



Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Facultad de Ciencias de la Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

PROGRAMA “JUEGOS COOPERATIVOS” Y DESARROLLO DE
HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE CUATRO AÑOS
DEL NIVEL INICIAL DE LIMA METROPOLITANA

Tesis presentada por:

WENDY LUCILA AGUILA QUISPE

PAMELA ELIZABETH CASTILLO LUDEÑA

Para obtener el Título Profesional de
Licenciada en Educación Inicial

Línea de investigación: Enseñanza y aprendizaje

Asesora

Maritza Lucrecia Goicochea del Castillo

Cód. ORCID: 0000-0001-5856-224X

Lima – Perú

2024



Los miembros del jurado han aprobado el estilo y el contenido de la tesis sustentada por:

WENDY LUCILA AGUILA QUISPE

PAMELA ELIZABETH CASTILLO LUDEÑA

Maritza Lucrecia Goicochea del Castillo

Asesor: Nombre(s) y Apellidos

Rosa Sonia Carrasco Ligarda

Presidente de Jurado: Nombre(s) y Apellidos

Vicky Ingeborg Guevara Granados

Miembro de Jurado 1: Nombre(s) y Apellidos

Consuelo Tula Cossio Morales

Miembro de Jurado 2: Nombre(s) y Apellidos

Dra. Rosa Carrasco Ligarda
Decana de la Facultad de Ciencias
de la Educación

Declaratoria de Originalidad del Asesor

Facultad o Escuela de Posgrado:	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN						
Escuela Profesional o Programa Académico:	EDUCACIÓN INICIAL						
Dependencia a la que pertenece el docente asesor:	DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE EDUCACIÓN						
Docente asesor que verifica la originalidad:	MARITZA LUCRECIA GOICOCHEA DEL CASTILLO						
ORCID:	0000-0001-5856-224X						
Título del documento:	PROGRAMA “JUEGOS COOPERATIVOS” Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LIMA METROPOLITANA						
Autora(s) del documento:	WENDY LUCILA AGUILA QUISPE PAMELA ELIZABETH CASTILLO LUDEÑA						
Mecanismo utilizado para detección de originalidad:	Software Turnitin						
N° de trabajo en Turnitin: (10 dígitos)	2386836171						
Porcentaje de similitud detectado:	19 %						
Fuentes originales de las similitudes detectadas:	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">Fuente de internet=</td> <td style="text-align: right;">17 %</td> </tr> <tr> <td>Publicaciones=</td> <td style="text-align: right;">6 %</td> </tr> <tr> <td>Trabajos del estudiante=</td> <td style="text-align: right;">9 %</td> </tr> </table>	Fuente de internet=	17 %	Publicaciones=	6 %	Trabajos del estudiante=	9 %
Fuente de internet=	17 %						
Publicaciones=	6 %						
Trabajos del estudiante=	9 %						
<p style="text-align: center;"> 19 % 17 % 6 % 9 % ÍNDICE DE SIMILITUD FUENTES DE INTERNET PUBLICACIONES TRABAJOS DEL ESTUDIANTE </p>							
El docente asesor declara ha revisado el informe de similitud y expresa que el porcentaje señalado cumple con las “Normas Internas de Investigación e Innovación” establecidas por la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.							
Fecha de aplicación en Turnitin: (dd-mm-aaaa)	23/05/24						

RESUMEN

La presente investigación es de tipo aplicada, nivel experimental y un diseño cuasiexperimental. Tiene como objetivo principal aplicar un Programa de “Juegos Cooperativos” a los niños de 4 años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana, el instrumento diseñado y utilizado en esta tesis fue “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales”, asimismo la técnica de la observación directa.

La población estuvo conformada por 64 niños y la muestra consta de un grupo de control y un grupo experimental conformado por 16 niños cada uno.

En conclusión, a partir del análisis descriptivo e inferencial al 99% de confianza se evidencia que los niños de 4 años del aula celeste sección A (grupo experimental) mejoran sus habilidades sociales a partir de la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”, por el contrario, en los niños de 4 años del aula morada sección B (grupo de control) no se observa una considerable mejoría en sus habilidades sociales, debido a que no se le aplicó el Programa de “Juegos Cooperativos”.

Palabras clave: Programa de “Juegos Cooperativos”, habilidades sociales, socialización, niño de 4 años.

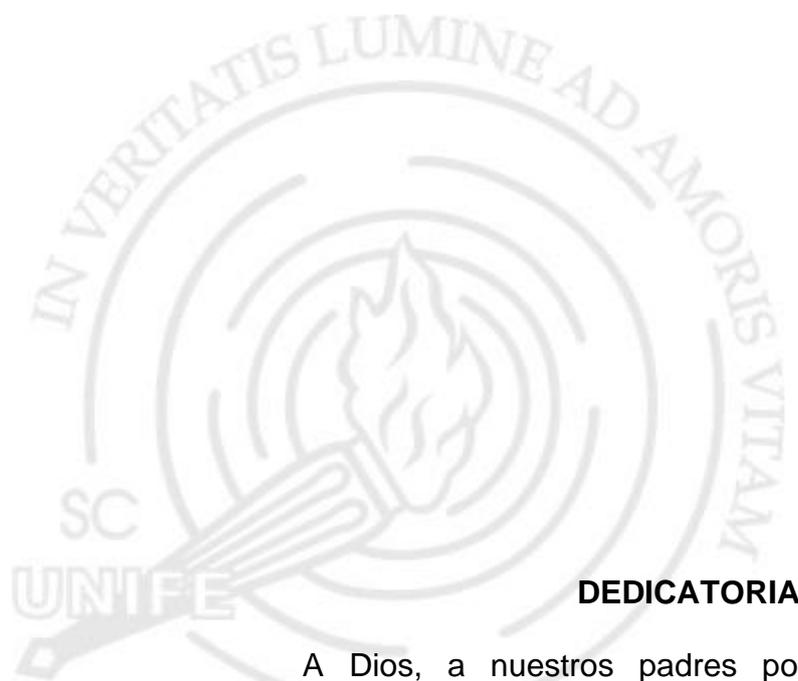
ABSTRACT

The present research is an applied type, experimental level and a quasi-experimental design. Its main aim is to apply a Program of "Cooperative Games" to 4-year-old children of the Initial State Educational Institution 191 "Angelitos de María Inmaculada" of Metropolitan Lima, the instrument designed and used in this thesis was "Social Skills Appreciation Scale", likewise the technique of direct observation.

The population was made up of 64 children and the sample consisted of a control group and an experimental group made up of 16 children each.

In conclusion, from the descriptive and inferential analysis at 99% of confidence level, it is evident that the 4-year-old children in the sky blue classroom section A (experimental group) improve their social skills from the application of the Program, of “Cooperative Games”, on the contrary, in the 4-year-old children in the purple classroom section B (control group), there was not observed a considerable improvement in their social skills, because the Program, of “Cooperative Games” was not applied.

Keywords: "Cooperative Games" Program, social skills, socialization, 4-year-old child.



DEDICATORIA

A Dios, a nuestros padres por habernos inculcado el camino de la educación, la cultura y la perseverancia para alcanzar nuestras metas. A nuestros mentores, de la prestigiosa Universidad Femenina del Sagrado Corazón, que siempre están dispuestas a apoyarnos. A nuestra asesora Maritza Goicochea del Castillo, por su tiempo y compromiso en cada sesión, gracias por compartirnos su conocimiento y profesionalismo.

Wendy Lucila Aguila Quispe
Pamela Elizabeth Castillo Ludeña

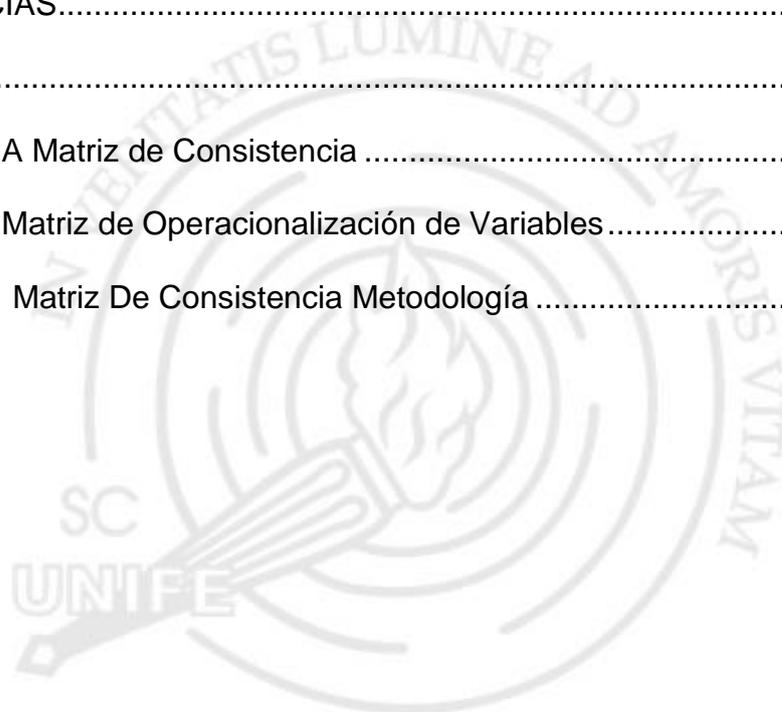
ÍNDICE

	Página
RESUMEN	5
ÍNDICE	7
LISTA DE TABLAS	11
LISTA DE FIGURAS	13
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1 Planteamiento del Problema	16
1.2 Justificación de la investigación	17
1.3 Delimitación y limitaciones de la investigación.....	19
1.4 Objetivos de la Investigación.....	20
1.4.1 Objetivo general.....	20
1.4.2 Objetivos específicos.....	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 Antecedentes de la investigación.....	22
2.1.1 Antecedentes internacionales.....	22
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	26
2.2 Bases teóricas.....	29
2.2.1 Definición de juego.....	29
2.2.2 Características del juego.....	30
2.2.3 Importancia del juego en la etapa infantil.....	32
2.2.4 Beneficios del juego en la etapa infantil.....	33
2.2.5 Teorías del juego.....	34
2.2.5.1 Teoría cognoscitiva de Piaget.....	34

	Página
2.2.5.2 Teoría sociocultural de Vygotsky.	35
2.2.5.3 Teoría del preejercicio de Karl Groos.....	36
2.2.5.4 Teoría psíquica de Freud.	36
2.2.6 Aportes del juego en la etapa infantil.	37
2.2.7 Juegos Cooperativos.	39
2.2.8 Antecedentes históricos de los Juegos Cooperativos.	41
2.2.9 Características de los Juegos Cooperativos.	43
2.2.10 Importancia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo infantil.....	45
2.2.11 Definición de Habilidades Sociales.	47
2.2.12 Características de las habilidades sociales.....	50
2.2.13 Importancia de las Habilidades Sociales.....	51
2.2.14 Teorías de las Habilidades Sociales.	52
2.2.14.1 Teoría de la inteligencia social de Thorndike.	53
2.2.14.2 Teoría de Freud.	54
2.2.14.3 Teoría de Bandura.	54
2.2.14.4 Teoría de Erikson.....	55
2.2.14.5 Teoría del desarrollo social de Vygotsky.....	56
2.2.15 Desarrollo de las Habilidades Sociales en la etapa infantil.	57
2.3 Definición de términos.....	59
2.3.1 Programa de “Juegos Cooperativos”.	59
2.3.2 Habilidades Sociales.....	59
2.3.3 Niños de cuatro años.	60
2.3.4 Habilidades Sociales Básicas.	61
2.3.5 Habilidades Sociales Avanzadas.	61
2.3.6 Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos.....	62

	Página
2.3.7 Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión .	63
2.3.8 Habilidades Sociales de Planificación.	64
2.4 Hipótesis	64
2.4.1 Hipótesis general.	64
2.4.2 Hipótesis específicas.	65
CAPÍTULO III: MÉTODO	67
3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación	67
3.2 Participantes	68
3.2.1 Población.	68
3.2.2 Muestra.	69
3.3 Variables de investigación.	70
3.3.1 Variable independiente: Programa de “Juegos Cooperativos”.	70
3.3.2 Variable dependiente: Habilidades Sociales.	71
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	72
3.5 Validez del instrumento.	74
3.5.1 Aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”.	75
3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos	76
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.	78
4.1 Resultados del análisis descriptivo	78
4.1.1 Resultados con respecto al Objetivo General.	78
4.1.2 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 1.	80
4.1.3 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 2	82
4.1.4 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 3.	83
4.1.5 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 4.	85
4.1.6 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 5.	87

	Página
4.2 Resultado del análisis inferencial	89
4.2.1 Prueba de Normalidad.	89
4.2.2 Comparación de Medias.	90
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	94
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	100
6.1 Conclusiones.....	100
6.2 Recomendaciones	102
REFERENCIAS.....	104
APÉNDICE.....	111
APÉNDICE A Matriz de Consistencia	112
Apéndice B Matriz de Operacionalización de Variables.....	114
Apéndice C Matriz De Consistencia Metodología	117



LISTA DE TABLAS

Tabla	Página
1. Las cinco libertades que se encuentran en los juegos cooperativos. Gonzales, 2018 “El juego cooperativo como medio de análisis de las relaciones sociales”	47
2. Habilidades sociales desarrolladas a partir del juego cooperativo.	49
3. Población.....	69
4. Muestra	69
5. Dimensiones de las habilidades Sociales.....	71
6. Escala y valoración del instrumento.	73
7. Ficha técnica del instrumento.....	73
8. Evaluación del Alfa de Cronbach	74
9. Datos y actividades realizadas en la investigación.....	75
10. Lista de juegos cooperativos según las dimensiones de las habilidades sociales.	75
11. Distribución de los resultados de las habilidades sociales.	79
12. Distribución de los resultados de las habilidades sociales básicas.	80
13. Distribución de los resultados de las habilidades sociales avanzadas.....	82
14. Distribución de los resultados de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos.	84
15. Distribución de los resultados de las habilidades sociales alternativas a la agresión.....	86
16. Distribución de los resultados de las habilidades sociales de planificación.....	88

Tabla	Página
17. Resultados de la prueba de normalidad del grupo de control y grupo experimental (pretest y post test).	90
18. Comparación de medias del pretest y post test del grupo de control. ...	91
19. Resultados del análisis inferencial del grupo de control.	91
20. Comparación de medias del pre y post test del grupo experimental.	92
21. Resultados del análisis inferencial del grupo experimental.	93



LISTA DE FIGURAS

Figura	Página
1. Esquema sobre el juego cooperativo.	40
2. Características de los juegos cooperativos.	44
3. Beneficios de los juegos cooperativos.....	46
4. Características de las habilidades sociales	51
5. Cinco maneras para desarrollar las habilidades sociales.....	58
6. Esquema “A, B, C, D” - Proceso de adquisición de Habilidades Sociales.....	60
7. Diagrama del diseño cuasiexperimental con pretest - post test	68
8. Resultados comparativos de las habilidades sociales del grupo de control y experimental (pretest y post test).....	79
9. Resultados de habilidades sociales básicas del grupo de control y grupo experimental.....	81
10. Resultados comparativos de habilidades sociales avanzadas del grupo de control y experimental.	82
11. Resultados comparativos de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos del grupo de control y experimental.....	84
12. Resultados comparativos de las habilidades sociales alternativas a la agresión del grupo de control y experimental.	86
13. Resultados comparativos de las habilidades sociales de planificación del grupo de control y experimental.....	88

INTRODUCCIÓN

La educación es un proceso complejo de comunicación, los valores, conocimientos y modelos educativos hacen posible una completa enseñanza. En el nivel inicial, la formación educativa de los estudiantes se da a través de las actividades lúdicas teniendo como base las teorías pedagógicas lo que les permite tener un desarrollo integral. La escuela como espacio de formación cumple un rol primordial en la sociedad, ya que garantiza en ella espacios de formación de saberes, habilidades cognitivas y sociales que son de suma importancia en la formación del niño.

El propósito de esta tesis es aplicar un Programa de “Juegos Cooperativos” con la finalidad de precisar cuáles son los efectos en el desarrollo del área social de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

Se hace referencia a distintas teorías sociales y lúdicas que explican las conceptualizaciones de las variables de estudio y cómo éstas benefician al infante en su proceso de desarrollo.

En los años 2020 y 2021, las escuelas públicas y privadas cerraron debido a la pandemia causada por la COVID-19, lo cual ocasionó que los estudiantes del nivel inicial disminuyeran las habilidades sociales como: la pérdida de las relaciones sociales, privación de las interacciones lúdicas, descontrol de emociones y decadencia de los valores en ellos.

