimiento informado en la cual brindaba la autorización para la participación de sus menores hijos.

En cuanto a la aplicación del prest, se realizó en dos días en solo grupo de los niños de cuatro años la evaluación duro una hora, se dio comienzo al inicio y al final de la hora practica de clase, por la plataforma zoom.

En cuanto en la aplicación de juegos cooperativos se desarrolló 14 sesiones de aprendizajes por la plataforma zoom, para realización de las actividades trabajamos en conjunto con orientaciones con la docente tutora la cual brindo su experiencia para la elaboración y planificación de las actividades, una vez dada el visto bueno por la docente se empezó con la aplicación.

Por último, para la aplicación del post test se realizó en tres días en un solo grupo de los niños de cuatro años la evolución duro un ahora.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 5

Matriz de consistencia

Enunciado	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿De qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años e la institución educativa Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2020?</p>	<p>Objetivo general</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar de qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020. <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años en la 	<p>Hi: La aplicación de juegos cooperativos mejoran de manera significativa las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, 2020.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación Pre experimental</p> <p>Población: de 73 estudiantes, de genero niños y niñas en Institución Educativa “Capullitos de Amor”</p> <p>Muestra:</p>

	<p>Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, 2020 a través de un pre test.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la Institución Educativa Capullito de Amor, distrito de Chimbote, 2020. • Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de cuatro años en la Institución Educativa Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2020, a través de un post test. 		<p>18 niños y niñas de cuatro años del aula puntualidad</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala de Estimación</p>
--	---	--	--

4.7. Principios éticos

Se considerarán los siguientes principios éticos:

- Protección a las personas. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.
 - Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia.
 - Beneficencia no maleficencia. - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- (Uladech, 2019)

V.RESULTADOS

5.1 Resultados

5.1.1. Identificar el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020, a través de un pre test.

Tabla 6

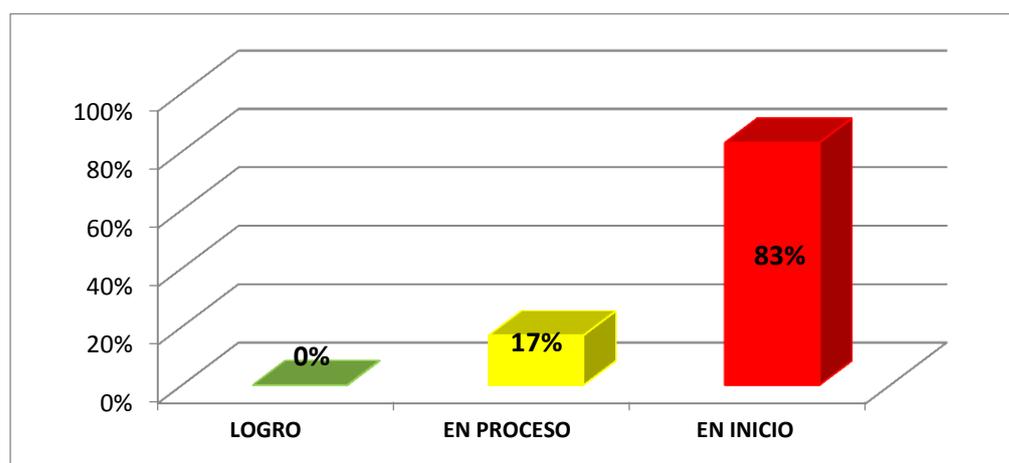
Nivel de habilidades sociales a través de un pre test a niños y niñas de cuatro años

Nivel de habilidades sociales	Pre Prueba	
	f	%
Logro	0	0%
En proceso	3	17%
En inicio	15	83%
Total	18	100%

Fuente: Escala de estimación, septiembre (2020)

Figura 1

Nivel de habilidades sociales a través de un pre test en niños y niñas de cuatro años



Fuente: Tabla 6

En cuando la tabla 6 y figura 1 se puede percibir con claridad que el solo el 17% de los niños y niñas de cuatro años se encontraron en un nivel de proceso, lo que se entiende que el 3 de ellos mostraron interés al momento de realizar la actividad, 83% de los niños y niñas de cuatro años que alcanzado un nivel de inicio lo cual muestra que 15 de ellos tienen problemas para desarrollar sus habilidades sociales.

Por lo tanto se concluye que los resultados obtenidos en la aplicación del pre test prueban que los niños y niñas de cuatro años en cuando a las dimensiones de la variable habilidades sociales presentan serias limitaciones en poder relacionarse con los demás, no saben cómo expresar sus emociones lo que nos lleva a saber tienen serias dificultades a la hora de desarrollar estas habilidades sociales.

5.1.2. Aplicar los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la institución educativa capullitos de amor, distrito de Chimbote, año 2020.

Tabla 7

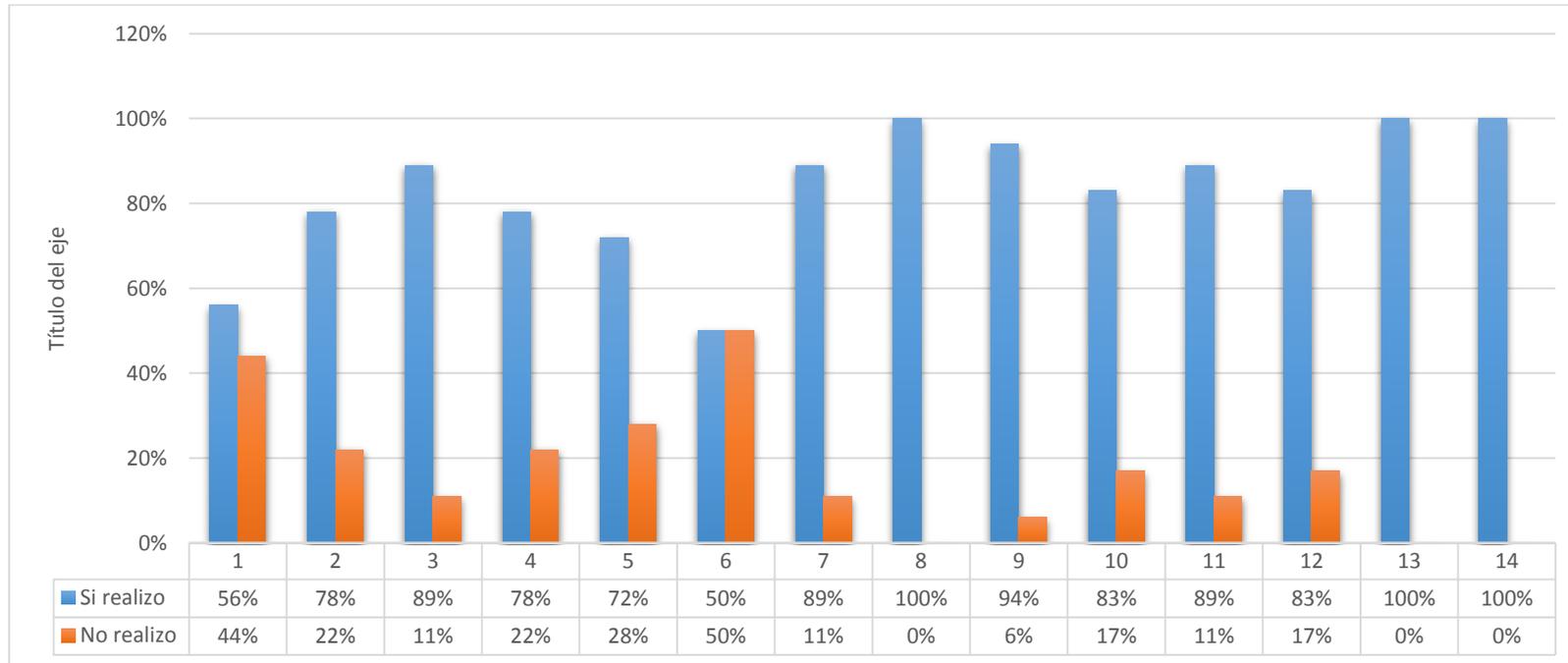
Resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje

Aplicación de juegos cooperativo	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%																		
Si realizo	10	56	14	78	16	89	14	78	13	72	9	50	16	89	18	100	17	94	15	83	16	89	15	83	18	100	18	100
No realizo	8	44	4	22	2	11	4	22	5	28	9	50	2	11	0	0	1	6	3	17	2	11	3	17			0	0
Total	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	1	10	18	100	18	100	18	100
																					8	0						

Fuente: Lista de cotejo aplicados a los niños y niñas de cuatro años, septiembre (2020).

Figura 2

Resultados de la aplicación de la sesiones de aprendizaje



Fuente: tabla 7

En la tabla N° 7 y figura N° 2, en lo que representa el desarrollo de sus habilidades aplicando los juegos cooperativos durante las actividades de aprendizaje, donde se puede observar que los estudiantes en lo que corresponde en la primera sesión un 46% no realizaron la actividad, en relación a las habilidades sociales, luego de aplicar las 14 sesiones de aprendizaje se pudo percibir que el 100% de los estudiantes si realizaron las actividades en relación a las habilidades sociales.

Por lo tanto se puede concluir que la estrategia plantea en cuanto a la aplicación de los juegos cooperativos ayudaron notablemente a que los niños desarrollen sus habilidades sociales.

5.1.3. Evaluar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020, a través de una post test.

Tabla 8

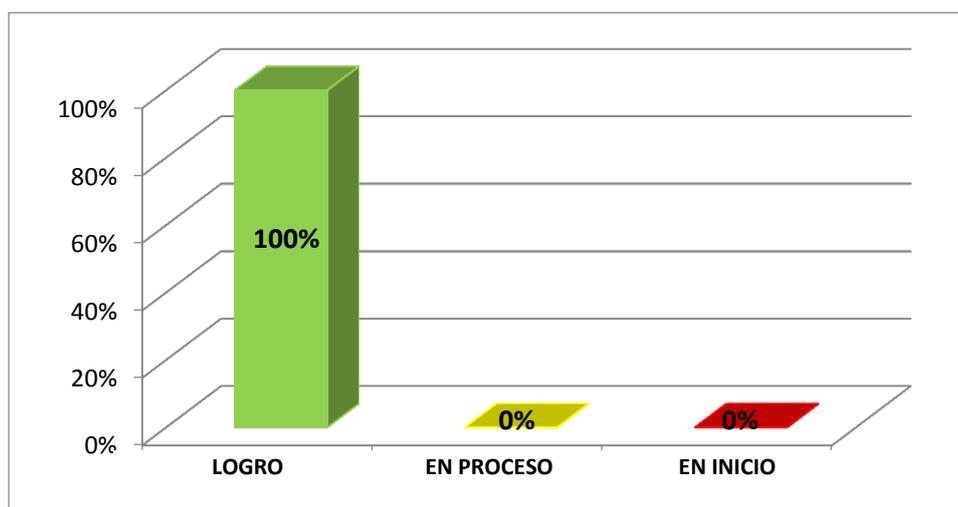
Nivel de las habilidades sociales a través de un post test a los niños y niñas de cuatro años

Nivel de habilidades sociales	Post prueba	
	f	%
Logro	18	100%
En proceso	0	0%
En inicio	0	0%
Total	18	100%

Fuente: Escala de estimación, septiembre (2020)

Figura 3

Nivel de las habilidades sociales a través de un post test a los niños y niñas de cuatro años



Fuente: Tabla 21

En la tabla 8 y figura 3, se pueden observar los datos que son producto que haber aplicado la estrategia, es decir después de haber desarrollado las actividades de aprendizaje lo cual se enfoca en la aplicación de juegos cooperativos en los niños y niñas de cuatro años de la IE. Capullitos de Amor en Chimbote, lo cual arroja que el 100% de ellos alcanzaron un nivel de logro evidenciando que la estrategia planteado fue eficiente para el desarrollo de sus habilidades sociales.

Por lo tanto podemos concluir que la aplicación de los juegos cooperativos ayudó a mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años.

5.1.4. Contrastación de Hipótesis

A: La aplicación de juegos cooperativos si mejoran de manera significativa las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, 2020.

B: Nivel de significancia: 0,05

C: Estadístico de prueba: Prueba Wilcoxon

En el programa SPSS versión 25.0, se efectúa la prueba no paramétrica para 2 muestras relacionadas de Wilcoxon. Teniendo como resultado

Tabla 9

Asignación de rangos positivos, negativos y empates según la prueba de rangos de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
DESPUES - ANTES	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	18 ^b	9,50	171,00
	Empates	0 ^c		
	Total	18		

- a. DESPUES < ANTES
- b. DESPUES > ANTES
- c. DESPUES = ANTES

Fuente: Wilcoxon en SPSS versión 25.0

Tabla 10

Nivel de significancia según la prueba de Rangos de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a	
	DESPUES - ANTES
Z	-3,727 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Wilcoxon en SPSS versión 25.0

Se observa que $p = 0.000$, lo que indica que la hipótesis nula queda descartada y se valida la hipótesis alterna propuesta por el investigador, por evidenciar mejoras en los resultados obtenidos por los estudiantes, en la pre evaluación y post evaluación.

Decisión:

$P < 0,05$, rechaza la hipótesis nula.

Por lo que se puede demostrar que existe significancia al 95% de pruebas confiabilidad y que el puntaje de la post test es mayor al pre test por lo que se puede sugerir que al aplicar los juegos cooperativos pueden mejorar las habilidades sociales en los niños de cuatro años.

5.2. Análisis de resultados

En cuanto los resultados obtenidos en la presente investigación donde se determina de qué manera la aplicación de juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020. Los mismos que se discuten en base a los objetivos planteados.

5.2.1. Identificar el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020, a través de un pre test.

De acuerdo con los resultados obtenidos con relación al primer objetivo específico en desarrollo de las habilidades sociales a través de una pre test, se obtuvo en la pre test aplicada a los niños de cuatro años, se encuentro al 83% de la muestra que se ubicaron en el nivel de inicio, la cual demuestra la carencia de sus habilidades sociales.

Estos resultados son corroborados obtenidos en la tesis Guerra (2018) en su investigación que llevo como título “Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial n° 1143 “Semillita del Saber” San Luis, 2018” en la cual obtuvo en su prueba de entrada que 68% de niños y niñas se ubicaron en un nivel de inicio.

Los cual se asemejan a los resultados obtenidos por Rodríguez (2019) en su tesis titulada “Aplicación de talleres lúdicos para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N° 314, Urbanización 21 de abril, Chimbote– 2019”, lo cual a evaluó las habilidades

sociales de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 314 a través de un pre test donde obtuvo que el 45,5 % de los niños se encontraron en nivel de inicio.

Como lo sustenta Caballo (2015) “Las habilidades sociales son un conjunto de estrategias y destrezas para interactuar de manera exitosa con los demás, siendo conductas que ayudan a resolver una situación social de manera afectiva, es decir aceptable para sí mismo y para su entorno”. Esto evidencia lo importante que los niños desarrollen sus habilidades sociales ya que le permitirá interactuar con las personas logrando así que se pueda adaptar de manera satisfactoria diferentes situaciones que se le presente día a día.

Así como lo corrobora la teoría de aprendizaje social de Bandura (1982) en su teoría fundamenta que la relación que tiene la persona y su ambiente esta mediada por los procesos de aprendizaje, lo quiere decir es que el individuo tiene la capacidad de adoptar ciertos comportamientos que le ayude y les brinde requisitos para poder entablar una relación.

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que se emplean para relacionarse con los demás y con el entorno, estas habilidades se comienzan adquirir en la infancia y se van desarrollando progresivamente con el pasar del tiempo, por eso motivo perjudicial que los niños puedan presentar problemas en cuanto al momento de establecer contacto con los demás, el comportamiento social de niño es muy importante en cuanto a su desarrollo en la forma como interactúe con sus compañeros o cualquier miembro de su familia lo cual le permitirá resolver algún problema que se le pueda presentar en su proceso de aprendizaje.

5.2.2. Aplicar juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la institución educativa capullitos de amor, distrito de Chimbote, año 2020.

Con respecto a la aplicación de los juegos cooperativos se programaron y se aplicaron catorce sesiones de aprendizajes tal cual se evidencian en tablas y gráficos, en lo cual se tomará en cuenta la sesión 1, 5 y 14 para la comparación de resultados.

Los resultados obtenidos en la tabla 7 y figura 2, con respecto a la primera sesión lo cual arrojaron que 56% de los niños y niñas si realizaron la actividad, con respecto a la quinta sesión muestran que 72% de los niños y niñas si realizaron la actividad. Por último con respecto al catorceava sesión los cuales muestran que 100% de los niños si realizaron la actividad.

Como lo establece en los resultados obtenidos por Araujo (2018) en su investigación que tuvo como título “juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 4 cuatros años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayan, Yauya 2017, en cual opto por aplicar 10 sesiones de aprendizaje, tal cual lo evidenciar en tablas y gráficos, en tanto a la primera sesión obtuvo como resultados que el 62% de los niñas y niños se encontraron en un nivel de inicio y el 33% de ellos se ubicaron en un nivel de proceso. En cuanto a la quinta sesión se evidenció que el 33% de los niños y niñas de cuatro años se encontraron en un nivel de inicio mientras que 20% en un nivel de proceso y solo 7% de ellos se ubicaron en un nivel de logro. En la última sesión aplicada a los de 4 años se puede evidenciar que la mejora total en cuanto a la aplicación de estrategia, la cual se obtuvo como resultados que solo el 7% los niños y

niñas se encontraron en un nivel de proceso el 60% en nivel de logro alcanzado y el 33% se ubicó en un nivel de logro destacado.

Estos resultados se semejan Rashta (2018) en su tesis titulada “Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la I.E. jardín infantil n° 123 – Centenario Independencia – 2017”, en los datos obtenidos de las 12 actividades de aprendizajes aplicadas, se obtuvo que en las primeras actividades ejecutadas los niños se encuentran en un nivel bajo, a partir de la cuarta actividad se observó que va mejorando su nivel y la última actividad aplicada se obtuvo que 86% llegó a un nivel de logro demostrando que la aplicación de juegos cooperativos para mejoran las habilidades sociales.

Es corroborado con la fundamentación de Toro (2013) El juego es una acción mental y física que fortalece el desenvolvimiento de los niños de una total y con amistad, cuando un niño juega está aprendiendo, siendo así que el juego se convierte en una estrategia ya que el niño va tener la capacidad de aprender y comprender con mucha más facilidad las cosas, sin que resulte una obligación para ellos. Esto va de acuerdo con lo que sostiene en su teoría Piaget (1916) el juego es parte de la inteligencia del niño ya que representa la simulación funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva de la persona desarrollando sus capacidades sensoriales motrices, simbólica o de razonamiento. Los juegos cooperativos juegan un rol importante para que el niño pueda desarrollar diferentes habilidades sociales de una forma dinámica, esto quiere decir juegos cooperativos tiene la posibilidad de enriquecer no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El

comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, la socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos.

5.2.3. Evaluar el nivel de habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020, a través de una post test.

En respecto a mi tercer objetivo específico, donde se evaluó el nivel de las habilidades sociales en los niños de cuatro años a través de una post test, se obtuvo que el 100% de los niños y niñas se encuentran en un nivel de logro, lo cual indica que los niños después de a vérselo aplicado a estrategia mejoraron su nivel. Lo que nos muestra que la aplicación de los juegos cooperativos ayudo de manera satisfactoria para que el niño pueda establecer relación con los demás, al momento de relacionarse.

Los resultados obtenidos se asemejan a los de Rashta (2018) en su tesis tituladas “Juegos cooperativos como estrategia didáctica para desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niñas y niños de 5 años de la I.E. Jardín infantil n° 123 – Centenario Independencia – 2017”. Tuvo como resultados en su post test que ningún niño y niña se encuentran en nivel bajo lo cual nos dice que el 14% de los niñas y niños se encontraron en el nivel medio y mientras que un 86% se ubicaron en un nivel alto, lo cual nos muestra que después de haber aplicado la estrategia los niños han mejorado adecuadamente en todas sus dimensiones de la variable habilidades sociales.

Santos (1986) Al incorporar el juego en las actividades cotidianas de los estudiantes lo enseñado se lo hará fácil de aprender con lo que se pueden desarrollar habilidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, escuchar y acatar reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar la enseñanza de manera significativa.

Teoría de Eduard Clapare (1932) El juego se convierte una estrategia fundamental para el desarrollo del niño ya que permite desarrollar de una manera creativa sus habilidades sociales contribuyendo así en su madurez psicomotriz afirmando así en su manera de socializar por ello se recomienda utilizar los juegos en la enseñanza del niño ya aprenderá mejor y de una manera divertida.

5.2.4. Contrastación de hipótesis

Para constatar la hipótesis de investigación “Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución educativa capullitos de amor, Distrito de Chimbote- 2020”, se basó en aplicar la estrategia los juegos cooperativos empleando la prueba de estadística no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 5% que viene ser el 0.05. En cuanto a la aplicación de la estrategia de juegos cooperativos tiene objetivo beneficiar y mejorar las habilidades sociales en sus diferentes dimensiones.