La reintegración de los niños del nivel inicial a las escuelas en el Perú tuvo varios meses de retraso en comparación con otros países de Latinoamérica, debido a la deficiente gestión pública y por falta de garantías de salud. Esto trajo

como consecuencia a que muchos de los niños del nivel inicial menores de cinco años hayan dejado de lado las interacciones lúdicas y sociales.

El retorno a las escuelas ha hecho que los padres y docentes noten en los estudiantes una disminución de habilidades sociales y motrices por falta de socialización. Castillo y Sandoval (2022); expresan que “el desarrollo de los niños puede verse afectado cuando se limita el acceso a los espacios y a las oportunidades para jugar e interactuar, así como para conocer a otros de sus pares, socializar y conversar” (p. 3)

Por todo lo mencionado la finalidad de esta tesis es la de potenciar las Habilidades Sociales a través de la aplicación de un Programa de “Juegos Cooperativos” siendo este el principal propósito de la investigación.

Esta tesis está organizada en seis capítulos. El capítulo I, aborda el problema de la investigación, describe la justificación, la delimitación y limitaciones y, por último, se formulan los objetivos de investigación. En el capítulo II se describe los antecedentes de la investigación. Además, se conceptualizan las bases teóricas de las dos variables de estudio, se presentan las definiciones de términos y se enumera las hipótesis que se pretenden comprobar.

El capítulo III, explica el nivel, tipo y diseño metodológico del estudio. De la misma forma, se define a los participantes y las técnicas de recolección y procesamiento de datos.

En el capítulo IV se analizan y describen los resultados. En el capítulo V se discuten los resultados alcanzados y finalmente, en el capítulo VI se exponen las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En este apartado inicial se presenta la propuesta al problema de investigación, los fundamentos, delimitación, limitación y objetivos generales y específicos que se pretenden desarrollar.

1.1 Planteamiento del Problema

Alrededor del mundo han ocurrido considerables cambios sociales lo que ha llevado a un escaso diálogo familiar. En algunas familias conocen y valoran la importancia de una comunicación asertiva y una participación lúdica con sus hijos. (Cuesta et al, 2020) considera que, si los progenitores tienen una comunicación plena y activa con sus hijos, logran reforzar y desarrollar vínculos afectivos en todos los miembros de su entorno.

En la actualidad por investigaciones en el marco de la emergencia sanitaria por la COVID-19 (Mayor y Salazar, 2019) señalan que en las familias el ambiente familiar ha variado existiendo menor comunicación; lo que trae reacciones de los adultos y hace que puedan ser imitadas por los niños y tener influencias en su actuar.

Según el INEI del Perú (2019), la violencia doméstica dirigida a los más pequeños u otros integrantes de la familia o personas cercanas a ellos puede afectar la percepción positiva de uno mismo, el desempeño escolar y la integración social.

Actualmente se evidencia la mínima mejora de las habilidades sociales y lúdicas dentro del entorno familiar que fueron afectadas a causa de confinamiento por la COVID-19, “los niños se vieron obligados a interactuar a través de las pantallas, dejando de lado actividades y juegos al aire libre,

movimiento, exploración de materiales y la interacción cara a cara con sus compañeros”. (Castillo y Sandoval, 2022).

Por lo tanto, es esencial la educación de las habilidades sociales y que éstas se incorporen en las actividades curriculares, de tal manera que se busquen estrategias metodológicas pertinentes que demanda el Currículo Nacional. Esto implica que se desarrollen nuevas planificaciones e integren métodos que logren un desarrollo integral en el niño.

En definitiva, ante la problemática del déficit de habilidades sociales de los niños en las escuelas y la poca aplicación de actividades lúdicas; se pretende estudiar, desarrollar e implementar un Programa de “Juegos Cooperativos” como una opción adecuada hacia la mejora de la convivencia.

Bajo esta afirmación se considera pertinente llevar a cabo el diseño, la elaboración, la aplicación y la evaluación de un Programa de “Juegos Cooperativos” en beneficio y mejora de las habilidades sociales; aumento de actitudes comunicativas, solidarias y afectivas.

Ante la problemática presentada se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué efectos tiene el Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de desarrollo de las Habilidades Sociales de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana?

1.2 Justificación de la investigación

La presente tesis busca conocer los efectos del Programa denominado “Juegos Cooperativos” de nuestra autoría en aulas de niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana con la finalidad de mejorar las habilidades sociales de estos infantes.

Las propuestas pedagógicas que se emplean en las escuelas públicas y privadas actualmente arrojan resultados pocos satisfactorios respecto al desarrollo de las habilidades sociales esperadas en los niños. Por otro lado, los centros educativos están en el deber de aplicar estrategias que consistan en adaptar los fundamentos del Currículo Nacional con propuestas educativas de carácter socioemocional.

Desde la perspectiva teórica esta investigación pretende apoyar a los maestros, progenitores y cuidadores en su labor de guiar, orientar y educar en la etapa inicial del niño. Las teorías de; Piaget, Vygotsky, Freud, Bandura y Erikson permite entender el desarrollo de habilidades sociales a través de acciones lúdicas. Además, conocer estas teorías favorecen al educando en implementar estrategias que potencie estas habilidades de forma natural y divertida.

Desde el punto de vista didáctico; añade significativa información a toda la comunidad educativa puesto que el Programa de “Juegos Cooperativos” sirve como guía para impulsar el desarrollo de habilidades sociales. Asimismo, se procura que esta investigación fortalezca la participación familiar aplicando dicho Programa en el hogar.

El Programa de “Juegos Cooperativos” es de carácter social, ya que pretende desarrollar las relaciones intrapersonales e interpersonales de los estudiantes en un contexto educativo y familiar. Además, la participación y desarrollo de actividades lúdicas permite que los niños sean competentes en su resolución de situaciones sociales de manera efectiva.

Desde el punto metodológico se diseña una “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales” que permite medir el desarrollo de las habilidades sociales mediante la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”.

En consecuencia, la aplicación de la “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales” tiene como propósito, determinar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” y cómo mejora las habilidades sociales de los niños de cuatro años antes y después de la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos” planteados.

1.3 Delimitación y limitaciones de la investigación

En esta investigación se evalúa el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el desarrollo de habilidades sociales en sus cinco dimensiones. El Programa consta de 12 sesiones de “Juegos Cooperativos” con una duración de 20 minutos cada juego. Duró cinco semanas y se les aplicó a niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana en el año lectivo 2023.

Por otra parte, las limitaciones en esta investigación son las siguientes:

- El tiempo se convierte en una limitación cuando lo cronogramado para investigar, queda supeditado a la Institución Educativa y no sea concordante con las fechas para presentar la investigación a la universidad.
- El espacio, ya que los centros educativos no tienen un lugar donde poder llevar a cabo las sesiones programadas.
- Recursos de tipo económico; como la compra de los diversos materiales requeridos para los juegos propuestos.
- Que la Institución Educativa elegida niegue implementar el Programa de la investigación.
- También se puede considerar que los padres de familia no estén de acuerdo y no acepten que sus hijos participen del Programa.

- Se debe tener en cuenta que algunos de los juegos propuestos no puedan ser realizados por algún niño con discapacidad específica.

1.4 Objetivos de la Investigación

Esta tesis sirve como guía práctica y teórica para formular y planificar con objetividad los procesos y que se vean reflejados en el resultado final.

1.4.1 Objetivo general.

Evaluar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de las Habilidades Sociales de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

1.4.2 Objetivos específicos.

1. Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Básicas de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.
2. Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Avanzadas de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.
3. Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.
4. Evaluar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión de los niños de cuatro

años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

5. Evaluar el efecto del Programa de “Juegos cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales de Planificación de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.



CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

El segundo capítulo sintetiza investigaciones anteriores referentes al tema desarrollado en el presente apartado. En las bases teóricas, se desarrolla el tema de investigación, además, se conceptualizan las variables independiente y dependiente, partiendo por sus definiciones, teorías, características, importancia y beneficios. Finalmente se detallan las hipótesis del presente estudio.

2.1 Antecedentes de la investigación

Se describen diez antecedentes que tienen relación con nuestro trabajo de investigación. Cinco internacionales y cinco nacionales.

2.1.1 Antecedentes internacionales.

Aguirre et al. (2018), realizaron una investigación titulada “Los juegos cooperativos como una propuesta pedagógica para fortalecer las habilidades de interacción social con los niños de grado 3ro de la IED Robert Francis Kennedy”. El objetivo principal fue determinar el impacto que genera el desarrollo de la propuesta pedagógica centrada en los juegos cooperativos para fortalecer las habilidades de interacción social. La investigación se desarrolló desde el enfoque cualitativo, el método de investigación-acción.

A lo largo de su investigación consideraron como población a los alumnos de tercer grado. El instrumento que utilizaron fue un cuestionario de habilidades de interacción social tomado de Monjas, 1994. Se obtuvo como resultado que, hubo mejora significativa en cuanto a sus habilidades de interacción social, específicamente en las habilidades básicas de interacción, las habilidades para hacer amigos y amigas y las habilidades relacionadas con sus emociones y sentimientos.

Se llegó a la conclusión que, los juegos propuestos son una buena estrategia para el fortalecimiento de dichas habilidades de interacción social, ya que contienen beneficios necesarios tanto para el desarrollo motor como para el desarrollo de la vida humana. Este trabajo citado aporta a la presente investigación dando una orientación práctica del juego cooperativo como agente regulador en niños; y como parte fundamental del desarrollo de comportamientos sociales en una convivencia escolar lo que permite trabajar actitudes, valores y relaciones interpersonales en los niños.

Además, con la implementación de juegos cooperativos los autores visualizaron en sus estudiantes que se incrementó la práctica de valores del desarrollo socioemocional. Así mismo, resaltan la importancia de desarrollar el trabajo en equipo y tener una participación de todos los integrantes para lograr la meta propuesta.

Ylarragorry (2018), en su tesis titulada “Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales”.

El objetivo de este estudio fue evaluar en qué medida los juegos cooperativos promueven el desempeño de las habilidades sociales en los niños. Esta investigación fue holística y el tipo de estudio fue exploratorio y descriptivo.

La población que consideraron fue de 14 niños de 8 y 9 años de edad. Utilizó un cuestionario antes y después de la intervención del Programa de Juegos Cooperativos. Se llegó a la conclusión que se haya una gran correspondencia entre las variables de estudio, ya que los juegos propuestos cumplen el objetivo principal de ofrecer y recibir ayuda, trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes entre otras.

Este trabajo es de aporte significativo dado que las docentes indagan por

implementar juegos cooperativos en sus sesiones de clases, además se realizó una lista de cotejo que permitió conocer las habilidades sociales de los niños.

Cerchiaro et al. (2019), en su proyecto de tesis titulado “Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: Efectos de un programa de intervención”, tuvo como fin; establecer la influencia de los juegos cooperativos en su razonamiento prosocial. Utilizaron un diseño cuasiexperimental con un grupo de control y un grupo experimental, con mediciones pretest y post test.

Consideraron a una población de 85 niños de siete y ocho años, matriculados en una escuela pública de la ciudad de Santa Marta (Colombia). El instrumento usado fue la “Escala Pictórica de Razonamiento Prosocial”. Los resultados obtenidos muestran que el grupo experimental alcanzó niveles de razonamiento prosocial de una mayor complejidad.

Este trabajo de investigación es pertinente para nuestro proyecto, dado que se analizó cómo los juegos cooperativos fortalecen las interacciones sociales mediante fases, como, por ejemplo; fase de sensibilización, fase de aplicación y fase de cierre. Lo mencionado anteriormente puede servir de ayuda para saber los momentos de la intervención de los juegos y cómo éstos se desarrollan de manera más efectiva y significativa.

Elizondo y Solano (2019), en su tesis titulada “El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos”. El objetivo principal fue fortalecer las interacciones sociales y la afectividad de los niños y niñas de 3 años mediante el juego cooperativo. La investigación se desarrolló desde el enfoque cualitativo, el método de investigación-acción.

Se consideró la participación de una población de 25 niños y niñas de un Centro Infantil – Costa Rica. El instrumento empleado fueron guías de preguntas

de observación, registros de observación, galería fotográfica y cuestionario.

Los autores llegaron a la conclusión que los niños de preescolar son egocéntricos, pero no les impide que haya transformaciones en sus comportamientos sociales; como el buscar compartir y jugar sin tener que pelear entre.

Este trabajo de investigación es pertinente para nuestra tesis, dado que analizó cómo los juegos cooperativos fortalecen las interacciones sociales a través de juegos propuestos en talleres lúdicos, asimismo la importancia de los instrumentos empleados para obtener características de la población de modo que, se pueda diseñar y aplicar los talleres de juegos cooperativos en el aula el nivel inicial.

Cabrera (2020), en su tesis titulada "Propuesta de un programa de juegos cooperativos para la promoción de conductas prosociales en los estudiantes de la Institución Educativa la Juventud de Bucaramanga". El objetivo de esta tesis fue proponer un programa pedagógico basado en juegos cooperativos para la promoción de conductas prosociales. La investigación se desarrolló desde el enfoque cualitativo bajo un tipo de investigación acción. Consideró la participación de 25 niños.

Los instrumentos utilizados fueron cuestionario, entrevista semiestructurada y diario de campo. Se concluyó que los juegos propuestos pueden proporcionar un ambiente de aprendizaje más favorable, debido a la eficacia del juego cooperativo como medio potenciador para minimizar las conductas antisociales y originar valores prosociales en los estudiantes.

Este trabajo aporta a nuestra investigación; los investigadores resaltan la importancia del uso de los instrumentos de recolección de datos que emplearon

para obtener más información del grupo de estudio. La técnica de observación, cuaderno de campo permitió a los tesisistas tener mejores resultados para un mayor análisis y comprobación de sus hipótesis.

2.1.2 Antecedentes nacionales.

Mamani (2022), en su estudio “Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución Nuevo Horizonte del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno”. El objetivo fue determinar cuál es la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa.

Su investigación consideró como población a un total de 35 niños de 4 y 5 años, la muestra fueron 18 niños con un diseño preexperimental, con un pretest y post test aplicado a un mismo grupo. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, la observación fue la técnica usada y la guía de observación como instrumento donde contiene 22 ítems y 3 dimensiones. En conclusión, señaló que existen resultados mejorados de las habilidades sociales entre el pretest y el post test debido al uso de los juegos cooperativos.

Este trabajo se relaciona con la investigación planteada, debido a que, tiene el mismo fin de reconocer en qué manera la aplicación de juegos cooperativos interviene en la mejora de habilidades sociales. Asimismo, se presentan diversos juegos debidamente estructurados con materiales, el tiempo, las reglas y con la orientación pedagógica que hace pertinente y viable la investigación.

Itusaca (2019), en su investigación “Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 252 UNA-PUNO”. Trazó como fin principal determinar la incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años. A lo largo de la investigación se consideró como población a un total de ciento veintiocho niños. Se empleó el tipo de investigación experimental con un diseño preexperimental. La ficha de observación, la prueba de entrada (pretest), prueba de salida (post test) fueron los instrumentos utilizados en esta investigación.

Llegó a la conclusión de la eficacia del juego cooperativo en la promoción del comportamiento social de los niños y niñas de 4 años. Asimismo, el presente trabajo es pertinente con la investigación, ya que identifica la efectividad del juego cooperativo en promover el proceder social de los niños.

Salas (2020), en su tesis titulada “Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín”. El objetivo fue determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas. Esta investigación es de tipo aplicada con un nivel explicativo y con un diseño preexperimental.

Tuvo una muestra de 20 estudiantes y la población fue el aula de 5 años. Se empleó la técnica de observación y su instrumento fue la ficha de observación. Se concluyó que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales.

Se toma como referencia a este antecedente dado que, tiene a un grupo experimental, al cual se le aplicó las sesiones de juegos cooperativos y los resultados fueron significativos en la mejoría de las habilidades sociales.

Además, utilizaron cuatro dimensiones de habilidades sociales al igual que esta investigación.

Trinidad (2018), en su tesis “Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 157 Virgen del Carmen, Ventanilla”. El objetivo principal de esta tesis fue determinar la influencia de la aplicación del Programa juegos cooperativos en el nivel de las habilidades sociales en niños de 4 años. Esta investigación es de tipo aplicada, trabajo un diseño cuasi experimental con una población de 360 alumnos de 5 Instituciones Educativas y con una muestra de 30 alumnos para el grupo de control y 35 alumnos para el grupo experimental de una sola Institución Educativa.

Empleó como técnica la observación directa y el instrumento fue una lista de cotejo. Concluyó que existe una influencia significativa del programa “juegos cooperativos” en las habilidades sociales, lo cual confirma que el efecto del programa es significativo. Esta investigación es muy relevante para la presente tesis dado que aplica un diseño cuasiexperimental; busca comparar los resultados de ambos grupos (control y experimental) utilizando un instrumento el cual medirá cinco dimensiones de las habilidades sociales al igual que esta investigación.