El resultado obtenido se puede demuestra la veracidad de la hipótesis, así afirmando que la aplicación de los juegos cooperativos si mejora de manera significativa las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativo Capullitos de Amor, Distrito en Chimbote -2020

El contraste de la hipótesis es corroborado con los resultados obtenidos por Flores (2018) en su tesis titulada “Los juegos cooperativos como estrategia didáctica

para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 004 “El Mundo de Ana María” de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín-2018”, formulo como hipótesis general someténdole a la prueba de estadística de wilcoxon, se observa que el valor $|Z_{cal} = 2.828| > |Z_{95\%} = 1.65|$ y que el valor de p es 0,005 lo que viene ser menor a la significancia de 0.05 por lo tanto los resultados obtenidos que se rechaza la hipótesis nula, obteniendo que los juegos cooperativos como estrategia didáctica desarrollan significativamente 5% las habilidades sociales en los niños y niñas.

Así como lo sostiene Baste (2018) “Los juegos cooperativos ayudan establecer la capacidad de la empatía, capacidad de ponerse en el lugar del otro, permitiendo que el niño pueda desarrollar su imaginación, explorar y crear estableciendo experiencias”. Esto nos quiere decir que la estrategia aplicada a los niños mejora las habilidades sociales lo cual puede ser usada y recomendada para otras investigaciones.

Esto va de acuerdo con lo que nos dice Piaget (1984) que los niños necesitan desarrollar durante la interacción de una actividad lúdica, lo que nos quiere decir que el niño a base del juego puede desarrollar distintas capacidades, ya que puede adoptar nuevas experiencias y ayudarle establecer relaciones lo cual puede servir para que pueda resolver ciertos problemas que se le pueda presentar.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

1. En cuanto a resultados obtenidos al pre test se evidenció que 83% de los niños y niñas se ubicaron en un nivel de inicio. Esto nos muestra que los resultados obtenidos en la aplicación del pre test prueban que los niños y niñas en cuando a las dimensiones de la variable habilidades sociales presentan ciertas limitaciones en poder relacionarse con los demás, evidenciando la dificultad que tienen al hora de expresar sus emociones lo que nos lleva a saber tienen serias dificultades a la hora de desarrollar estas habilidades sociales.

2. En cuanto a la aplicación de la actividad de aprendizajes se pudo evidenciar que el 83% de los niño y niñas de cuatro años si realizaron todas las actividades planteadas por el investigador, lo cual demuestra que la que aplicación de la estrategia de juegos cooperativos mejoran de manera favorable las habilidades sociales de los niños.

3. En cuanto a los resultados obtenidos en post test se evidencio que 100% de los niños y niñas se ubicaron en un nivel de logro. Esto nos da a conocer que los resultados de la post test se puedo evidenciar que después de haberse aplicado la estrategia de juegos cooperativos a los niños y niñas de cuatro años muestran una notable mejoración en todas sus dimensiones dadas en la variable habilidades sociales .

4. Por último, se obtuvo un nivel de significancia positivo al contrastar la hipótesis, entre pre prueba y post prueba, el valor de significación de la prueba estadística se obtuvo que $p = 0.000$, lo que indica que la hipótesis nula queda descartada y se valida la hipótesis alterna propuesta por el investigador, por

evidenciar mejoras en los resultados obtenidos por los estudiantes. Por lo que se puede demostrar que existe significancia al 95% de pruebas confiabilidad y que el puntaje de la post prueba es mayor al pre test por lo que se puede sugerir que al aplicar los juegos cooperativos pueden mejorar las habilidades sociales en los niños de cuatro años.

6.2. Recomendaciones

➤ Los docentes de nivel inicial se recomienda utilizar los juegos cooperativos en la enseñanza lo cual le permita desarrollar sus habilidades sociales a través del juego y de una manera creativa integrando en su mundo ya que el niño de esa manera aprenderá mejor y desarrollara sus emociones.

➤ A los padres de familia que sean mucho más observativos, dinámicos y más que todo prestar mucha atención en el desarrollo de las habilidades sociales de sus menores hijos para así no puedan presentar ninguna complicación en el futuro.

➤ A la directora que se le recomienda incentivar a los padres y madres de familia a contribuir más en el desenvolvimiento de su menor hijo.

➤ A toda la comunidad educativa que se preocupe más por el desarrollo integral y social del niño ya que ellos son el nuevo futuro, queremos un niños con mejor resultados en su aprendizaje entonces hay que involucrarse más en su enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araujo, J. (2018). *Juegos cooperativos como estrategias para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayan, Yayan 2017*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Recuperado de: [file:///C:/Users/USER/Downloads/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Uladech_Biblioteca_virtual%20(4).pdf)
- Aubone, N. S., Franco. (2016). Habilidades sociales en niños y su relación con el jardín maternal. *Revista ConCiencia EPG*, 1(2), 57-85.
- Abugattas-Makhlouf, S. (2016). Construcción y validación del test "habilidades de interacción social" en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima. Recuperado de <http://200.11.53.159/handle/ulima/4012>
- Ausubel, David P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Editorial Paidós. ISBN: 978-84-493-1234-2. Ecuador.
- Baste, G. (2018). La importancia del juego didáctico para niños del nivel inicial.
- Bandura, A. (1987) *Pensamiento y Acción*. Barcelona: Martínez Roca. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5645279>
- Betina, A. & Contini, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares. Recuperado de https://aidep.org/03_ridep/R29/r29art9.pdf
- Ballón, J. (2004). *Contexto y procesos cognitivos: La interacción niño-adulto*. Infancia y aprendizaje
- Chavieri Salazar, M. A. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016* (Tesis

para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/8627>

Cobaleda P., Burgos C. & Conde F. (2017). Juego cooperativo, conflicto y ambiente escolar en la Universidad Pontificia Bolivariana, 2016 (Tesis para optar título profesional licenciada de educación inicial).

Caballo, V. E. (Ed.). (2014). *Habilidades sociales*. Fundación VECA. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45295044/Vicente_E._Caballo-__Manual_de_Evaluacion_y_Entrenamiento_de_Las_Habilidades_Sociales-with-cover-page-3

Comité Institucional de Ética en Investigación. (2019). Código de Ética para la Investigación. Uladech. Recuperado de: <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf>

Claparède, E. (1932). La educación funcional. Madrid: Espasa-Calpe.

Daza, E. (2000). El juego lúdico en la infancia.

Del Toro, A., V. (2014). El juego como herramienta educativa del educador social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo Libre con niños con discapacidad. Recuperado de <http://riberdis.cedd.net/handle/11181/4025>

- Drexler, C. (2020). De la educación presencial a la virtual: los desafíos para los estudiantes debido a la pandemia. Recuperación <https://cnnespanol.cnn.com/2020/12/23/de-la-educacion-presencial-a-la-virtual-los-desafios-para-los-estudiantes-debido-a-la-pandemia/>
- Flores, A. (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial n° 004 “el mundo de Ana María” de santa lucía, Uchiza, Tocache, san martin-2018*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación). Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9364/JUEGOS_COOPERATIVOS_FLORES_%20ACOSTA_%20KELLY_%20SILVIA.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Guerra, H. (2019). *Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1143 “Semillitas del Saber” San Luis 2018* (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación). Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11478/COOPERATIVOS ESTRATEGIA GUERRA COLLAZOS PRISCILA HILDAURA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García-Bóveda, R. (2007). Habilidades sociales y apoyo social. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 7(1), 61-72.
- Geraldo. (2015). Juegos cooperativos. Recuperado de <https://biblat.unam.mx/hevila/Fitnessperformancejournal/2006/vol5/no1/6.pdf>

- Gil Calderón, M. (2020). Habilidades sociales. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/19887/>
- Goleman, D. (1994). Inteligencia emocional. Barcelona: Kairós.
- Gross, K. (1902). Teoría del JuegoGrooss, K. (1902). El juego como escuela de la vida. Felix Alcan Éditeur.
- Hernández, P. S., & Bravo-Villasante, C. (1986). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Edit.[Saturnino Calleja] SA. Recuperado de https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=%3A+Juegos+de+los+ni%C3%B1os+en+las+escuelas+y+colegios&btnG=
- Huasco, C. (2017). *Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI LAS Palmeras, los Olivos* (Tesis para optar título profesional licenciada en educación inicial). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1035/Huasco_CN_C.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Huasco, N. (2017). *Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I. Las Palmeras, Los olivos*. (Tesis para obtener el título profesional de la licenciada en educación inicial). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/1035/Huasco_CNC.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Lacunza, A. (2017). Las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de edad en colegios públicos de Tucumán, Argentina.
- Lacunza, A. B., Solano, A. C., & Contini, N. (2009). Habilidades sociales

preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Revista de psicología*, 27(1), 3-28. Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/239>

Lacal, P. L. P. (2009). Teorías de Bandura aplicadas al aprendizaje. Málaga. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55682388/2_Teoria_de_Bandura_art-

Lacunza, A. B., & Contini de González, N. (2018). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias psicológicas*, 3(1), 57-66. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4595/459545419006.pdf>

Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6693>

Martínez, T. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo social de habilidades en educación inicial*. (Tesis para optar el título licenciatura en Educación Inicial). Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>

Mero, M. (2015). Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis Pequeños Angelitos”, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador. Recuperado en 23 de junio de 2016, de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/upsetep-2015-0069.pdf>

Ministerio de Educación. (2016) *Diseño Currículo Nacional de la Educación Básica Regular*. Perú. MED.

Montero, B. (2012). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, VII (1), 75-92.

Morales, R., M., Benitez, H., M., & Agustín, S., D. (2013). Habilidades para la vida (cognitivas y sociales) en adolescentes de zona rural. *Revista electrónica de investigación educativa*, 15(3), 98-113. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412013000300007

Ortiz, A., & Salcedo, M. (2015). Modelo pedagógico emergente en el siglo XXI. *Bogotá: Colombia. DistriBooks Editores*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/315843940_Modelo_Pedagogico_Emergente_en_el_Siglo_XXI/link/58eba5e7a6fdcc9657676707/download

Orlick, T. (1988). El juego cooperativo. *Cuadernos de pedagogía*, (163), 84-86. Recurado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2768606>

Palacios, A. (2015). Técnicas de la observación y sus instrumentos. Recuperado de <https://prezi.com/k6guzchgqm9u/tecnicas-de-la-observacion-y-sus-instrumentos/>

Pérez, M. G. (198). *El juego como estrategia didáctica* (Vol. 44). Grao.

Rashta Lock, M. A. (2018). Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la IE Jardín Infantil N° 123–Centenario Independencia-2017. Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5445>

Roggero, R. (2018). Creación dramática escénica colaborativa infantil.

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* (tesis grado de maestro en educación). Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutiérrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santos Hernández, P. (1986). Juegos de los niños en las escuelas y colegios. *Madrid: Saturnino Calleja Fernández.*

Skinner. (1938). Teorías del aprendizaje social. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/1198/1749>

Toro Alonso, V. (2013). El juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural.

Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Valdeiglesias, M. (2017). *Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 389, rimac-2016.* (Tesis para obtener el título profesional de licenciada de educación inicial). Recuperado de:

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/1017/Carlos_VMP.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Vera, J.A; Morales, D.K. & Vera, C. (2015). Relación del desarrollo cognitivo con el clima familiar y el estrés de la crianza. Disponible en: Psico-USF, v. 10, n. 2, p. 161-168, jul./dez.

Vygotsky, L.(1978) Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky.
Recuperado de
<https://propuestademoisesacolombia.org/images/libros/aprendiendodirectamente/lev-vigotski-1.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

PRE PRUEBA
ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES

1 DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa:.....
 Lugar:.....
 1.2. Apellidos y Nombres:.....
 1.3. Edad:
 1.4. Aula:..... Fecha:.....

2 OBJETIVOS:

Determinar que la aplicación de juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, año 2020.

3 INSTRUCCIONES:

A continuación, se presentamos 20 ítems a verificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Capullitos de Amor, distrito de Chimbote; luego de la observación a los estudiantes; registra marcando con un aspa (X) en la valoración correspondiente

CONTENIDO:

Siempre = S (2) A veces = AV (1) Nunca = N (0)

N° Ord	Ítems	Valoración		
		S	AV	N
	HABILIDADES PARA HACERSE AMIGOS			
01	Ayuda a otros niños en distintas ocasiones			
02	Pide ayuda a otros niños cuando lo necesita			
03	Pide las cosas sin exigencias			
04	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.			
05	Comparte sus cosas con otros niños y niñas			
06	Saluda y se despide de manera adecuada			
	HABILIDADES PARA LA CONVERSACIÓN			
07	Responde de manera adecuada cuando las personas que están hablando quiere terminar la conversación			
08	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta.			
09	Cuando dialoga con otros niños y niñas, termina la conversación de manera adecuada			
10	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.			
11	Se integra con facilidad a la conversación con otros niños y niñas			
12	Sabe iniciar la conversación con otras personas			
13	Cuando participa en la conversación de grupo tiene en cuenta las normas establecidas			

14	En la conversación de grupo interviene cuando es necesario y de modo correcto.			
	HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS, EMOCIONES Y OPINIONES			
15	Se dice así mismo cosas positivas			
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás			
17	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y negativos de los demás.			
18	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas			
19	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de tristeza, enfado de otras personas.			
20	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.			

4 OBSERVACIONES:

.....
.....
.....
.....
.....