Cercado (2018), en su trabajo de tesis “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca” plantea como objetivo general determinar la influencia del uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años. La metodología que empleó fue experimental, de tipo aplicada.

Tuvo una población de 54 niños y una muestra de 18 niños. Utilizó como

técnicas de recolección de datos lo siguiente: Observación, Administración de test y Análisis de contenidos. El instrumento que utilizó para el recojo de información durante el pretest y el post test fue la guía de observación, elaborada por la investigadora conforme a las dimensiones, indicadores e ítems propuestos en la operacionalización de las variables; cuyos resultados evidenciaron el logro de los objetivos propuestos.

Concluyó que al aplicar los juegos cooperativos se notó una mejora significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años. Esta investigación es de suma importancia para este presente trabajo, dado que la autora describe el procesamiento de la metodología del grupo experimental teniendo en cuenta el proceso de aplicación de los juegos cooperativos a la muestra correspondiente; además, tiene tres técnicas que le permite recolectar más datos.

2.2 Bases teóricas

Con los conceptos teóricos desarrollados a continuación se busca esclarecer las definiciones, fundamentos y variables que sustentan el presente trabajo.

2.2.1 Definición de juego.

El juego se puede definir como una actividad voluntaria y placentera que se lleva a cabo dentro de un contexto lúdico, en el cual los participantes siguen reglas establecidas y se involucran en una serie de acciones o desafíos con el propósito de divertirse, entretenerse y alcanzar un objetivo específico.

Factorovich (2021), señala que “el juego es un lenguaje universal de la infancia, y que todos los niños deben jugar desde su nacimiento, ya que sirve para conocer y explorar el mundo, es placentero y además permite el aprendizaje”. (citado por Castillo y Sandoval, 2022, p. 3).

El juego es liberador y permite al estudiante descubrir, explorar y experimentar hechos significativos de su entorno. En ello radica la importancia de tener al juego como parte de la formación didáctica y lúdica en la infancia. Además, este, forma parte del progreso de desarrollo de los niños y fomenta vínculos de apego con cuidadores o padres. De esta manera, “el aprendizaje basado en juegos resulta la mejor alternativa para fortalecer el aprendizaje dado que, enriquece el ambiente de aprendizaje, mejora el desempeño y motivación de los educandos y favorece el trabajo colaborativo” (Gómez, 2022, p. 3)

UNICEF (2018) menciona lo siguiente al respecto al juego:

El juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción. (p.8)

En el juego, los participantes pueden experimentar diferentes roles, desarrollar habilidades cognitivas y físicas, estimular la creatividad y la imaginación, socializar, aprender y explorar nuevos escenarios. Aunque el juego tiene un componente recreativo y de entretenimiento, también puede tener beneficios educativos, terapéuticos y de desarrollo personal.

Además, el juego se realiza por diversión, entretenimiento y aprendizaje, e involucra la participación voluntaria, la adopción de roles, el seguimiento de reglas y la exploración de diferentes experiencias.

2.2.2 Características del juego

El juego se caracteriza por tener ciertas características comunes, como la

voluntariedad, es decir, la participación es opcional y no obligatoria. Además, suele tener reglas claras y consensuadas que establecen los límites y las pautas de interacción. Asimismo, el juego implica una separación temporal y espacial de la realidad cotidiana, creando un espacio especial donde se establecen nuevas normas y se fomenta la libertad de acción y expresión.

Según UNICEF (2018), afirma algunas características del juego, de esa manera:

1. El juego es provechoso, es decir que a través de este los niños manifiestan y aumentan la comunicación de sus vivencias.
2. El juego es divertido a pesar de los retos que tienen, pero la percepción es de goce, deleite y agrado.
3. El juego invita a la participación activa dado que el nivel de involucración de los niños cuando juegan es sumamente alto combinando habilidades motoras, mentales y comunicativas.
4. El juego es interactivo, en otras palabras, no es estático, por lo que los niños ponen en práctica capacidades, experimentan suposiciones y encuentran desafíos nuevos.
5. El juego es socialmente interactivo porque propicia la comunicación entre pares mediante el intercambio de sus ideas.

El juego infantil debe de ser libre lo que permite al participante decidir que juego desea realizar; se debe desarrollar en un espacio y tiempo determinado y debe tener relación con el lugar donde se lleva a cabo la actividad lúdica. Es una acción confortable que no espera resultados al finalizar el juego, sino lo más importante es disfrutar, divertirse y experimentar la actividad.

Al mismo tiempo fomenta el desarrollo de la creatividad, lo que significa

que los niños transformen los sucesos reales en fantasía. No requiere de explicaciones ni reglas para que los niños creen sus propios juegos. Favorece la interacción social, porque genera comunicación en los niños mientras juegan y desarrollan lazos sociales. Los juguetes pasan desapercibidos cuando el propio niño crea y disfruta de su juego.

2.2.3 Importancia del juego en la etapa infantil.

En la infancia se considera al juego una acción fundamental, ya que los niños son los participantes de diversas actividades lúdicas, son ellos quienes inician el juego. La toma de decidir por sí solos, les permite a los niños reconocer y confiar de lo que son capaces y que acciones pueden lograr.

Los juegos representan oportunidades de aprendizajes lúdicos para ser aplicados en todas las áreas del desarrollo. De tal modo, que el niño pueda potenciar las competencias sociales, emocionales, cognitivas y motoras de una forma más divertida. El aprendizaje se vuelve más práctico cuando los niños desarrollan una interacción lúdica con otros niños de manera espontánea forjando vínculos sociales.

Asimismo, según Megías y Lozano (2019), afirman que a lo largo de la infancia el juego es una labor recreativa que facilita el desarrollo del aprendizaje y a su vez el desarrollo integral de 3 dimensiones: la primera; física- sensorial, porque el juego involucra la coordinación motora, todas las partes del cuerpo y el hallazgo de percepciones nuevas a través de los sentidos.

La segunda; dimensión cognitiva, porque compromete e impulsa la destreza de razonar y fomenta la formación del pensamiento creativo. Y, por último, la dimensión socioafectiva, porque es a través del juego que los niños

interactúan e intercambian opiniones, afectos y sentimientos.

2.2.4 Beneficios del juego en la etapa infantil.

El juego al ser un mecanismo espontáneo y agradable; ayuda al niño a aprender habilidades motoras, a desarrollar el pensamiento cognitivo y habilidades sociales. En la infancia, el juego tiene muchos beneficios; en el aspecto cognitivo; desarrolla el aprendizaje permitiéndoles resolver problemas y a desarrollar pensamiento lógico. En el aspecto emocional; ayuda a controlar las emociones y situaciones de conflicto; en las habilidades motoras permite al niño realizar desplazamientos por el espacio parcial y total, controlar en su totalidad su cuerpo, fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa y fina en todo su crecimiento.

En el aspecto social los niños enriquecen el vocabulario, el lenguaje, aprenden a escuchar e incrementan el número de palabras. Además, respetan las opiniones de los demás, toman decisiones a su propio ritmo, participan de manera colectiva desarrollando su aspecto social y aprenden a comunicar sus emociones, hacer creativos y a pensar.

Otro beneficio es que el juego permite a los niños ser creativos. Mientras juegan desarrollan su propia imaginación; les ayuda a descubrir el mundo donde viven, a desarrollar la autoconfianza y adaptarse al lugar donde se encuentran. Los juegos tanto libres como los de sujetos a reglas posibilitan el desarrollo y la experimentación de los diferentes conceptos espaciales como: lejos, cerca, hacia un lugar, delante, detrás, encima, debajo; de este modo se posicionan en un espacio determinado. Asimismo, contribuye en su desarrollo físico, desarrollo emocional y desarrollo cultural. Tal como lo señala UNICEF (2018):

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los

niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. (2018, p. 7)

Los lugares donde se practique los juegos son importantes para la adaptación, aprendizaje y desarrollo cognitivo. El tiempo que se dedique al juego ayuda al niño en su aprendizaje y mejora la práctica de sus habilidades sociales.

2.2.5 Teorías del juego.

Existen referentes teóricos que abordan los fundamentos del juego y su participación en el desarrollo educativo de los niños. A continuación, se detallan las teorías relacionadas.

2.2.5.1 Teoría cognoscitiva de Piaget

El psicólogo Piaget explica como característica principal que el juego debe estar en constante cambio y variabilidad. Estos cambios evolutivos cognitivamente se ven reflejados en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget lo que explica en los cuatro estadios que él distribuye por edades y periodos. El primer estadio que Piaget presenta es el sensoriomotor donde prima el juego funcional o de ejercicio.

Bálsamo (2022), afirma que “este estadio se concentra en esquemas sensoriomotores donde el sujeto investiga el mundo de los objetos, comenzando con acciones reflejas que con posterioridad al ejercicio y a la coordinación de estos” (p. 15)

Esto quiere decir que cualquier proceder va a generar la satisfacción por parte del niño, entre esas conductas o acciones podemos encontrar por ejemplo el disfrute con el mismo cuerpo del niño tal como: gatear, caminar, rodar; lo que

implica que haya algún movimiento.

El segundo estadio, llamado preoperacional expone al juego simbólico; aquel en donde el niño crea escenarios, elementos y figuras inexistentes al jugar. Los beneficios que manifiesta este tipo de juego son los de conocer y comprender los roles de la sociedad; (juego de representar a doctores, policías y profesores), así como también el crecimiento de su lenguaje, imaginación y creatividad. Dicho de otra manera, “en este tipo de juego la asimilación predomina en las relaciones con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa” (Bálsamo, 2022, p. 19)

El tercer estadio de operaciones concretas involucra la educación de reglas para lograr un fin o meta. Estos juegos en base a reglas ayudan a que los niños socialicen y puedan conocer, respetar turnos y escuchar diferentes opiniones entre los participantes del juego. También son esenciales para la adquisición de nuevas aptitudes o destrezas que son aprendidas al momento de la actividad lúdica. Por último, el estadio de las operaciones formales, donde el uso de reglas se mantiene, sin embargo, se presentan mucho más complejas.

2.2.5.2 Teoría sociocultural de Vygotsky.

Esta teoría, señala que la actividad lúdica es concebida como una herramienta con la finalidad de potenciar el desarrollo mental cognitivo del niño. Es decir, que mediante el juego el niño es capaz de trabajar su atención, memorización y manifestar adecuadamente sus emociones. Además, Vygotsky, señala que el juego nace para poder establecer relaciones con los demás.

Para Sánchez-Domínguez et al. (2020), el juego es:

El escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones

cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras. (p. 4)

En otras palabras, es a través del juego como el niño inicia el proceso de socialización y lo adquiere mediante el desarrollo de estas tres dimensiones: la primera llamada la dimensión conductual, como el respetar turnos, pedir apoyo o empezar un diálogo; la segunda dimensión cognitiva, reconocimiento individual-personal y a la vez a los integrantes de un contexto y la tercera dimensión afectiva como es la creación de lazos amicales.

2.2.5.3 Teoría del preejercicio de Karl Groos.

Se considera al juego como una acción de placer y debe ser aplicado en todas las etapas de crecimiento de la persona. Este autor define al juego como medio de preparación al niño para la vida adulta. Su objetivo es de conceptualizar al juego como un recurso de formación a futuro, donde el niño adquiera las habilidades necesarias para poder desenvolverse de manera óptima en la etapa adulta.

Según Groos, considera que “la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto”. (Gallardo y Gallardo, 2018, p. 9). Es decir que el aprendizaje obtenido en la infancia quedará y servirá como instrumento en la vida futura de la persona. Este proceso implica la práctica de diversas funciones y responsabilidades que eventualmente desempeñaran cuando alcancen la madurez.

2.2.5.4 Teoría psíquica de Freud.

Freud en su teoría, explica que las distintas actividades lúdicas son percibidas como un conducto recreativo y grato para aproximarse al inconsciente

del niño. Es decir, considera al juego como una vía de expresión de emociones inconscientes; de tal modo que, en el juego el niño libera sus emociones reprimidas y es capaz de satisfacer sus impulsos agresivos. Por este motivo se infiere que el juego es visto como desfogue y liberación.

Sin embargo, para algunos niños liberar sus emociones mediante los juegos les resulta difícil, por ello, se busca implementar estrategias de juegos cooperativos en aulas que tengan como objetivo desarrollar y potenciar la socialización y la mejora en las comunicaciones sociales.

2.2.6 Aportes del juego en la etapa infantil.

El juego en la edad infantil favorece al desarrollo social progresivo del infante. El objetivo principal del juego como medio pedagógico es de conectar los saberes con las experiencias para lograr construir un aprendizaje significativo; respetando gustos, singularidades o características propias de la edad del niño. Realmente esta actividad lúdica es considerada importante en la vida de todo individuo. Según Gómez (2018), “el juego favorece: la sociabilidad temprana, las habilidades de comunicación social (asertividad)”. (p. 6)

Por otra parte, el juego puede desarrollarse de distintas maneras; existen juegos con objetos, juegos imaginarios, juegos cooperativos, juegos de roles, juegos en paralelo, juegos libres, juegos de construcción. Cada uno de estos juegos aportan en el aprendizaje como una estrategia lúdica esencial que emplean los educadores. Por ello, es fundamental que las docentes del nivel inicial propicien estrategias lúdicas y pertinentes que permitan a los niños desenvolverse en sus aprendizajes.

El juego como ayuda pedagógica es una oportunidad que tienen los docentes para lograr que los niños aprendan de manera significativa.

Aplicado como una herramienta efectiva permite la adquisición y el desarrollo de actitudes y valores positivos en los niños, ayudando a que el ambiente escolar mejore basado en el derecho que tienen los niños a recrearse y a jugar mientras aprenden. (Párraga et al. 2021, p. 909)

Es evidente que los juegos ayudan en el proceso de enseñanza–aprendizaje para los niños fomentando en ellos el desarrollo de sus habilidades y valores culturales. Es fundamental el medio en donde se lleva a cabo el juego; el espacio, el clima y la ventilación harán que el niño perciba sensaciones y experimente situaciones que los volverá significativos.

Es importante que el educador tenga presente que las actividades lúdicas que fomenta se estén desarrollando de manera correcta; las características del niño y su edad le facilitará para optar juegos que permitan lograr el control de su cuerpo, moverse y relacionarse en un determinado espacio.

Asimismo, tal como lo describe García, (2018):

El juego tiene una gran influencia dentro del desarrollo motor de los niños comprendidos entre las edades de tres a seis años. El correcto planteamiento de las actividades motrices supone una ayuda para consolidar el esquema corporal y las capacidades y habilidades motrices.

(p. 23)

Los niños van adquiriendo capacidades y procesos cognitivos durante sus actividades cotidianas lo cual les ayudan a planificar, organizar y regular las emociones. Las actividades lúdicas potencian la memoria y concentración permitiendo a los individuos mejorar sus habilidades lingüísticas, matemáticas, sociales y emocionales.

Según García (2021), expresa que:

El juego influye en el desarrollo cognitivo, pues durante esta actividad, un individuo necesita poner en práctica sus conocimientos previos, adaptarse a requerimientos y a retos a los cuales se enfrenta y ofrecer respuestas, que, entre otros aspectos, incluyen diversas habilidades cognitivas. (p. 7)

Los niños progresan sus habilidades con las experiencias lúdicas que viven día a día, a su vez son capaces de potenciar sus sensaciones, percepciones e independencia.

2.2.7 Juegos Cooperativos.

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes trabajan juntos hacia un objetivo común en lugar de competir entre sí. En estos juegos, la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo son fundamentales para lograr el éxito. A diferencia de los juegos competitivos, donde hay un ganador y uno o varios perdedores; los juegos cooperativos se centran en el espíritu de cooperación y en el logro colectivo.

En los juegos cooperativos; los jugadores se unen para superar desafíos, resolver problemas, alcanzar metas o enfrentar obstáculos. Estos juegos fomentan la participación de todos los miembros del grupo, promoviendo el respeto mutuo, la solidaridad, la empatía y la toma de decisiones conjuntas. Además, suelen involucrar estrategias de comunicación efectiva, negociación y reparto equitativo de responsabilidades.

Según Arteaga (2021), “los juegos cooperativos son juegos para disfrutar de la participación con los compañeros y compañeras, el resultado del juego es lo de menos”. (p.17)

Es una actividad lúdica que se emplea en las metodologías educativas para una enseñanza didáctica y para impulsar el aprendizaje colectivo en las

aulas. Actualmente las escuelas “utilizan el juego cooperativo como innovación pedagógica para el aprendizaje significativo, de tal forma que pueda lograr un impacto en los aprendizajes, las actitudes y las habilidades sociales y cognitivas de estudiantes” (Garay et al. 2021, p. 1).