AUTOR: Guerra Collazos, Priscila

Anexo 2: Evidencias de trámite de recolección de datos

RESULTADO DE LA PRE TEST EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 1542 "CAPULLITOS DE AMOR "																												
N°	Habilidad para hacerse amigos								Habilidad para la conversación								Habilidad relacionado con los sentimientos, emociones y opiniones								VARIABLE			
	1	2	3	4	5	6	PJ	NIV	7	8	9	10	11	12	13	14	PJ	NIV	15	16	17	18	19	20	PJ	NIV	PJ	NIV
1	0	1	0	1	1	1	4	EI	1	1	0	1	1	1	0	0	5	EI	1	2	1	1	1	1	7	EP	16	EI
2	1	1	1	1	2	1	7	EP	1	1	1	2	1	2	1	1	10	EP	1	1	2	1	1	1	7	EP	24	EP
3	1	0	0	1	0	1	3	EI	1	1	0	1	1	0	0	0	4	EI	0	0	0	0	1	1	2	EI	9	EI
4	0	1	0	1	1	1	4	EI	1	0	1	0	0	1	1	1	5	EI	1	0	1	1	0	1	4	EI	13	EI
5	0	1	1	0	1	0	3	EI	0	1	0	1	1	0	1	1	5	EI	1	1	1	0	1	0	4	EI	12	EI
6	1	1	0	1	0	1	4	EI	1	0	1	1	0	1	0	0	4	EI	0	0	0	0	1	1	2	EI	10	EI
7	2	1	1	1	1	1	7	EP	1	1	2	1	1	1	2	1	10	EP	1	2	1	1	2	1	8	EP	25	EI
8	1	1	1	1	1	1	6	EI	2	1	1	2	1	1	1	1	10	EP	2	1	1	1	1	1	7	EP	23	EP
9	1	1	1	0	0	0	3	EI	1	1	0	1	1	1	1	1	7	EP	1	0	0	0	1	1	3	EI	13	EI
10	1	1	1	1	1	1	6	EI	1	1	1	0	1	0	0	0	4	EI	1	1	1	1	1	1	6	EI	16	EI
11	0	1	0	1	1	1	4	EI	1	1	1	1	0	1	1	0	6	EI	1	1	0	0	1	1	4	EI	14	EI
12	1	1	0	0	0	1	3	EI	1	1	0	0	1	0	1	1	7	EI	1	1	2	1	0	0	5	EI	16	EI
13	1	1	1	0	0	0	3	EI	1	1	1	0	0	0	1	1	5	EI	1	2	1	2	1	0	7	EP	15	EI
14	1	1	0	0	0	0	2	EI	1	1	1	1	1	0	0	0	5	EI	1	1	1	0	0	0	3	EI	10	EI
15	1	1	0	0	1	1	4	EI	1	0	0	1	1	0	0	1	4	EI	1	1	1	1	1	0	5	EI	13	EI
16	1	1	0	1	1	1	5	EI	1	1	0	0	0	1	1	1	5	EI	1	1	2	2	1	0	7	EP	17	EI
17	1	1	1	1	1	1	6	EI	1	1	1	0	0	1	0	1	5	EI	1	1	2	2	2	0	8	EP	19	EI
18	1	1	0	1	1	1	5	L	1	1	0	1	1	1	0	0	5	EI	1	1	1	1	1	1	6	EI	16	EI

Anexo3: Bases de datos del post prueba

RESULTADO DE LA POST TEST EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I. E. N° 1542 “CAPULLITOS DE AMOR”																												
N°	Habilidad para hacerse amigos								Habilidad para la conversación								Habilidad relacionado con los sentimientos, emociones y opiniones								VARIABLE			
	1	2	3	4	5	6	PJ	NIV	7	8	9	10	11	12	13	14	PJ	NIV	15	16	17	18	19	20	PJ	NIV	PJ	NIV
1	1	2	2	2	2	2	10	EP	2	2	1	2	2	2	2	2	15	L	2	2	2	2	2	2	12	L	37	L
2	2	2	2	2	2	2	12	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	L	2	2	2	2	2	2	12	L	40	L
3	2	2	2	2	1	2	11	L	2	2	2	2	2	2	1	2	15	L	2	2	1	1	2	2	10	EP	36	L
4	1	2	1	2	2	2	10	EP	2	1	2	1	1	2	2	2	13	L	2	1	2	2	1	2	10	EP	33	L
5	2	2	1	2	2	2	11	L	1	2	1	2	2	2	2	2	14	L	2	2	1	2	2	1	10	EP	35	L
6	2	2	1	1	2	2	10	EP	2	2	2	1	2	2	1	1	13	L	1	2	2	2	2	2	11	L	34	L
7	2	2	2	2	2	2	12	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	L	2	2	2	2	2	2	12	L	40	L
8	2	2	2	2	2	2	12	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	L	2	2	2	2	2	2	12	L	40	L
9	2	2	2	1	1	1	9	EP	2	2	1	2	2	1	2	2	14	L	2	2	2	1	2	2	11	L	34	L
10	2	1	2	2	2	2	11	L	2	2	2	2	1	2	1	1	13	L	1	1	2	2	1	2	9	EP	33	L
11	2	2	2	2	2	2	12	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	L	2	2	2	2	2	2	12	L	40	L
12	2	1	2	1	1	2	9	EP	1	2	2	2	2	1	2	1	13	L	2	1	2	2	2	2	11	L	33	L
13	2	1	2	2	2	1	10	EP	2	2	1	2	2	2	1	2	14	L	2	1	2	2	1	2	10	EP	34	L
14	2	2	2	2	2	2	12	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	L	2	2	2	2	2	2	12	L	40	L
15	1	2	2	1	2	1	9	EP	1	2	1	2	2	2	2	2	14	L	2	2	2	2	2	2	12	L	35	L
16	2	2	2	2	1	2	11	L	2	2	2	2	1	2	2	2	15	L	1	2	2	2	2	1	10	EP	36	L
17	2	2	1	2	2	1	10	EP	1	2	1	2	2	1	2	2	13	L	2	1	1	2	2	2	10	EP	33	L
18	2	2	2	2	2	2	12	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	L	2	2	2	2	2	2	12	L	40	L

Anexo 4: Actividades de aprendizajes

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

“Jugamos en familia”

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:**
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE 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. 	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p>	<p>Propone un juego para jugar con los miembros de su familia de acuerdo con sus preferencias y posibilidades, considerando los intereses de los demás y el cuidado de la salud.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • zoom • Video “Las escondidas”
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente. Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás! Se preguntará: ¿Qué juegos conocen? ¿Qué juegos han jugado con sus padres? Se presentará el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy participarán en los juegos que jugaban sus familiares cuando eran niños.</p>
DESARROLLO	<p>Se preguntará: ¿Qué juegos conocen? ¿Les gusta jugar con otras personas?</p> <p>Se escucha con atención sus ideas y se toma nota de ellas.</p> <p>Se recuerda un juego que haya jugado hace poco. Preguntando, ¿Qué es lo que más te gustó de ese juego?, ¿Cuál fue el mejor momento del juego? Si no recuerda, se menciona un momento divertido.</p> <p>Se motiva a los niños a ver el video “Las escondidas”.</p> <p>Después de ver el video, preguntamos ¿Qué te pareció? ¿Te gustó que el juego tenga varios participantes? ¿Es igual jugar solo que acompañado? Escuchamos sus respuestas.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sientes al respecto?</p>
EVIDENCIA	<p>Realiza un juego con los miembros de su familia de acuerdo con sus preferencias y posibilidades, considerando los intereses de los demás y el cuidado de la salud.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

N°	Nombre y apellidos	Evidencia: Realiza un juego con los miembros de su familia de acuerdo con sus preferencias y posibilidades, considerando los intereses de los demás y el cuidado de la salud.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

“Jugando aprendemos a conversar”

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:**
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE 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. 	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p>	<p>Explica cómo se sintió de trabajar con sus compañeros que se encuentran en diferentes lugares.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • zoom • Video de las figuras • Figuras geométricas
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente. Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás! Se motiva a los estudiantes a jugar “Formando figuras” Se formará grupos pequeños de cuatro integrantes. Cada grupo deberá conseguir armar la secuencia que se le brindará a cada equipo Luego, responderán a las preguntas ¿Fue fácil o difícil? ¿Qué grupo terminó primero? Se presentará el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy conocerán la importancia de comunicarse</p>
DESARROLLO	<p>Se preguntará: ¿Qué pasaría si no habláramos? ¿Podríamos vivir sin comunicarnos?</p> <p>Se escucha con atención sus ideas y se toma nota de ellas.</p> <p>Se le pedirá que saquen sus cartulinas blancas (previamente coordinado)</p> <p>Se invita a ver el video “Jugando aprendo”</p> <p>Después de ver el video, preguntamos ¿Qué te pareció? ¿Te gustó que el juego? ¿Podríamos comunicarnos para hacer dibujos? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>En grupo socializan los animales que vieron en el video y dibujan el que más les gustó.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo corregimos?</p>
EVIDENCIA	<p>Explica cómo se sintió de trabajar con sus compañeros que se encuentran en diferentes lugares.</p> <p>Se invita a los niños a ver el video “Adiós, adiós”.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

N°	Nombre y apellidos	Evidencia: Explica cómo se sintió de trabajar con sus compañeros que se encuentran en diferentes lugares.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03
“Jugando en casa”

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:**
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.</p>	<p>Menciona lo que aprendió a reconocer haciendo uso de sus sentidos.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • Zoom • Figuras geométricas
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente.</p> <p>- Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás!</p> <p>Se motiva a los estudiantes a jugar “El espejo mágico”</p> <p>Se dividirá en parejas. Los niños, deberán copiar los gestos de las niñas. Al terminar intercambiarán roles.</p> <p>Luego, responderán a las preguntas ¿Ustedes se parecen? ¿Qué les diferencia el uno del otro?</p> <p>Se presentará el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy conocerán la importancia de tener en cuenta las opiniones.</p>
DESARROLLO	<p>Se preguntará: ¿Podemos conversar con las niñas con respeto? ¿Debemos tener en cuenta solo las opiniones de los niño? Se escucha con atención sus ideas y se toma nota de ellas.</p> <p>Se le pedirá que observen un video de situaciones donde los niños no escuchan las opiniones de las niñas</p> <p>Después de ver el video, se recopilará opiniones y se anotarán en la pizarra web acerca de cómo debe ser el trato entre niños y niñas,</p> <p>Se les pedirá que es sus hojas de rehúso dibujen el sexo que pertenecen.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué sirve lo que aprendimos?</p>
EVIDENCIA	<p>Menciona sus características corporales y se identifica como niño o niña.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

N°	Nombre y apellidos	Evidencia. Menciona sus características corporales y se identifica como niño o niña.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04
“Jugando aprendemos a mantener conversaciones”

IV. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:** Patricia Hoyle
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020

V. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE 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. 	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p>	<p>Dialoga con diversas personas sobre sus intereses, gustos y preferencias.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • Zoom
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente.</p> <p>Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás!</p> <p>Se motiva a los niños con el juego “Cuadro feliz”</p> <p>Se invita a los niños a expresar que sienten cuando están felices.</p> <p>Se presenta el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy conocerán la importancia mantener una conversación.</p>
DESARROLLO	<p>Se presentará láminas de diferentes conversaciones entre niños.</p> <p>Se explica que para mantener una conversación se tiene que mantener un equilibrio entre hablar y escuchar para que la conversación sea agradable.</p> <p>Se escucha con atención sus ideas y se toma nota de ellas.</p> <p>Se les recomienda como podemos mantener un diálogo adecuado.</p> <p>Se invita a algunos participantes a que inicien una conversación de un tema de su interés.</p> <p>Se comprometen a poner en práctica conversaciones en sus casas.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿Pará que sirve lo aprendido?</p>
EVIDENCIA	<p>Dialoga con diversas personas sobre sus intereses, gustos y preferencias.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

N°	Nombre y apellidos	Evidencia. Dialoga con diversas personas sobre sus intereses, gustos y preferencias.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05
“Me expreso jugando con mi familia”

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:**
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</p>	<p>Reconoce y manifiesta sus intereses, gustos y preferencias personales, expresando sus emociones a través de diversos lenguajes.</p>	<p>Guía de observación descriptiva</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • Zoom
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente.</p> <p>Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás!</p> <p>Se motiva a los niños con el cuento “Daniel el tímido”</p> <p>Se invita a los niños a responder ¿Cómo se titulaba el cuento? ¿Cómo era Daniel? ¿Qué pasó luego?</p> <p>Se presenta el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy conocerán porque debemos expresarnos.</p>
DESARROLLO	<p>Se presentará gif de niños queriendo expresarse.</p> <p>Participarán del juego “Cuando sea grande quiero ser”</p> <p>Se escucha con atención sus ideas y se toma nota de ellas.</p> <p>Los niños deberán hacer las preguntas que quieran a sus compañeros o a la docente</p> <p>Para finalizar en sus hojas de rehusó deben dibujar lo que más les gusto de la actividad.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿Pará que sirve lo aprendido?</p>
EVIDENCIA	<p>Reconoce y manifiesta sus intereses, gustos y preferencias personales, expresando sus emociones a través de diversos lenguajes.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

N°	Nombre y apellidos	Evidencia. Reconoce y manifiesta sus intereses, gustos y preferencias personales, expresando sus emociones a través de diversos lenguajes.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06
“Mi amigo desconocido”

IV. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:**
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020

V. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.</p>	<p>Elabora un cartel de las cualidades y valores de sus amigos</p>	<p>Guía de observación descriptiva</p>

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • Zoom
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente. Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás! Se motiva a los niños con el juego “El amigo desconocido” Se le asignará a cada estudiante un amigo secreto y rescatara las cualidades de su amigo. Luego, responderán a las preguntas ¿Les gustó el juego? ¿Qué describieron de su amigo secreto?</p> <p>Se presenta el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy conocerán las características y cualidades de cada uno de nosotros.</p>
DESARROLLO	<p>Se explicará que es una cualidad a través de imágenes</p> <p>Luego jugaremos la ruleta ganadora, en la cual el niño que gane tendrá que mencionar tres cualidades que tenga. Se escucha con atención sus ideas y se toma nota de ellas.</p> <p>Junto a los niños leeremos las cualidades que mencionaron y diferenciaremos que no todos tenemos las mismas cualidades.</p> <p>Para finalizar en sus hojas de rehusó deben dibujar lo que más les gusto de la actividad.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿Pará que sirve lo aprendido?</p>
EVIDENCIA	<p>Elabora un cartel de las cualidades y valores de sus amigos.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**Lista de cotejo**

N°	Nombre y apellidos	Evidencia: Elabora un cartel de las cualidades y valores de sus amigos.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

“Presento a mi familia”

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:**
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE 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. 	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p>	<p>Comenta con sus propias palabras las características de su familia.</p>	<p>Guía de observación descriptiva</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • Zoom
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente. Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás! Se motiva a los niños con el cuento “El palacio encantado”</p> <p>Luego, responderán a las preguntas ¿Cómo se titula el cuento? ¿Qué hicieron pepito y maruja? ¿Qué pasó? ¿Quiénes vivían allí?</p> <p>Se presenta el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy presentaran a los miembros de su familia.</p>
DESARROLLO	<p>Se presenta el juego “El lapiz loco”</p> <p>Se pide a cada niño que llame a sus familiares y se da las indicaciones del juego. Se hace girar un lápiz y la persona que apunte será la persona que presentará el niño. (Decir sus nombres y características).</p> <p>Se registra las presentaciones en la pizarra digital y comparamos quienes tienen las mismas características.</p> <p>Para finalizar en sus hojas de rehusó deben dibujar a sus familiares.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿Pará que sirve lo aprendido?</p>
EVIDENCIA	<p>Comenta con sus propias palabras las características de su familia.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