Promover aprendizajes a través de juegos permite que los infantes puedan interpretar, conocer, entender y asimilar el contexto donde se desarrolla este. Es considerado como una estrategia de aprendizaje lúdica al juego cooperativo porque ayuda a mejorar el pensar y actuar de los individuos, permitiéndoles adquirir habilidades y volviéndolos colaborativos.

Figura 1

Esquema sobre el juego cooperativo.



Nota: Cárdeno (2022) “El juego cooperativo como elemento transmisor de valores”.

Los juegos cooperativos aportan al trabajo en equipo; los niños asumen distintos roles, se identifican, colaboran entre sí para alcanzar un objetivo en común, promueven la cooperación, comunicación afectiva y hay apoyo entre todos mientras se divierten. Estas actividades lúdicas contribuyen a mejorar el desarrollo de los infantes; además de favorecer las relaciones interpersonales generando confianza y seguridad en sus participantes. Al desarrollar juegos cooperativos se pretende que los niños muestren comportamientos socialmente

aceptables promoviendo en ellos las buenas conductas y los buenos valores como la solidaridad, la empatía y el respeto mutuo.

2.2.8 Antecedentes históricos de los Juegos Cooperativos.

Desde los inicios del siglo XIX, los juegos cooperativos ya venían siendo de aporte educativo en el desarrollo de la etapa infantil. Diversos investigadores desarrollaron teorías y metodologías para la aplicación de estos como métodos de aprendizaje lúdico.

El punto de inicio de este tipo de juegos se remonta a la teoría llamada “la cooperación y la competición”, establecida por Wolfgang un científico que, en 1949, propone dos maneras de cumplir los objetivos del juego, la primera mediante la competición y la otra a través de la cooperación.

Más adelante, en 1950 Theodore Lents, psicólogo difunde un manual de juegos cooperativos en el cual el objetivo primordial es propiciar actividades lúdicas donde no existan jugadores perdedores, sino que los integrantes tengan en cuenta la cooperación como finalidad del juego. (Velasco, 2017).

Desde aquellas perspectivas lúdicas se empezó a formular nuevos juegos cooperativos con el mismo fin de fomentar valores como: tolerancia, la equidad, la empatía, el respeto, el compromiso y la solidaridad.

En los años setenta, en la ciudad de San Francisco, distintos grupos independientes promocionan los llamados “Nuevos Juegos” que favorecían la intervención de las personas y su disfrute por encima del resultado. De acuerdo con lo antes mencionado, es necesario señalar que, desde su origen el juego cooperativo es visto como una labor que permite la integración y que además posibilita a los integrantes divertirse causando vínculos reales donde se observa la unión, la comprensión y el compañerismo.

En 1978, Orlick, un psicólogo canadiense plantea en sus dos libros el

concepto de juegos cooperativos para prevenir consecuencias negativas referentes a la competición desde las primeras etapas. Es por ello que, establecen diversos y distintos tipos de actividades cooperativas que aprueben la intervención de todos facilitando la colaboración para un objetivo en común. Incluso, en su libro llamado “Libre para cooperar, libre para crear” enfatiza que; el trasfondo de los juegos cooperativos es jugar con todos, no superar a todos y gozar de la propia experiencia que brinda el juego.

En 1999 autores como Omeñaca y Ruiz inspirados en los principios postulados del libro de Orlick, elaboran juegos cooperativos para desarrollar habilidades motrices evidenciado en una recolección teórica de juego cooperativos y actividad física. Del mismo modo Garaigordobil citado por Cabrera (2020) en sus 3 libros de los años 2003 y 2005, plantean un programa con tres características:

- El fomento del desarrollo social, emocional y creativo en niños de 4 a 6 años.
- El fortalecimiento social y creativo en niños de 6 a 8 años.
- La potencialización del desarrollo social, emocional y creativo en niños de 8 a 10 años. (p. 37)

Distintos autores en estos últimos años han abordado los juegos cooperativos con intenciones sociales, como Navarro-Patón (2019) Fajardo y Zambrano (2022) consiguen aportaciones significativas para mejorar la convivencia mediante el enriquecimiento de las relaciones amicales, el fortalecimiento de vínculos, la comprensión y empatía por los otros y el respeto de las opiniones ajenas.

Actualmente, los juegos cooperativos son empleados en las escuelas

como agentes potenciadores y fomentadores del incremento de distintas capacidades del niño; además el juego busca cumplir características significativas que lo hagan cooperativo para llevarlo a la práctica; como lo afirma Arteaga (2021), “en el juego cooperativo las personas juegan con las demás no contra las demás, es decir, juegan para superar metas juntos y juntas, puesto que requiere la participación de todos y todas las integrantes del grupo”. (p.18) Enfatiza que la actividad sea divertida y no competitiva, valorando el proceso y no el resultado; promoviendo climas agradables en las sesiones educativas y desarrollando habilidades motrices y sociales.

2.2.9 Características de los Juegos Cooperativos.

Una de las características principales de los juegos cooperativos es que no hay un único ganador, sino que el éxito se mide por la capacidad del grupo para alcanzar su objetivo. Esto implica que los jugadores deben superar el enfoque individualista y centrarse en el bienestar y el éxito del equipo en su conjunto.

Este tipo de juego está diseñado para cumplir objetivos, reglas y trabajo en equipo, esto permite que los participantes se vuelvan colaboradores para lograr un mismo fin. Los juegos cooperativos cumplen con la finalidad de fomentar el compañerismo, apoyo mutuo, respeto, y mejora de la autoestima. Asimismo, enseña a los participantes a resolver conflictos de manera constructiva generando situaciones de diálogo.

Bocanegra (2021); menciona tres características de los juegos cooperativos:

- Son un conjunto de acciones divertidas donde lo que importa es participar más que ganar.

- Todos los participantes se ponen de acuerdo para alcanzar la meta u objetivo del equipo.
- Para este fin cada participante aporta con sus capacidades y destrezas.

(p. 7)

Además, los juegos cooperativos se caracterizan por ser participativos, comunicativos, interactivos, cooperativos, creativos y divertidos; siendo primordial su ejecución en las aulas porque impulsa el incremento de las habilidades sociales de los individuos. A los infantes les ayuda a fomentar lazos de compañerismo, comparten ideas, valores y refuerzan la afectividad, la comunicación asertiva buscando la solución de dificultades, elección de decisiones surgidas en el mismo juego.

Velázquez (2018), menciona que “el aprendizaje cooperativo promueve logros a nivel cognitivo, motor, social y afectivo motivacional, enseñando entre iguales, al ser un aprendizaje activo, asignando roles y con ello la responsabilidad de cumplir cada uno de los objetivos propuestos en cada juego” citado por (Garay et al. 2021, p. 64.)

Los niveles alcanzados de desarrollo se ven reflejado en el comportamiento del niño; resolución y toma de decisiones – nivel cognitivo, destreza motriz – nivel motor, comunicación asertiva – nivel social, expresión de emociones – nivel socioemocional. Según Rosón de Francisco (2019), la figura 2 representa las diversas características del juego cooperativo.

Figura 2

Características de los juegos cooperativos.

Nota: Rosón de Francisco (2019) “El juego cooperativo para la mejora de las relaciones sociales”.



2.2.10 Importancia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo infantil.

Los juegos cooperativos pueden ser utilizados en diversas situaciones y contextos, como en la educación, el trabajo en equipo, la terapia grupal o simplemente para promover la colaboración y el compañerismo en un entorno social. Estos juegos no solo brindan diversión y entretenimiento, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos, la toma de decisiones en grupo y el liderazgo compartido.

“En el ámbito escolar, los juegos cooperativos representan para los docentes una alternativa para mejorar la integración de los estudiantes; es decir, que sirve como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza”. (Baquero y Castro, 2022, p. 1847) La importancia que representan de juegos cooperativos en el desarrollo del niño conlleva a que las escuelas adapten los temas educativos, partiendo de la lúdica como experiencia y aprendizaje significativa que irá asimilando el niño.

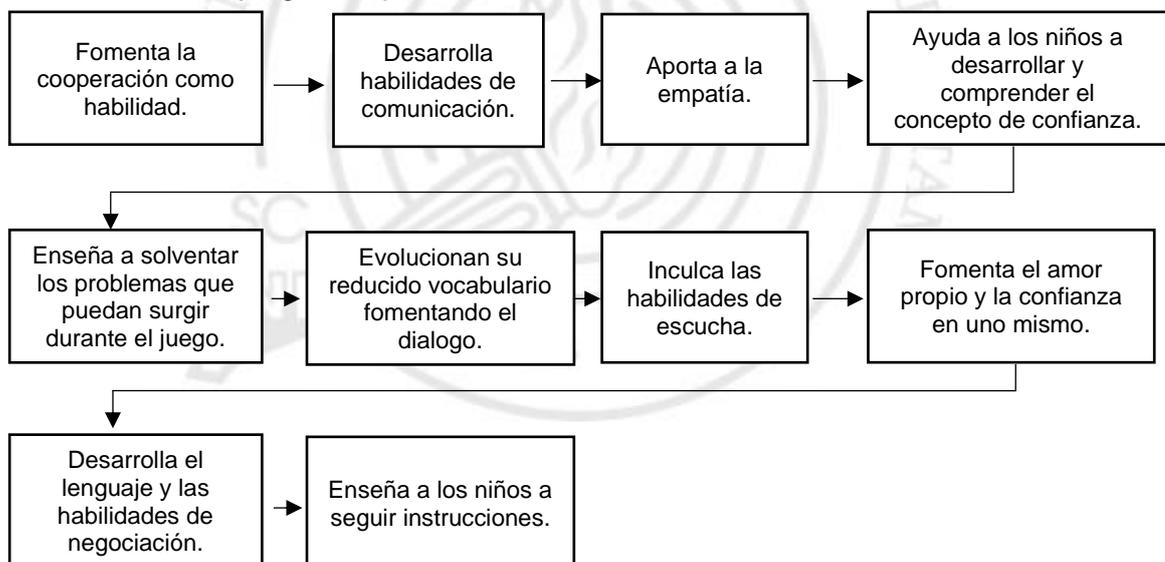
La acción docente en su mayoría se obstaculiza por las diferentes

situaciones de conflictos, tales como la agresividad, la falta de empatía entre otras que de alguna manera afectan las actividades diarias. Por ello, se establece la necesidad de trabajar actualmente juegos cooperativos para potenciar de manera correcta el desarrollo de las habilidades sociales, la participación de forma conjunta y progresiva y lo más importante es que se involucre a todos los participantes sin la exclusión de ninguno.

La importancia de implementar juegos cooperativos en las aulas es que ocasionan beneficios a la infancia y se ven reflejados en su desarrollo social, motriz, cognitivo y emocional. Como lo explica Cerchiaro-Ceballos et al. (2019, citado por Baquero, 2022) en la siguiente figura:

Figura 3

Beneficios de los juegos cooperativos.



Nota: Cerchiaro – Ceballos, et al. (2019) citado por Baquero (2022) “Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior”

El juego cooperativo cumple un rol importante en el desarrollo del infante, además, es un elemento esencial para el crecimiento general de la persona.

Estos juegos no discriminan a ningún participante sino buscan la participación colectiva y el triunfo en equipo. De esa manera se busca promover una educación equitativa, tolerante, justa, respetuosa partiendo de la lúdica como una fase de mejora en la educación social de los infantes.

“Los juegos cooperativos se convierten en una propuesta que está enfocada en disminuir las manifestaciones de agresividad que tienen los niños cuando se relacionan o juegan, jugar les promueve a desarrollar actitudes de cooperación, solidaridad, sensibilidad y fortalece la comunicación”. (Parraga et al., 2021, p. 909)

Tabla 1

Las cinco libertades que se encuentran en los juegos cooperativos. Gonzales, 2018 “El juego cooperativo como medio de análisis de las relaciones sociales”.

Las cinco libertades que se encuentran en los juegos cooperativos	
6. Libres de competición	Los participantes no tienen que esforzarse en superar al resto de participantes, sino, aunar fuerzas y colaborar todos juntos para lograr una meta común.
7. Libres de crear	Al no haber unas reglas de actuación fijas, los participantes tienen la oportunidad de pensar de forma creativa, en diferentes estrategias, para resolver los problemas o situaciones motrices planteadas.
8. Libres de exclusión	Son juegos en los que se busca la máxima participación, por lo tanto, la eliminación no existe y el fallo supone una nueva oportunidad para poder lograr el objetivo.
4. Libres de elección	Son los propios participantes los que toman sus propias elecciones en cuanto a las normas, resolución de conflictos, desarrollo de estrategias... buscando así un fomento de su autonomía personal.
5. Libres de agresión	Como la meta entre todos los participantes es común, todos juntan esfuerzos para conseguirla, desapareciendo así situaciones de competición que den lugar a disputas entre los participantes.

Nota: Elaboración propia.

2.2.11 Definición de Habilidades Sociales.

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y competencias

que nos permiten interactuar de manera efectiva y satisfactoria con otras personas en diversos contextos sociales. Estas habilidades nos ayudan a comunicarnos de manera clara, establecer y mantener relaciones saludables, resolver conflictos, mostrar empatía y adaptarnos a diferentes situaciones sociales.

“Las habilidades sociales hacen referencia al conjunto de capacidades que se llevan a cabo con la finalidad de interactuar y relacionarse de manera apropiada con los demás”. (Dávila, 2018, citado por Gonzáles y Molero, 2022, p. 116).

Las habilidades sociales nos permiten relacionarnos con los demás de manera positiva. Las interacciones se fomentan en la primera etapa de desarrollo, estos primeros vínculos ayudan a desarrollar las emociones y a construir una identidad, seguridad y autoestima. Además, las habilidades sociales poseen gran relevancia en las personas debido a que establece distintos comportamientos que acceden el desarrollar relaciones interpersonales adecuadas.

Jaramillo y Guzmán (2019), sostienen que las habilidades sociales se muestran como un instrumento útil de la comunicación permitiendo el progreso de las manifestaciones verbales y no verbales. Estas conductas son observables en las diferentes interacciones sociales que tienen los niños con otros. Se tiene en cuenta que para que una persona pueda socializar esta debe establecer habilidades sociales.

Caldera et al. (2018), señala que, “las habilidades sociales pueden ser descritas como el conjunto de conductas aprendidas las cuales depende del contexto en que se encuentren, el lenguaje que se utilice, necesidades y

sentimientos permitiendo relaciones interpersonales” (citado por Mateo et al. 2022, p. 1472).

En consecuencia, es importante resaltar que el poder definir las habilidades sociales dependerá del contexto social donde el individuo aprenderá a adquirirlas. La persona será capaz de integrarse fácilmente a las relaciones sociales y normas de convivencia de la cultura que está presente; serán aquellas que establezcan mejor sus habilidades sociales. Además, le permitirá interactuar de manera efectiva y satisfactoria con los demás. Podrá aprender y mejorar a lo largo del tiempo mediante la práctica, la observación y la retroalimentación.

Las habilidades sociales se potencian a través de las interacciones y del juego, así como lo afirma Garay et al. (2021), “se desarrollan habilidades sociales, cognitivas y motrices a partir del juego” (p. 61); tal como se explica en la siguiente tabla.

Tabla 2

Habilidades sociales desarrolladas a partir del juego cooperativo.

1. Compañerismo
2. Tolerancia
3. Participación
4. Trabajo en equipo
5. Respeto
6. Conocer fortalezas en la que el cuerpo y mente puede desempeñarse.
7. Estudiantes críticos y argumentativos.

Nota: Garay et al. (2021) “El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo”

Es por ello por lo que se considera a las habilidades sociales como aquellas conductas que favorecen las relaciones asertivas, las que evolucionan desde la primera infancia y están sujetas de la misma interacción en la sociedad

(comunicación entre pares). (Tolentino, 2020)

2.2.12 Características de las habilidades sociales.

Las habilidades sociales se caracterizan por ser parte de un grupo de destrezas que permiten expresar sentimientos e interactuar en diferentes contextos. Por ello, parte de estas habilidades es conocer a los demás, saber y entender sus necesidades. Una conducta asertiva permite al individuo actuar, expresar y comunicar sus opiniones sin dañar a nadie. Una comunicación activa desde la primera infancia permite un desarrollo óptimo; teniendo en cuenta que la comunicación es uno de los agentes de la socialización. (Tortosa, 2018)

La observación permite al individuo analizar y comprender situaciones diarias que suceden en su entorno. El desarrollo de habilidades sociales se potencia a través del comportamiento y de los aprendizajes diarios de un determinado contexto; estas habilidades sociales son reflejados en las expresiones verbales y no verbales.

Según Holst et al. (2018), las habilidades sociales se caracterizan por:

- a) Ser conductas aprendidas mediante el proceso de socialización de la familia, la escuela y la comunidad.
- b) Tener componentes motores, emocionales y cognitivos que conforman un conjunto de conductas que los niños/ as hacen, dicen, sienten y piensan.
- c) Los contextos interpersonales en los que sucede, bidireccional, están implicadas más de una persona. (p. 23)

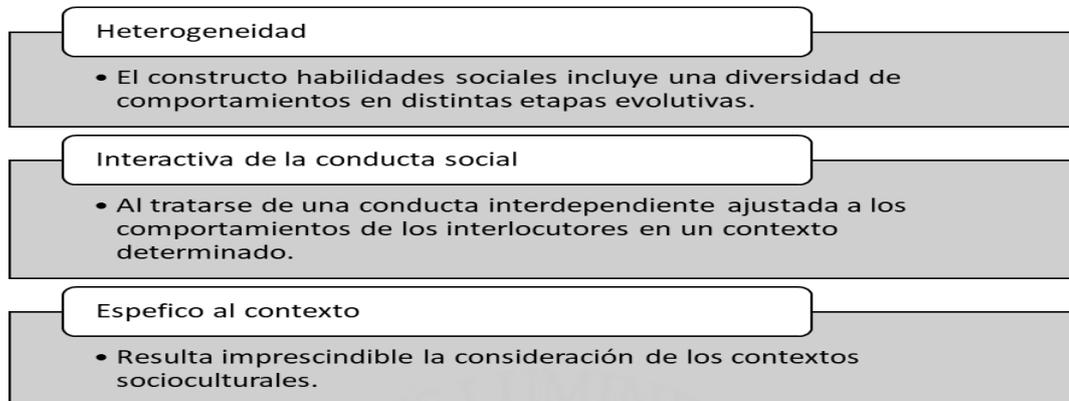
El contexto social en donde el infante desarrolle y consolide experiencias sociales le ayudará a ser responsable, resiliente, creativo, cooperativo y solidario siempre y cuando el ambiente sea adecuado.

Fernández (1994) citado por Ibarra (2022) señala en la siguiente figura

algunas características que presentan las habilidades sociales:

Figura 4

Características de las habilidades sociales



Nota: Elaboración propia.

2.2.13 Importancia de las Habilidades Sociales.

Los procesos evolutivos están relacionados con el desarrollo de las habilidades sociales. Es fundamental en la primera etapa del niño que ellos mantengan e inicien una orientación hacia el juego, a medida que el infante crezca es prioritario el desarrollo de habilidades verbales y las interacciones sociales. Gonzáles y Molero, 2022, afirman que “las habilidades sociales se refieren a la capacidad de las personas para establecer relaciones de calidad”. (p. 114)

Los niños desarrollan habilidades sociales de acorde a sus posibilidades, estos involucran las interacciones afectivas entre dos o más personas; además de promover las relaciones interpersonales.

La importancia de desarrollar habilidades sociales radica en poseer positivas relaciones interpersonales; primar como un ente social para formar relaciones con los demás, para hallar gozo y deleite de sus necesidades de convivencia que logran construirlo como persona. (Holst et al., 2018)

Las habilidades sociales disminuyen la timidez y ayudan a mejorar la

adaptación en un entorno social; potencia el desarrollo del lenguaje y socioemocional de las personas. Promueve exitosamente las relaciones familiares y mejora la autoestima en cada uno de los individuos. La persona al desarrollar estas habilidades sociales se vuelve más activa, segura, interacciona y se adapta a cualquier entorno sin complicaciones; construyendo sus propios saberes al ponerlos en práctica en sus interacciones

Para Michuit et al. (2019):

La niñez es la etapa en la que las habilidades sociales se ven mayormente favorecidas porque es cuando se aprenden, desarrollan e incorporan. Las habilidades sociales son adquiridas, lo que implica aprendizaje que se produce durante la observación directa, como así también por la enseñanza específica, ambas prácticas se dan naturalmente en el contexto familiar, y posteriormente en el ámbito escolar (p. 17).

La familia como primer agente socializador cumple un papel importante en el desarrollo de habilidades sociales de un infante, aportando en ellos pautas básicas de socialización. Estas habilidades son aprendidas en el entorno familiar y puede ir desde lo simple hasta lo más complejo. El infante consolida sus habilidades sociales dentro del entorno familiar a través de la relación padre-hijo, sin embargo, muchas veces no existe una integración adecuada entre los miembros de la familia por lo que se necesita un agente potenciador externo como las escuelas.

2.2.14 Teorías de las Habilidades Sociales.

Distintos autores han desarrollado teorías y han definido el valor que tienen estas habilidades en el proceso evolutivo del niño.

2.2.14.1 Teoría de la inteligencia social de Thorndike.

En 1920 el psicólogo Thorndike mencionado postuló la expresión de “Inteligencia Social” donde la define como la habilidad que poseen las personas para relacionarse de manera eficiente.

En la teoría propuesta por Thorndike, afirma que la Inteligencia Social es la habilidad que desarrolla un individuo para comprender mejor a los demás. Teniendo en cuenta que las personas deben desarrollar empatía y asertividad con los otros. Además, propone que la inteligencia está dividida en tres dimensiones: la inteligencia abstracta es la habilidad que poseen las personas para manejar y comprender sus pensamientos, palabras y decisiones. La inteligencia social como las habilidades sociales que desarrolla una persona para convivir con otros. Y concluye afirmando que la inteligencia mecánica es la habilidad que desarrollan los individuos para comprender los objetos de su entorno.

García et al. (2018), considera “que se trata de la capacidad necesaria para vivir bien en el mundo, con el fin de mirar más allá del estrecho interés personal hacia el mejor interés de los demás” (p. 38)

Es decir, que su expresión cambia de ser vista de lo individual hasta el relacionarse con los demás. De ese modo, las habilidades intrapersonales (propios de la persona) cambian hacia el reconocimiento de las habilidades interpersonales (empatía y escucha).

Es por ello que, Pérez y Filella (2019), expresan que tanto la inteligencia interpersonal como la intrapersonal son importante para el desarrollo del individuo y este a su vez la hace compenetrarse con sus pares.

2.2.14.2 Teoría de Freud

La primera teoría expuesta por Sigmund Freud, el psicoanálisis hace referencia al desarrollo psíquico del ser humano. Durante el crecimiento y desarrollo los seres humanos van adquiriendo conductas y comportamientos sociales. Esto implica que interactúen y desarrollen destrezas sociales. Freud, consideraba que el juego es un medio para que los infantes logren desarrollar sus habilidades sociales dado que, este podría liberar emociones, aprender valores y actitudes para una adecuada convivencia.

Freud en su teoría del psicoanálisis, explica la construcción de la personalidad como rasgo y cualidad única de la persona; además explica la manera de cómo uno se desenvuelve en un entorno social. Freud, propone ciertos modelos para conceptualizar la personalidad del individuo; partiendo por el conocerse a uno mismo, su exterior, su interior de forma que sea capaz de potenciar y desarrollar las habilidades sociales con los demás. Reconoce que los individuos deben desarrollar habilidades sociales partiendo de un entorno familiar.

2.2.14.3 Teoría de Bandura.

La teoría del Aprendizaje Social se basa en entender las actitudes inherentes de la persona y también correspondientes al contexto social. Albert Bandura, en su teoría señala que los niños aprenden comportamientos y actitudes mediante la observación. Esta conducta se fortalece o se modifica dependiendo de las acciones del entorno y del niño.

Bandura en su teoría explica que la seguridad por parte de la persona acerca de lo que cree que es capaz de realizar es conceptualizada como la confianza o percepción individual para lograr distintas tareas o actividades.

Bandura afirma que, los aprendizajes no solo se logran con refuerzo, sino que el ambiente también es agente potenciador y social. Es mediante la observación que los niños aprenden nuevas cosas, desarrollan y modifican sus conductas.

Los niños suelen imitar y priorizar nuevos aprendizajes que recogen y experimentan de su entorno, teniendo como modelo a los demás. Es así como las personas más cercanas al niño responderán a su comportamiento con un refuerzo o castigo. Sin embargo, muchos niños adquieren conductas positivas de su entorno y se ven reflejadas en sus comportamientos y actitudes sociales. Se prioriza que el entorno donde se desarrollan los niños es agente potenciador y formador de ellos.

2.2.14.4 Teoría de Erikson.

Erikson en su teoría del desarrollo psicosocial; plantea fases psicosexuales, de las cuales cada etapa tiene un aspecto social principal en el desarrollo de las personas. Primero enfatiza en comprender al “yo”; la segunda profundiza la dimensión social y desarrollo psicosocial que va a ir desarrollando la persona. En la tercera halla un concepto para el desarrollo de la personalidad y la última, se encuentra centrada en entender como la cultura y sociedad tienen un impacto en el progreso del ser humano.

Erikson determina que la persona pasa por ciertos estadios de conflicto y es ella individualmente quien lo soluciona. Los estadios psicosociales que presenta Erikson son:

La primera es la confianza; la cual involucra el vínculo que se crea entre el niño y la madre.

El contacto interpersonal y la reciprocidad de dar y recibir permiten a la madre responder a las necesidades y demandas del cuerpo y la mente

del bebé. Cuando las necesidades del bebé de un contacto enriquecedor, de bienestar y de seguridad se satisfacen adecuadamente en esta relación recíproca, el niño o la niña aprende a confiar en la madre, en sí mismo y en el mundo. (Erskine y Burgos, 2020, p. 2019)

El segundo es la autonomía vs la vergüenza y duda; esta etapa abarca desde el primer año y medio a los tres años. En el cual desarrolla su capacidad cognitiva y muscular; donde la sensación de autonomía se irá desarrollando cada vez más. Sin dejar de lado la capacidad social, lo que involucra su familia y el entorno. Como tercer estadio se desarrolla la iniciativa vs culpa; la edad que abarca es de los tres a cinco años, Su desarrollo cognitivo y físico está desarrollando muy rápido; se relaciona con otros niños, expresando sus capacidades y habilidades con los demás.

2.2.14.5 Teoría del desarrollo social de Vygotsky.

El lenguaje y la interacción social son independientes en el desarrollo social del ser humano. Sin embargo, ambos procesos se inician durante el desarrollo cognitivo, destacando la comunicación entre los niños y sus padres u otras personas durante la infancia. Es importante en la primera infancia que el niño socialice y que adquiera nuevos conocimientos.

Por otro lado, en la teoría social de Vygotsky señala que cualquier adquisición del aprendizaje es producto de las interacciones de los individuos y el contexto en donde se maneja. De igual modo incluye el concepto de la “Zona de Desarrollo Próximo”, ésta, se conceptualiza como los conocimientos que aún no han madurado pero que con la asistencia y refuerzo de una persona ya sea el papá, la mamá o profesor se puede llegar a lograr. Dicho de otra manera, la interacción social es uno de los factores que determinan las relaciones sociales.

Asimismo, Vygotsky, en su teoría explica como el lenguaje beneficia a los infantes; permitiéndoles desarrollar su pensamiento progresivamente y a resolver sus distintos problemas. Además; afirma que, el desarrollo social se da en los niños cuando estos se interrelacionan con otros. La importancia que tiene el lenguaje en el intercambio y adquisición de ideas potencia el desarrollo cognitivo y social.

2.2.15 Desarrollo de las Habilidades Sociales en la etapa infantil.

Los investigadores tratan de entender y comprender como se da el desarrollo del área social de un individuo y el proceso que este abarca. El buen manejo de los conflictos y la aplicación de estrategias educativas ayuda a que el infante tenga un buen desenvolvimiento. Las habilidades sociales se potencian cuando el niño se desarrolla en un clima asertivo, tolerante y comunicativo. Asimismo; señala que, el buen desarrollo de las habilidades sociales genera beneficios en la vida de los niños, por el contrario, el escaso desarrollo produce poca aceptación personal, apartamiento, por ende, el rechazo de la sociedad (Suárez y Vélez, 2018).

Según Dávila (2018), señala “que en esta etapa infantil es importante el desarrollo de las habilidades sociales con el fin de promover buenas relaciones interpersonales” (p.78)

Cabe resaltar que la conducta del individuo es adquirida y aprendida día a día. La importancia de un ambiente agradable también forma parte del logro de estas habilidades. El desarrollo de estas habilidades sociales empieza desde que el ser humano nace y tiene el primer contacto social; su familia. De esta manera el ser humano va adquiriendo habilidades sociales a lo largo de su vida. En consecuencia; la familia como agente principal cumple un rol primordial en la socialización de un niño; y la escuela como segundo agente potenciador fomenta

herramientas y estrategias de desarrollo de habilidades sociales en los niños.

La figura 5, señala el proceso de cómo se debe trabajar para desarrollar las habilidades sociales (García et al. 2021). El primero, es a través de la creación de juegos sobre distintas situaciones para poder llevar a cabo la resolución de problemas, la toma de decisiones y observar cómo se desenvuelven los niños frente a ello. La segunda es ser un ejemplo, esto quiere decir que, si el objetivo es potenciar ciertas habilidades sociales como el ponerse en el lugar del otro se debe ser un referente para ellos.

La tercera, es el reforzamiento de comportamientos positivos; esto se refiere a que se debe reforzar las actitudes buenas para aumentar su repetición. La cuarta es inscribir a los niños en actividades extracurriculares; estas son beneficiosas y generan buenas relaciones sociales en su entorno.

La última; es el autoconcepto, en otras palabras; es conocer la autoestima de uno mismo, ya que esta es importante y ayuda a que las relaciones o comunicación con otras personas sea más sana y asertiva.

Figura 5

Cinco maneras para desarrollar las habilidades sociales.



Nota: Elaboración propia.

2.3 Definición de términos

En este acápite se definen los términos que tienen relación con la investigación.

2.3.1 Programa de “Juegos Cooperativos”.

El Programa de “Juegos Cooperativos” orienta el desarrollo de las habilidades sociales de las personas. Según Borja, (2017), “el programa de juegos cooperativos está diseñado con la finalidad de desarrollar las habilidades sociales en los niños y niñas, ayudándolos a mejorar las dimensiones sociales permitiendo que estos se relacionen armónicamente con las personas de su entorno”. (p. 24). El Programa de “Juegos Cooperativos” busca disminuir conductas inadecuadas en los niños y niñas; promoviendo mejorar sus actitudes, cooperación y solidaridad con otros.

2.3.2 Habilidades Sociales.

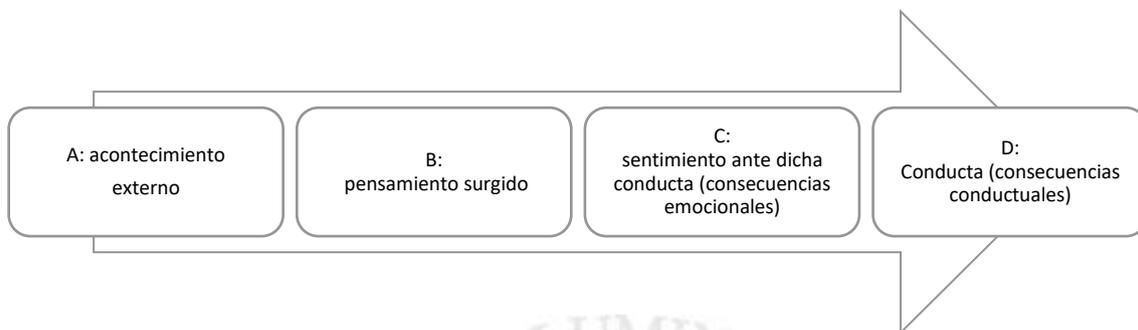
Son las formas de comunicación eficaz que adquieren las personas dentro de una interacción; es decir, en las relaciones con los demás demostrando respeto y sobre todo empatía con el sentir de los demás.

Dicho en otras palabras, “la competencia más difícil de conseguir ya que para desarrollarla el individuo necesita relacionarse con otro y es necesaria la adquisición de otras competencias que han de desarrollarse previamente”. (Bances, 2019, p. 4).

Para Ontoria (2018), el proceso de adquisición de estas habilidades sociales indica tener en cuenta la siguiente figura.

Figura 6

Esquema "A, B, C, D" - Proceso de adquisición de Habilidades Sociales.



Nota: Ontoria (2018) Habilidades Sociales.

Es decir, los acontecimientos externos establecen el pensamiento de la persona puesto que generan sentimientos a los que se les llama “consecuencias emocionales” que a la par están sujetos a la manera de desenvolverse “consecuencias conductuales”

2.3.3 Niños de cuatro años.

Un infante de cuatro años tiene la capacidad de desarrollar habilidades comunicativas. En esta edad son capaces de reconocer su entorno, identificar figuras geométricas, clasificar objetos por cualidades.

Según la Guía infantil (2021), “El niño de cuatros años es más independiente. Se siente capaz, y logra controlar su propia fuerza y seguridad” (p. 7)

Su vocabulario es amplio, sabe más de 1700 palabras. Además; explora el lenguaje de los otros niños y elabora oraciones de 5 a 6 palabras. Interactúa y va aprendiendo nuevas palabras cuando socializa con otros niños de su edad o mediante el juego. Escucha con atención indicaciones dadas y realiza lo que se le encarga. Intenta ser independiente al realizar algunas acciones.

Comparte sus objetos con otros niños, pero suelen tener celos y miedos ante algunas situaciones. Socialmente un niño de 4 años mantiene amistades activas, suelen jugar con algún propósito en sí. Demuestran sus emociones al momento de jugar y entienden las emociones de los demás.

2.3.4 Habilidades Sociales Básicas.

Las habilidades sociales básicas son un conjunto de competencias que nos permiten interactuar de manera efectiva y satisfactoria con otras personas en distintos contextos sociales. Estas habilidades son fundamentales para establecer y mantener relaciones saludables, comunicarnos de manera clara, resolver conflictos de manera constructiva y adaptarnos a diferentes situaciones sociales. Algunas habilidades sociales básicas incluyen: la escucha activa, iniciativa en empezar un diálogo, formulación de preguntas, comunicaciones verbales y no verbales, asertividad, trabajo en equipo y presentarse ante los demás.

Según Bustos citado por Rashta (2018), indica que “esta habilidad es el conjunto de manifestaciones que permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el niño o niña se encuentra” (p. 51). Estas son solo algunas de las habilidades sociales básicas, y es importante tener en cuenta que pueden variar según el contexto cultural y las circunstancias específicas. Sin embargo, desarrollar y mejorar estas competencias sociales puede ayudarnos a tener relaciones más saludables y exitosas en nuestra vida personal y profesional.

2.3.5 Habilidades Sociales Avanzadas.

Las habilidades sociales avanzadas son un conjunto de competencias que van más allá de las habilidades sociales básicas y requieren un mayor nivel

de sofisticación y dominio. Estas habilidades nos permiten establecer relaciones más profundas y significativas, influir positivamente en los demás, liderar equipos de manera efectiva y resolver conflictos complejos. Algunas habilidades sociales avanzadas incluyen: inteligencia emocional, empatía, tener iniciativa, comunicación persuasiva, pensamiento crítico, gestión de conflictos, negociación, resolución de problemas y mejorar la comunicación verbal y no verbal.

Alania y Turpo (2018), la señalan como “habilidades que desarrolla el individuo para relacionarse satisfactoriamente en entornos sociales, emergen después de las primeras habilidades y ayudan a la persona a desenvolverse de manera práctica en la sociedad” (p. 25)

Estas habilidades sociales avanzadas requieren práctica, auto reflexión y desarrollo personal continuo. A medida que las vamos cultivando, podemos mejorar nuestras relaciones interpersonales, influir positivamente en nuestro entorno y alcanzar un mayor éxito en diversos ámbitos de nuestra vida.

2.3.6 Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos.

Las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos se enfocan en la capacidad de comprender, expresar y manejar nuestras propias emociones, así como reconocer y responder adecuadamente a las emociones de los demás. Estas habilidades nos permiten establecer conexiones emocionales más fuertes, construir relaciones de confianza y resolver conflictos de manera efectiva. Algunas habilidades sociales relacionadas a los sentimientos incluyen: conciencia emocional, autoexpresión emocional, escucha empática, regulación emocional, comunicación emocional efectiva, capacidad de escucha e inteligencia emocional.

Según Goleman citado por Bueno (2019), este tipo de habilidades están asociadas a los siguientes aspectos:

- Conocer las propias emociones: darse cuenta de lo que cada uno siente en determinado momento ante diferentes circunstancias y ser consciente de la emoción que ese hecho genera en uno mismo.
- Manejo emocional: una vez que la persona conoce la emoción, debe ser capaz de dominarla.
- Automotivación: ser capaz de dar un impulso a seguir hacia adelante a pesar de algún contratiempo.
- Reconocimiento de las emociones de los demás: significa tener conciencia de las emociones de los demás, de tal manera que se conozca pequeños detalles que para algunas personas pueden parecer poco significantes, pero para otras resultan importantes.

Estas habilidades sociales relacionadas a los sentimientos son fundamentales para establecer conexiones emocionales más profundas y fomentar relaciones saludables y satisfactorias con los demás. Practicar y desarrollar estas habilidades puede ayudarnos a fortalecer nuestras habilidades sociales en general y mejorar nuestra calidad de vida interpersonal.

2.3.7 Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión.

Existen numerosas habilidades sociales alternativas a la agresión que nos permiten resolver conflictos, comunicarnos efectivamente y mantener relaciones saludables. Estas habilidades promueven la cooperación, el respeto mutuo y la resolución pacífica de los desacuerdos. Algunas alternativas a la agresión incluyen: asertividad, escucha activa, negociación y búsqueda de soluciones mutuamente beneficiosas, resolución de problemas, control del estrés y la ira,

establecer límites personales, ayudar a los demás y emplear el autocontrol.

Desarrollar este tipo de habilidades sociales “incluyen la autorregulación, que requiere de auto refuerzo y autocastigo, ayuda a dar solución a los problemas y rehuir de peleas, gritos ensordecedores u otras situaciones no placenteras.” (Velasco, 2021, p. 24)

2.3.8 Habilidades Sociales de Planificación.

Las habilidades sociales de planificación son competencias que nos permiten organizar y estructurar nuestras actividades y metas, así como colaborar con otros de manera efectiva en la consecución de objetivos comunes. Estas habilidades son fundamentales para una gestión eficiente del tiempo, la toma de decisiones y la coordinación de tareas en contextos sociales. Algunas habilidades sociales de planificación incluyen: organización y priorización, gestión del tiempo, colaboración, toma de decisiones, comunicación clara y afectiva, flexibilidad y adaptabilidad, autogestión y autodisciplina.

Córdova (2018), expresa que este tipo de habilidades sociales “permite a la persona tomar adecuadas decisiones, plantear y alcanzar objetivos, escoger información útil y solucionar conflictos” (p. 44)

Estas habilidades sociales de planificación son fundamentales para el logro de metas individuales y colectivas, así como para una gestión eficiente de proyectos y actividades en contextos sociales. Desarrollar y practicar estas habilidades puede mejorar nuestra capacidad para organizar y coordinar actividades, así como para colaborar de manera efectiva con los otros.

2.4 Hipótesis

2.4.1 Hipótesis general.

La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora

significativamente el nivel de las Habilidades Sociales en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

2.4.2 Hipótesis específicas.

H1: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel de Habilidades Sociales Básicas en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

H2: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel de Habilidades Sociales Avanzadas en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

H3: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel de Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

H4: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel de Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

H5: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel Habilidades Sociales de Planificación en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial

191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.



CAPÍTULO III: MÉTODO

En este capítulo se describe el tipo, nivel y diseño de la investigación. Así mismo se especifica la muestra, población, variable dependiente e independiente. Luego, se explica las técnicas, instrumentos para el recojo de datos, el procedimiento y análisis de la investigación.

3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación

El nivel de investigación es experimental, el tipo aplicada y corresponde a los diseños experimentales, específicamente cuasiexperimental.

Así como lo conceptualiza Esteban (2018), se denomina aplicadas; porque en base a la investigación básica, pura o fundamental en las ciencias fácticas o formales se formulan problemas o hipótesis de trabajo para resolver los problemas de la vida productiva de la sociedad.

En la presente investigación se empleará un nivel experimental y según Arias y Covinos (2021), lo señala como:

Un proceso cuya principal característica es verificar cuantitativamente la causalidad de una variable sobre otra, ello implica la manipulación o el control de la variable independiente, para ello se necesita un plan de acción que pueden establecer por etapas, como un programa de intervención o de forma nivelada estableciendo parámetros de rangos. (p. 73)

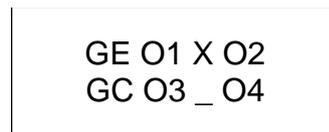
Por lo tanto, la investigación tiene un diseño cuasiexperimental. Los mismos autores señalan que “este tipo de diseño implica la presencia de un grupo de control o comparación, los cuasi experimentos se utilizan cuando no es posible utilizar sujetos de forma aleatoria, es decir, al igual que el preexperimental están

preelegidos”. (Arias y Covinos, 2021, p. 75)

Es así como, en esta investigación, se aplicará un Programa de “Juegos Cooperativos” dividido en dos grupos, uno experimental y otro de control.

Figura 7

· *Diagrama del diseño cuasiexperimental con pretest - post test*



Donde:

GE: Grupo experimental: 16 estudiantes de 4 años del aula Celeste sección A.

GC: Grupo de control: 16 estudiantes de 4 años del aula Morada sección B.

O1 y O3: Pretest (“Escala de Apreciación de Habilidades Sociales”)

O2 y O4: Post test (“Escala de Apreciación de Habilidades Sociales”)

X: Variable independiente (aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”)

_: No se aplica del Programa de “Juegos Cooperativos”

En consecuencia, el resultado que se obtiene del grupo de control (GC) favorece la verificación con el grupo experimental (GE) posterior a la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”. Es así, que posibilita la comprobación de las hipótesis o el rechazo de estas.

3.2 Participantes

Estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

3.2.1 Población.

Constituyen un total de 64 niños de las aulas Celeste sección A y Morada sección B de cuatro años de edad de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

Tabla 3

Población

	Niñas		Niños		Total	
	N	%	N	%	N	%
Aula Celeste sección A	12	18.75%	20	31.25%	32	50%
Aula Morada sección B	15	23.44%	17	26.56%	32	50%
TOTAL	27	42.19%	37	57.81%	64	100%

3.2.2 Muestra.

Se utilizará un muestreo no probabilístico, “donde la selección de los sujetos a estudio dependerá de ciertas características, criterios, etc. que él (los) investigador (es) considere (n) en ese momento”. (Otzen y Manterola 2017, p. 228)

Entre el muestreo no probabilístico, existe un tipo llamado muestreo de conveniencia en el que se seleccionan elementos que son convenientes para la investigación. Se asigna para esta investigación a 16 estudiantes que pertenecen al grupo de control (Aula Morada sección B) y 16 estudiantes del grupo experimental (Aula Celeste sección A) al que se le aplicó el Programa de “Juegos Cooperativos”. Se estableció de la siguiente forma:

Tabla 4

Muestra

	Niñas		Niños		Total	
	N	%	N	%	N	%
Aula Morada sección B (grupo control)	9	28.13%	7	21.88%	16	50%
Aula Celeste sección A (grupo experimental)	5	15.63%	11	34.38%	16	50%

TOTAL	14	43.76%	18	56.26%	32	100%
-------	----	--------	----	--------	----	------

Teniendo en cuenta los siguientes criterios:

De inclusión:

- Estudiantes (ambos géneros) de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.
- La edad promedio de cuatro años a cuatro años y ocho meses.

De exclusión:

- No se consideran parte de la muestra a los niños que carezcan de la negativa o autorización denegada de los padres a que sus hijos participen del Programa.
- Los niños que presenten alguna limitación de tipo motor o neurológico.
- Los niños que no tengan una continuidad de asistencia.

3.3 Variables de investigación

3.3.1 Variable independiente: Programa de “Juegos Cooperativos”.

Se definirá teórica y operativamente como:

Según Trinidad (2018), “el Programa de Juego Cooperativos es creado en base a las habilidades sociales para lograr la mejora de estas en la interacción social las cuales pueden ser promovidas en las actividades lúdicas”. (p. 30)

Por lo que existe una relación entre el aprendizaje y el juego que irá desarrollando el niño a través de estas actividades lúdicas que contiene el Programa de “Juegos Cooperativos”.

El niño mediante el juego establece relaciones sociales con otros niños permitiéndole interactuar, socializar y desarrollar sus habilidades. Además, es una actividad muy creativa y natural que desarrolla el niño; se afirma que el juego es esencial y vital para la vida de un infante.

3.3.2 Variable dependiente: Habilidades Sociales.

Se define teórica y operativamente como, “las destrezas sociales específicas emitidas por el individuo, en un contexto social, requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal. Estas conductas son aprendidas por experiencia directa u observación” (Bandura,1974) citado por (Ynfante, 2019, p. 12). Asimismo, las habilidades sociales se relacionan con los comportamientos que se aprende y se adquiere en un contexto donde se desarrolla una interacción social básica.

Tabla 5

Dimensiones de las habilidades Sociales.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Habilidades Sociales	Habilidades Sociales Básicas	El niño toma iniciativa al participar con interés en las diferentes actividades expresando su sentir.	1,2,3
	Habilidades Sociales Avanzadas	El niño es capaz de solucionar problemas y conflictos a través de la búsqueda fácil de alternativas	4,5,6,7,8,9
	Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	El niño expresa y comunica sus emociones y entiende las emociones de los demás.	10,11,12
	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	El niño tiene autocontrol, manejo de la ansiedad e ira y manejo interpersonal	13,14,15,16
	Habilidades Sociales de Planificación	El niño tiene manejo de la razón, del pensamiento y criticidad conceptual	17,18,19,20

Nota: Elaboración propia.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas permiten recoger, procesar y examinar cualquier información recogida de la toma de datos seleccionados por criterio de los investigadores.

En efecto, el presente trabajo se utilizó la observación directa como técnica de investigación. Para Piza et al. (2019), “la observación es directa cuando el investigador forma parte activa del grupo observado y asume sus comportamientos; recibe el nombre de observación participante.”. (p. 457), esta técnica requiere de fotografías que permita recaudar datos durante la aplicación del proyecto.

El instrumento de recolección de datos definido por Duana y Hernández (2020):

Está orientado a crear las condiciones para la medición. Los datos son conceptos que expresan una abstracción del mundo real, de lo sensorial, susceptible de ser percibido por los sentidos de manera directa o indirecta, donde todo lo empírico es medible. (p. 51)

En este trabajo de investigación el instrumento “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales”, fue diseñado por las tesis. Cuenta con cinco dimensiones: Habilidades Sociales Básicas (3 ítems), Habilidades Sociales Avanzadas (6 ítems), Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos (3 ítems), Habilidades Alternativas a la Agresión (4 ítems) y Habilidades de Planificación (4 ítems); sumando un total de 20 ítems. Las respuestas estarán medidas en las siguientes Escalas “1 = Nunca, 2 = En ocasiones y 3 = Siempre”.

Tabla 6*Escala y valoración del instrumento.*

Escala	VALORACIÓN	
	Nivel	Rango
Nunca	Bajo	1
En ocasiones	Medio bajo	2
Siempre	Alto	3

Nota: Elaboración propia.**Tabla 7***Ficha técnica del instrumento.*

FICHA TECNICA DEL INSTRUMENTO	
VARIABLE	Habilidades Sociales
NOMBRE DEL INSTRUMENTO	“Escala de Apreciación de Habilidades Sociales”
TIPO DE INSTRUMENTO	Escala de Apreciación
AUTOR	Wendy Aguila Quispe Pamela Elizabeth Castillo Ludeña
OBJETIVO	Medir las Habilidades Sociales a través de la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”.
PROCEDENCIA	Perú
AÑO	2023
TIEMPO DE APLICACIÓN	20 minutos

Fuente: Elaboración propia.

Dicho instrumento fue presentado, revisado y aprobado por juicio de expertos del área educativa a partir de las indicaciones se procedió a corregirlas y modificarlas lo que dio lugar a la “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales” con 5 dimensiones y 20 ítems. (ANEXO 1)

Luego de ello se procedió a realizar una prueba piloto con la finalidad de determinar la correspondencia de ello. Esta prueba piloto consistió en aplicar el Programa de “Juegos Cooperativos” a dos muestras de 14 niños, con la finalidad de validar estadísticamente la consistencia interna de los ítems y la confiabilidad de los datos obtenidos al utilizar dicho instrumento.

3.5 Validez del instrumento

Se estima la confiabilidad de un instrumento de medición cuando permite determinar que el mismo, mide lo que se quiere medir, y aplicado varias veces, indique el mismo resultado.

Tal como lo afirma Avello-Martínez (2020): “la confiabilidad es parte de la evaluación de la validez en la investigación y esta se refiere a la precisión con la que un estudio responde a la pregunta del estudio o la solidez de las conclusiones del estudio” (p. 3)

Para poder hallar el coeficiente de confiabilidad se procedió de la siguiente manera:

- a) Aplicar el Programa de “Juegos Cooperativos” a la muestra 2 mientras que, a la muestra 1 se le aplicó la técnica de observación directa.
- b) A los resultados de la muestra 2 se le realizó la prueba del Alfa de Cronbach y se obtuvo el siguiente resultado: 0.941. (ANEXO 2)

Según la tabla 8, se encuentra en una magnitud muy alta y se puede decir que la “Escala de apreciación de Habilidades Sociales” es confiable y se da por validado el instrumento.

Tabla 8

Evaluación del Alfa de Cronbach

RANGOS	MAGNITUDES
0.81 a 1.00	Muy Alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy Baja

Nota: Cronbach (1951) Valores del Cálculo de Coeficiente de Alfa de Cronbach

3.5.1 Aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”.

En la siguiente tabla se muestra los datos y actividades realizadas en la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”, al grupo de control y al grupo experimental.

Tabla 9

Datos y actividades realizadas en la investigación.

Muestras	Aulas	N° de Niños	Actividades	Aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”
Grupo de control	Morada	16	Pre y post test	No
Grupo Experimental	Celeste	16	Pre y post test	Si

Nota: Elaboración propia.

El Programa de “Juegos Cooperativos” tuvo una duración de 5 semanas, donde se realizó 12 Juegos Cooperativos de 20 minutos cada uno. Estos juegos fueron creados por las tesistas y están diseñados para cumplir un objetivo específico en cada dimensión de las habilidades sociales y se distribuyen de la siguiente forma. (Ver anexo 3)

Tabla 10

Lista de juegos cooperativos según las dimensiones de las habilidades sociales.

Juego 1	Habilidades Sociales Básicas
Juego 2	
Juego 3	Habilidades Sociales Avanzadas
Juego 4	
Juego 5	
Juego 6	Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos
Juego 7	
Juego 8	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión
Juego 9	
Juego 10	Habilidades sociales de Planificación
Juego 11	
Juego 12	

Nota: Elaboración propia.

Al grupo de control se le aplicó la técnica de observación directa, en el pre y post test, para obtener un control de medición de habilidades sociales en los niños en los dos tiempos; todo ello con la finalidad de comparar los resultados con el grupo experimental.

Al grupo experimental, inicialmente, se le aplicó el pretest para obtener los datos de entrada. Luego, al mismo grupo se le aplicó los 12 Juegos Cooperativos. Dichos juegos fueron distribuidos en 2 a 3 juegos diariamente según la complejidad de estos, cada juego tuvo una duración de 20 minutos. Para cada juego se realizó un ejemplo explicativo mencionando las reglas y tiempos con la finalidad de que se cumpla lo establecido en la descripción. Posteriormente, luego de haber cumplido las 5 semanas de aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos” se realizó el post test utilizando el instrumento “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales”.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los puntajes obtenidos se analizaron a través de los programas estadísticos SPSS y Excel, y se utilizaron tablas y gráficos para mostrar la información obtenida después de la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”. (ANEXO 4)

En el primer análisis se utilizó el programa EXCEL para realizar el análisis descriptivo donde se utilizó los gráficos de barras. En los gráficos de barras se puede comparar los datos de los dos grupos (control y experimental), puesto que, estos difieren entre sí por la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”. El gráfico de barras muestra la cantidad y distribución de los resultados obtenidos en porcentajes. Por último, se realizó el diagrama de cajas con el objetivo de mostrar los valores del total de datos.

Para el segundo análisis se utilizó el programa SPSS, y refiere al análisis estadístico inferencial utilizado para observar el comportamiento de los datos a partir de un margen de confianza. El método de inferencia estadística utilizado fue el de contraste de hipótesis.

Con los resultados obtenidos de ambos programas se procedió a realizar el análisis de datos.



CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En el capítulo IV se presentan los resultados obtenidos del grupo de control y grupo experimental, antes y después de la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos” (variable independiente). Los datos obtenidos tanto de entrada como de salida fueron resultados de la aplicación del instrumento “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales” que permitió medir las habilidades sociales (variable dependiente) con la siguiente Escala: Nunca, En ocasiones y Siempre.

Los resultados están organizados en tablas y figuras (gráficos de barra) donde se muestra el progreso de las habilidades sociales con la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”. Estos resultados comparativos del pretest y post test entre el grupo de control y el grupo experimental validan las hipótesis de estudio.

4.1 Resultados del análisis descriptivo

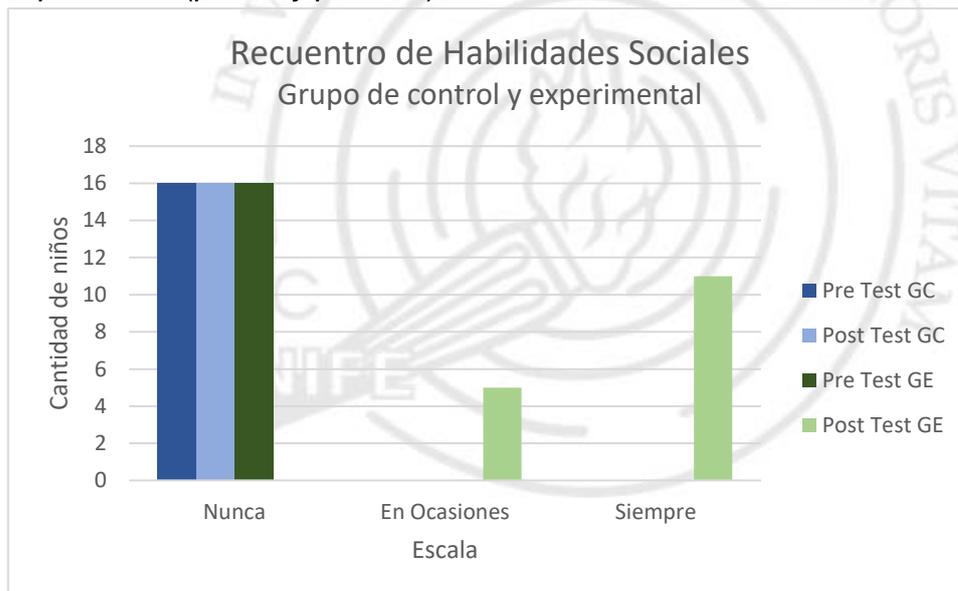
A continuación, se presentan los resultados dando respuesta al objetivo general y a los objetivos específicos.

4.1.1 Resultados con respecto al Objetivo General.

Con respecto al objetivo general: Evaluar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de las Habilidades Sociales de los niños de 4 años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana, se presentan los siguientes resultados.

Tabla 11*Distribución de los resultados de las habilidades sociales.*

HABILIDADES SOCIALES									
	Grupo de control				Grupo experimental				
	Pretest		Post test		Pretest		Post test		
Escala	F	%	F	%	F	%	F	%	
Nunca	16	100.00	16	100.00	16	100.00	0	0.00	
En ocasiones	0	0.00	0	0.00	0	0.00	5	29.22	
Siempre	0	0.00	0.00	0.00	0	0.00	11	70.78	
Total	16	100.00	16	100.00	16	100.00	16	100.00	

Nota: Elaboración propia.**Figura 8***Resultados comparativos de las habilidades sociales del grupo de control y experimental (pretest y post test).**Nota:* Elaboración propia.

La tabla 11 y figura 8 permiten observar, las Habilidades Sociales del grupo de control, (pretest) que, el 100% de estudiantes (16) Nunca evidenció Habilidades Sociales, el 0% de estudiantes (0) mostró En ocasiones Habilidades Sociales y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales. En el post test, 100% de estudiantes (16) Nunca

evidenció Habilidades Sociales, el 0% de estudiantes (0) mostró En ocasiones Habilidades Sociales y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales.

Con relación al grupo experimental, (pretest) que, el 100% de estudiantes (16) Nunca evidenció Habilidades Sociales, el 0% de estudiantes (0) mostró En ocasiones Habilidades Sociales y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre. En el post test, el 0% de estudiantes (0) Nunca evidenció Habilidades Sociales, el 29.22% de estudiantes (5) mostró En ocasiones Habilidades Sociales y el 70.78% de estudiantes (11) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales.

Se concluye que, al aplicar el Programa de “Juegos Cooperativos” los niños mejoran significativamente sus Habilidades Sociales.

4.1.2 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 1.

Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Básicas de los niños de 4 años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

Tabla 12

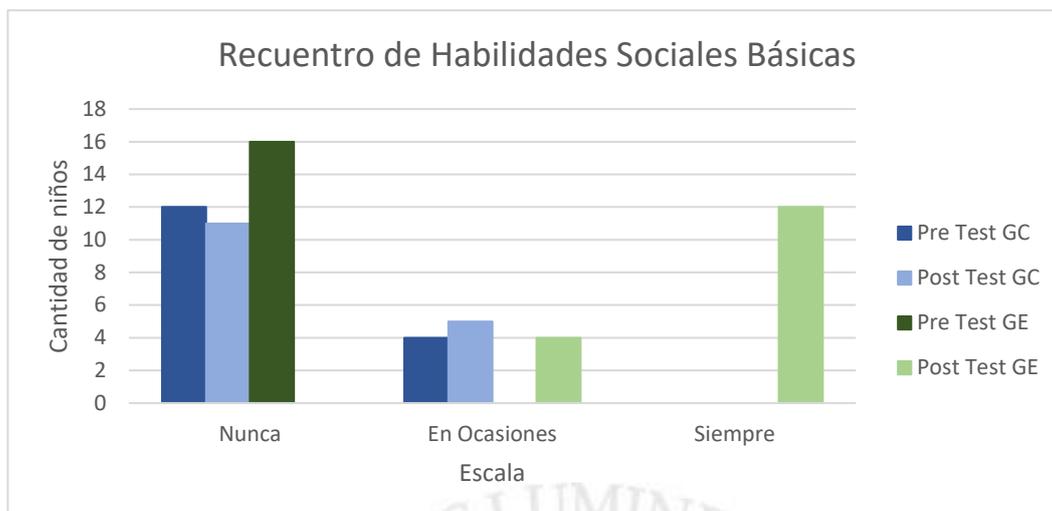
Distribución de los resultados de las habilidades sociales básicas.

HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS									
	Grupo de control				Grupo experimental				
	Pretest		Post test		Pretest		Post test		
Escala	F	%	F	%	F	%	F	%	
Nunca	12	75.00	11	68.75	16	100.00	0	0.00	
En ocasiones	4	25.00	5	31.25	0	0.00	4	25.00	
Siempre	0	0.00	0.00	0.00	0	0.00	12	75.00	
Total	16	100.00	16	100.00	16	100.00	16	100.00	

Nota: Elaboración propia.

Figura 9

Resultados de habilidades sociales básicas del grupo de control y grupo experimental.



Nota: Elaboración propia.

La tabla 12 y figura 9 permiten observar, en relación con la dimensión de Habilidades Sociales Básicas del grupo de control, (pretest) que, el 75% de estudiantes (12) Nunca evidenció Habilidades Sociales Básicas, el 25% de estudiantes (4) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Básicas y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Básicas. En el post test, el 68.75% de estudiantes (11) Nunca evidenció Habilidades Sociales Básicas, el 31.25% de estudiantes (5) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Básicas y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Básicas.

Con relación al grupo experimental, (pretest) que, el 100% de estudiantes (16) Nunca evidenció Habilidades Sociales Básicas, el 0% de estudiantes (0) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Básicas y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre. En el post test, el 0% de estudiantes (0) Nunca evidenció Habilidades Sociales Básicas, el 25% de estudiantes (4) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Básicas y el 75% de estudiantes (12) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Básicas.

Se concluye que, al aplicar el Programa de “Juegos Cooperativos” los niños mejoran significativamente sus Habilidades Sociales Básicas.

4.1.3 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 2

Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Avanzadas de los niños de 4 años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

Tabla 13

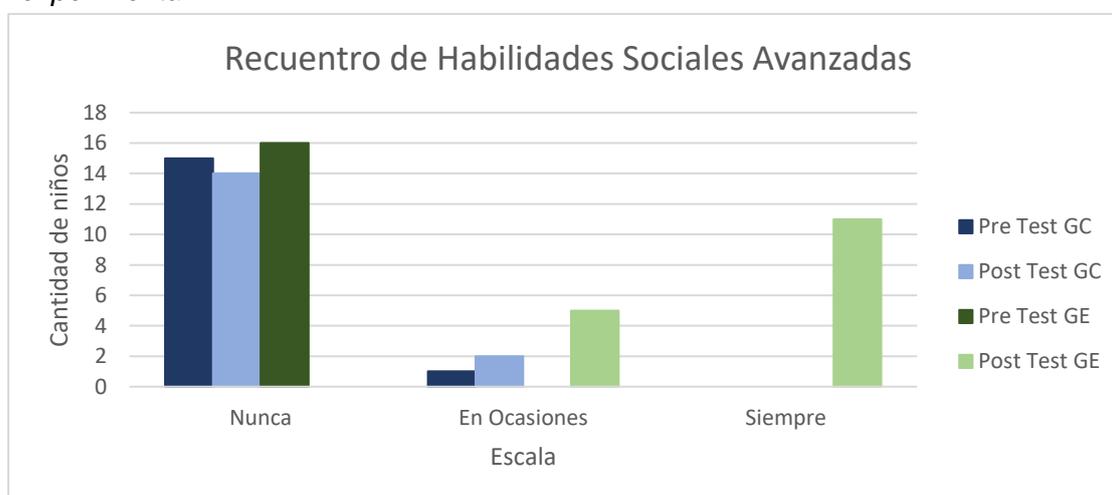
Distribución de los resultados de las habilidades sociales avanzadas.

HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS									
	Grupo de control				Grupo experimental				
	Pretest		Post test		Pretest		Post test		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Nunca	15	93.75	14	87.50	16	100.00	0	68.75	
En ocasiones	1	6.25	2	12.50	0	0.00	5	31.25	
Siempre	0	0.00	0	0.00	0	0.00	11	68.75	
Total	16	100.00	16	100.00	16	100.00	16	100.00	

Nota: Elaboración propia.

Figura 10

Resultados comparativos de habilidades sociales avanzadas del grupo de control y experimental.



Nota: Elaboración propia.

En la tabla 13 y figura 10 permiten observar, en relación con la dimensión de Habilidades Sociales Avanzadas del grupo de control, (pretest) que, el 93.75% de estudiantes (15) Nunca evidenció Habilidades Sociales Avanzadas, el 6.25% de estudiantes (1) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Avanzadas y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Avanzadas. En el post test, el 87.50% de estudiantes (14) Nunca evidenció Habilidades Sociales Avanzadas, el 12.50% de estudiantes (2) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Avanzadas y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Avanzadas.

Con relación al grupo experimental, (pretest) que, el 100% de estudiantes (16) Nunca evidenció Habilidades Sociales Avanzadas, el 0% de estudiantes (0) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Avanzadas y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre. En el post test, el 0% de estudiantes (0) Nunca evidenció Habilidades Sociales Avanzadas, el 31.25% de estudiantes (5) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Avanzadas y el 68.75% de estudiantes (11) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Avanzadas.

Se concluye que, al aplicar el Programa de “Juegos Cooperativos” los niños mejoran significativamente sus Habilidades Sociales Avanzadas.

4.1.4 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 3.

Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos de los niños de 4 años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

Tabla 14

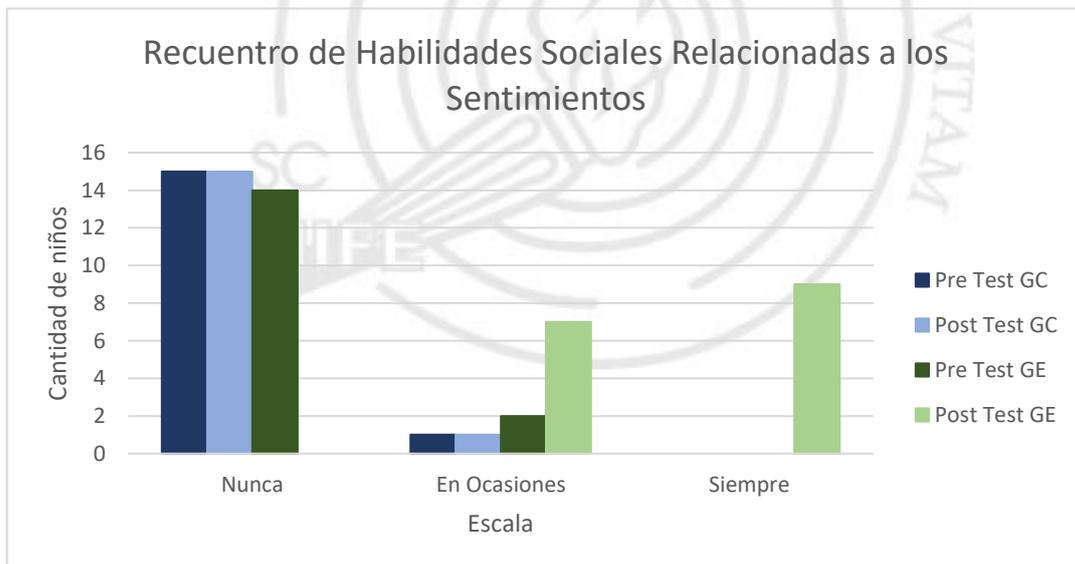
Distribución de los resultados de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos.

HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS								
Escala	Grupo de control				Grupo experimental			
	Pretest		Post test		Pretest		Post test	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Nunca	15	93.75	15	93.75	14	87.50	0	0.00
En ocasiones	1	6.25	1	6.25	2	12.50	7	43.75
Siempre	0	0.00	0	0.00	0	0.00	9	56.25
Total	16	100.00	16	100.00	16	100.00	16	100.00

Nota: *Elaboración propia.*

Figura 11

Resultados comparativos de las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos del grupo de control y experimental.



Nota: *Elaboración propia.*

En la tabla 14 y figura 11 permiten observar, en relación con la dimensión de Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos del grupo de control, (pretest) que, el 93.75% de estudiantes (15) Nunca evidenció Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos, el 6.25% de estudiantes (1) mostró

En ocasiones Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos. En el post test, el 93.75% de estudiantes (15) Nunca evidenció Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos, el 6.25% de estudiantes (1) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos.

Con relación al grupo experimental, (pretest) que, el 87.50% de estudiantes (14) Nunca evidenció Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos, el 12.50% de estudiantes (2) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre. En el post test, el 0% de estudiantes (0) Nunca evidenció Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos, el 43.75% de estudiantes (7) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos y el 56.25% de estudiantes (9) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos.

Se concluye que, al aplicar el Programa de “Juegos Cooperativos” los niños mejoran significativamente sus Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos.

4.1.5 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 4.

Identificar el efecto del Programa de “Juegos cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión de los niños de 4 años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

Tabla 15

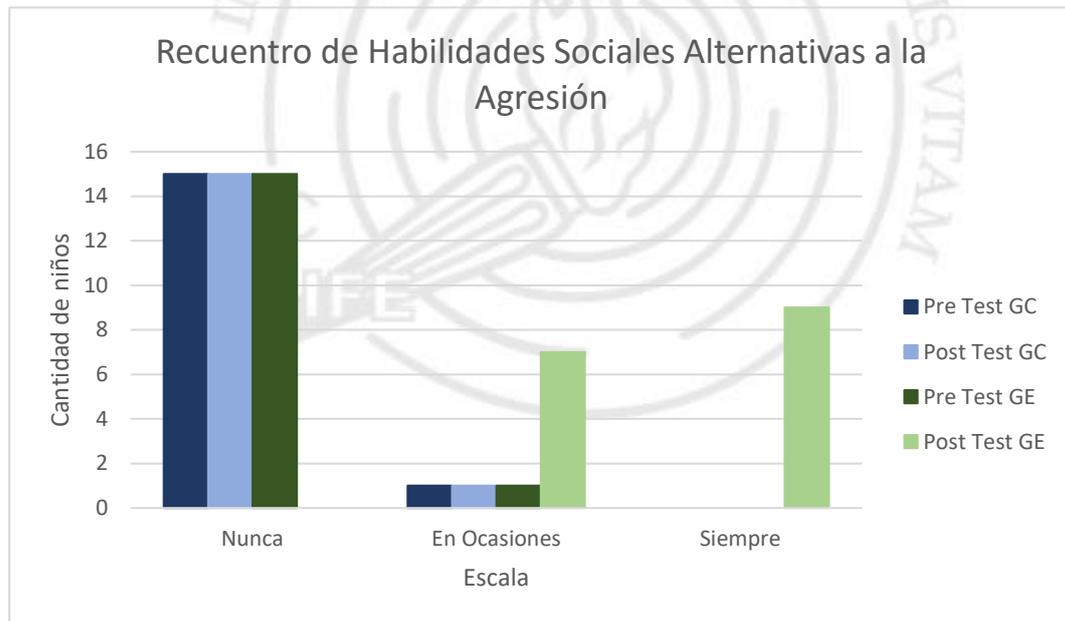
Distribución de los resultados de las habilidades sociales alternativas a la agresión.

HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN									
Escala	Grupo de control				Grupo experimental				
	Pretest		Post test		Pretest		Post test		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Nunca	15	93.75	15	93.75	15	93.75	0	0.00	
En ocasiones	1	6.25	1	6.25	1	6.25	7	43.75	
Siempre	0	0.00	0	0.00	0	0.00	9	56.25	
TOTAL	16	100.00	16	100.00	16	100.00	16	100.00	

Nota: Elaboración propia.

Figura 12

Resultados comparativos de las habilidades sociales alternativas a la agresión del grupo de control y experimental.



Nota: Elaboración propia.

En la tabla 15 y figura 12 permiten observar, en relación con la dimensión de Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión del grupo de control, (pretest) que, el 93.75% de estudiantes (15) Nunca evidenció Habilidades Sociales

Alternativas a la Agresión, el 6.25% de estudiantes (1) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión. En el post test, el 93.75% de estudiantes (15) Nunca evidenció Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión, el 6.25% de estudiantes (1) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión.

Con relación al grupo experimental, (pretest) que, el 93.75% de estudiantes (15) Nunca evidenció Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión, el 6.25% de estudiantes (1) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre. En el post test, el 0% de estudiantes (0) Nunca evidenció Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión, el 43.75% de estudiantes (7) mostró En ocasiones Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión y el 56.25% de estudiantes (9) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión.

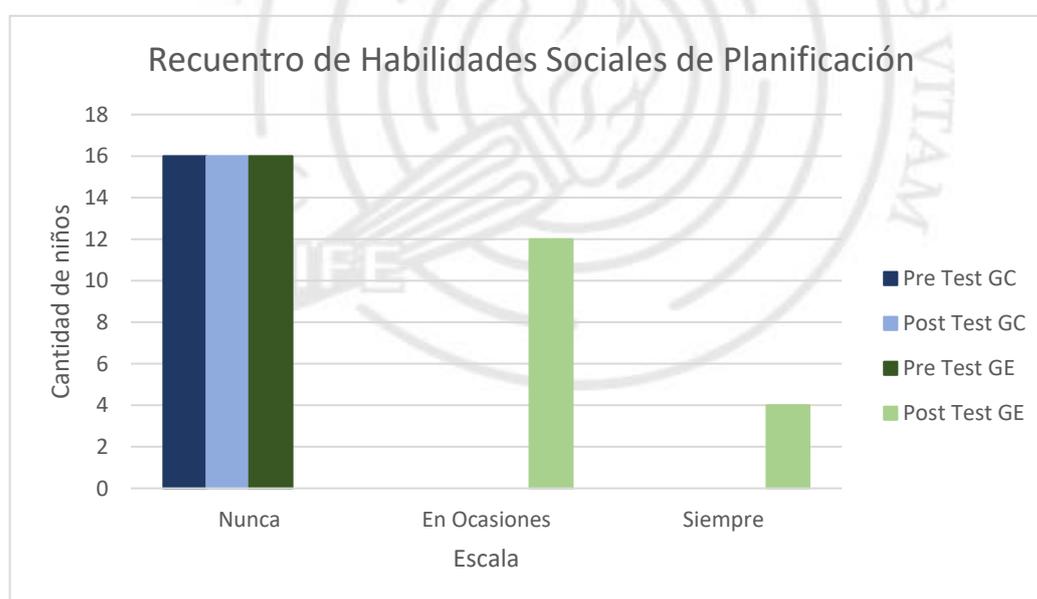
Se concluye que, al aplicar el Programa de “Juegos Cooperativos” los niños mejoran significativamente sus Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión.

4.1.6 Resultados con respecto al Objetivo Específico N° 5.

Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales de Planificación de los niños de 4 años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.

Tabla 16*Distribución de los resultados de las habilidades sociales de planificación.*

HABILIDADES SOCIALES DE PLANIFICACIÓN									
Escala	Grupo de control				Grupo experimental				
	Pretest		Post test		Pretest		Post test		
	F	%	F	%	F	%	F	%	
Nunca	16	100.00	16	100.00	16	100.00	0	0.00	
En ocasiones	0	0.00	0	0.00	0	0.00	12	75.00	
Siempre	0	0.00	0	0.00	0	0.00	4	25.00	
TOTAL	16	100.00	16	100.00	16	100.00	16	100.00	

Nota: Elaboración propia.**Figura 13***Resultados comparativos de las habilidades sociales de planificación del grupo de control y experimental.**Nota:* Elaboración propia.

En la tabla 16 y figura 13 permiten observar, en relación con la dimensión de Habilidades Sociales de Planificación del grupo de control, (pretest) que, el 100% de estudiantes (16) Nunca evidenció Habilidades Sociales de

Planificación, el 0% de estudiantes (0) mostró En ocasiones Habilidades Sociales de Planificación y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales de Planificación. En el post test, el 100% de estudiantes (16) Nunca evidenció Habilidades Sociales de Planificación, el 0% de estudiantes (0) mostró En ocasiones Habilidades Sociales de Planificación y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales de Planificación.

Con relación al grupo experimental, (pretest) que, el 100% de estudiantes (16) Nunca evidenció Habilidades Sociales de Planificación, el 0% de estudiantes (0) mostró En ocasiones Habilidades Sociales de Planificación y el 0% de estudiantes (0) alcanzó el valor de Siempre. En el post test, el 0% de estudiantes (0) Nunca evidenció Habilidades Sociales de Planificación, el 75% de estudiantes (12) mostró En ocasiones Habilidades Sociales de Planificación y el 25% de estudiantes (4) alcanzó el valor de Siempre con respecto a las Habilidades Sociales de Planificación.

Se concluye que, al aplicar el Programa de “Juegos Cooperativos” los niños mejoran significativamente sus Habilidades Sociales de Planificación.

4.2 Resultado del análisis inferencial

4.2.1 Prueba de Normalidad.

Para realizar la prueba de normalidad de las variables y dimensiones de la investigación se tomó la prueba de Shapiro-Wilk (para muestras menores de 50 datos) con la finalidad de comprobar si los datos se aproximan a una distribución normal.

Tabla 17

Resultados de la prueba de normalidad del grupo de control y grupo experimental (pretest y post test).

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Datos pretest 4 - A	0.162	16	,200*	0.950	16	0.487
Datos post test 4A	0.113	16	,200*	0.963	16	0.709
Datos pretest 4 - B	0.227	16	0.027	0.922	16	0.181
Datos post test 4 - B	0.177	16	0.194	0.940	16	0.347

*. Límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Programa SPSS Versión 25

Se tomó los siguientes criterios para determinar si las variables y las dimensiones se distribuyen normalmente es:

- Sig. ≥ 0.05 Aceptar H_0 = Los datos tienen de una distribución normal.
- Sig. < 0.05 Aceptar H_1 = Los datos no tienen una distribución normal.

En la tabla 17, muestra el resultado de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para todas las variables, teniendo los valores mayores a 0.05 (nivel de significancia), dando lugar a la aceptación de la hipótesis nula (H_0) por lo tanto, los datos obtenidos tienen una distribución de tipo normal.

4.2.2 Comparación de Medias.

Para el análisis estadístico inferencial, se utilizó la prueba T-Student, puesto que la muestra sigue una distribución normal, además se tiene muestras menores de 30. También se considera un nivel de significancia de 0.01, en función a ello se obtiene las tablas 18, 19, 20 y 21, donde se comparan los resultados del pretest y post test para los niños de 4 años del aula Morada sección B (grupo de control) y los niños del aula Celeste sección A (grupo

experimental).

- Comparación de medias grupo de control

En la tabla 18 se observa los resultados de las medias obtenidas con el pretest y con el post test y en la tabla 19, se muestra los resultados del análisis inferencial comparando ambos resultados al 99% de confianza, para ello tomamos en consideración:

$$H_0: u_{pre-test} = u_{post-test}$$

$$H_1: u_{pre-test} \neq u_{post-test}$$

Tabla 18

Comparación de medias del pretest y post test del grupo de control.

Comparación de medias de los niños de 4 años aula Morada sección B grupo de control					
Estadísticas de grupo					
	Prueba 4 - B	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
DATOS	Pretest 4 - B	16	25.75	1.770	0.443
	Post test 4 - B	16	27.25	1.915	0.479

Nota: *Elaboración propia.*

Tabla 19

Resultados del análisis inferencial del grupo de control.

Prueba de muestras independientes										
	Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias							
	F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		
DATOS	Se							Inferior	Superior	
	asumen varianzas iguales	0.007	0.935	-2.301	30	0.029	-1.500	0.652	-2.831	-0.169
	No se asumen varianzas iguales			-2.301	29.817	0.029	-1.500	0.652	-2.832	-0.168

Nota: *Elaboración propia.*

En conclusión, podemos resaltar que la Sig. Bilateral (p-valor) 0.029 > 0.01 entonces existe evidencia suficiente para aceptar la hipótesis nula (Ho), es decir que las medias del pretest y post test son iguales, es decir no hay un cambio significativo al 99% de confianza en cuanto a las Habilidades Sociales desarrolladas por los niños de 4 años del aula Morada sección B.

- Comparación de medias grupo experimental

En la tabla 20, se observa los resultados de las medias obtenidas en el pretest y post test, en la tabla 21, se muestra los resultados del análisis inferencial comparando ambos resultados al 99% de confianza, para ello tomamos en consideración:

$$H_0: u_{pre-test} = u_{post-test}$$

$$H_1: u_{pre-test} \neq u_{post-test}$$

Tabla 20

Comparación de medias del pre y post test del grupo experimental.

Comparación de medias de los niños de 4 años aula Celeste sección B grupo experimental					
Estadísticas de grupo					
	Prueba4A	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Datos	Pretest 4 - A	16	25.19	2.007	0.502
	Post test 4 - A	16	48.13	2.986	0.747

Nota: Elaboración propia.

Tabla 21*Resultados del análisis inferencial del grupo experimental.*

		Prueba de muestras independientes								
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas				prueba t para la igualdad de medias				
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral) p-valor	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
Datos	Se asumen varianzas iguales	1.907	0.177	-25.500	30	0.000	-22.938	0.900	-24.775	-21.100
	No se asumen varianzas iguales			-25.500	26.257	0.000	-22.938	0.900	-24.786	-21.089

Nota: Elaboración propia.

En conclusión, podemos resaltar que la Sig. Bilateral (p-valor) $0.000 < 0.01$ entonces existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula (H_0), lo que da lugar a que se acepte la hipótesis alternativa (H_1), la cual indica que las medias del pretest y post test son diferentes, es decir hay un cambio significativo al 99% de confianza en cuanto a las Habilidades Sociales desarrolladas por los niños del aula de 4 años Celeste sección A.

A partir de un análisis inferencial al 99% de confianza se evidencia que los niños de 4 años del aula Celeste sección A (grupo experimental) mejoran sus Habilidades Sociales a partir de la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”, por el contrario, los niños de 4 años del aula Morada sección B (grupo de control) no se observó una considerable mejora en sus Habilidades Sociales, esto debido a que no se les aplicó el Programa de “Juegos Cooperativos”.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el capítulo V, se presenta la discusión de los resultados obtenidos, mediante la aplicación del instrumento “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales”, con los antecedentes de la presente investigación. Además, se expone la influencia de los Juegos Cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales.

Esta investigación comprueba el efecto que tiene el aplicar un Programa de “Juegos Cooperativos” en el desarrollo de las Habilidades Sociales (Básicas, Avanzadas, Relacionadas a los Sentimientos, Alternativas a la Agresión y de Planificación) de niños de 4 años de una Institución Educativa Estatal Inicial de Lima Metropolitana.

El análisis realizado después de la recolección de datos del pretest y post test utilizando el instrumento “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales” demuestra lo siguiente: Se evidencia mejoría significativa de las Habilidades Sociales en los niños de 4 años del aula Celeste sección A (grupo experimental) en comparación con los niños de 4 años del aula Morada sección B (grupo de control) al cual no se le aplicó el programa de “Juegos Cooperativos”.

Los resultados antes presentados concuerdan con Itusaca (2019), quien realizó una investigación de diseño preexperimental en la cual aplicó un pretest, antes de desarrollar los talleres de los juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales. Finalmente, después del periodo de aplicación se realizó el post test. Concluyó que