N°	Nombre y apellidos	Evidencia. Comenta con sus propias palabras las características de su familia	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

“Nos conocemos jugando la pelota”

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:**
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar. 	<p>Dialoga con diversas personas haciendo uso de preguntas.</p>	<p>Guía de observación descriptiva</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • Zoom
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente. Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás! Se motiva a los niños con el poema ““Preguntón”</p> <p>Luego, responderán a las preguntas ¿Cómo se titula el poema? ¿Qué hace preguntón cuando quiere saber algo?</p> <p>Se presenta el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy conoceremos a nuestros amiguitos y respondiendo “sí” o “no”.</p>
DESARROLLO	<p>Se presenta el juego “Jugando a la ruleta preguntona”</p> <p>Se pide a cada niño que llame a sus familiares y se da las indicaciones del juego. Cada participante tendrá su ruleta de números.</p> <p>Mientras cantamos los participantes harán rodar su ruleta y la persona que salga será quien pregunte lo que desee.</p> <p>Se registra las preguntas y respuesta.</p> <p>Para finalizar se les pide que dibujen lo que más les agradó del juego.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿Pará que sirve lo aprendido?</p>
EVIDENCIA	<p>Dialoga con diversos miembros de su entorno haciendo uso de preguntas.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

N°	Nombre y apellidos	Evidencia. Dialoga con diversos miembros de su entorno haciendo uso de preguntas.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09
“Expreso mis sentimientos y preferencias jugando”

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:**
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. Ejemplo: Una niña observa que otro compañero está llorando porque le cayó un pelotazo. Se acerca para darle la mano y consolarlo.</p>	<p>Expresa como se sintió durante las actividades realizadas.</p>	<p>Guía de observación descriptiva</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • Zoom
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente.</p> <p>Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás!</p> <p>Se motiva a los niños a través del juego “Describiendo emociones”</p> <p>Los niños se organizan en familia. Luego se coloca sobres sobre su mesa. El familiar que está vendado debe elegir uno de los sobres. Luego, debe abrirlo y encontrarán una imagen, la misma que debe representar. Luego se invierten papeles</p> <p>Luego, responderán a las preguntas ¿Qué son las emociones? ¿Ustedes tienen sentimientos?</p> <p>Se presenta el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy hablaremos acerca de las emociones.</p>
DESARROLLO	<p>Se presenta colocará un video de las emociones.</p> <p>Luego de observar el video, los niños mencionan sus opiniones.</p> <p>Se pide a un niño voluntario que represente las emociones que observó.</p> <p>Para finalizar los niños representan con un dibujo como se sienten.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿Para qué sirve lo aprendido?</p>
EVIDENCIA	<p>Expresa como se sintió durante las actividades realizadas.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Lista de cotejo

N°	Nombre y apellidos	Evidencia. Expresa como se sintió durante las actividades realizadas.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10
“Jugando con globos de los valores”

I. DATOS INFORMATIVOS

- **I.E:** Capullitos de amor
- **Docente de aula:**
- **Investigadora:** Arteaga Flores Mary Ann
- **Edad de los niños:** 4 años
- **Temporalización:** setiembre de 2020
- **Propósito:**

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INST. EVAL
<p>“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE 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. 	<p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p>	<p>Reflexionan sobre las actividades realizadas y comentan lo que más les llamó la atención o acerca de los valores.</p>	<p>Guía de observación descriptiva</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

	ESTRATEGIAS
RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Papel de rehúso • ZOOM
INICIO	<p>Como todas las mañanas nos presentamos. Saludamos a los niños y niñas y les expresamos que, aunque es virtualmente, estamos muy contentos de encontrarnos nuevamente. Cantamos la canción titulada: ¡Hola, hola, ¡cómo estás! Se motiva a los niños a través del juego “El globo de los valores” En casa, se introducen papeles con imágenes que simbolicen los valores, Luego al son una canción en familia se pone en círculo. Al momento que se detenga la música, la persona que tenga el globo deberá reventarlo y representar la actividad que encontró en el globo.</p> <p>Se presenta el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy hablaremos de valorar a las demás personas porque todos tenemos los mismos derechos.</p>
DESARROLLO	<p>Se presenta la norma “Respetar y valorar a los demás compañeros”</p> <p>Dialogamos sobre el tema y comentamos sobre la imagen presentada.</p> <p>Se pregunta a los estudiantes: ¿Estos niños merecen ser respetados? ¿Tendrán los mismos derechos que ustedes?</p> <p>Se registra sus respuestas en la pizarra digital.</p> <p>Se aclara que todas las personas debemos respetar a los demás y debemos valorarlos.</p> <p>Para finalizar los niños colorean una imagen en donde se esté respetando y valorando a otra persona.</p>
CIERRE	<p>A través de preguntas se hace la retroalimentación a los niños con el apoyo de los padres. Se les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿Pará que sirve lo aprendido?</p>
EVIDENCIA	<p>Reflexionan sobre las actividades realizadas y comentan lo que más les llamó la atención o acerca de los valores.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**Lista de cotejo**

N°	Nombre y apellidos	Evidencia. Reflexionan sobre las actividades realizadas y comentan lo que más les llamó la atención o acerca de los valores.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

Anexo 5: Permiso a la directora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año de la Universalización de la Salud”

Chimbote, 29 de setiembre 2020

OFICIO N° 092-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Mg. Roció Avalos García
Directora de la I.E.I Capullitos de Amor
Dos de Junio Jirón los incas s/n
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **ARTEAGA FLORES MARY ANN**, con código de matrícula N°0107171077, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAPULLITOS DE AMOR, DISTRITO DE CHIMBOTE-AÑO 2020”**, durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
[Firma]
Pbro. Dr. Segundo Arribero Díaz Flores
Director

[Firma]
Mg. Roció Avalos García
DIRECTORA
I.E. N° 1542

C.c/
Archivo

Urb. Buenos Aires As Zona Semiurbana Mz
F Lt 2a-2b - Nuevo Chimbote, Perú
Cel: 950084289
www.uladech.edu.pe

Anexo 6: Consentimiento informado a para los padres



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

Título del estudio: *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en de la Institución Educativa Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote-año2020*

Investigador (a): *Arteaga Flores Mary Ann*

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en de la Institución Educativa Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote-año2020*. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Se hace este consentimiento con el propósito que me brinde un permiso para poder evaluar a su menor hijo, mediante un instrumento de medición de escala de las habilidades sociales.

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. *Permiso de los padres*
2. *Los respectivos indicaciones*
3. *Aplicación del instrumento*

Riesgos: (Si aplica)

En esta investigación no existiría riesgo, solo se necesitaría el apoyo de los padres.

Beneficios:

La mejora de las habilidades sociales de su menor hijo.

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

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número teléfono **991954420**.

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

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

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

ARTEAGA_FLORES_MARY.pdf

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo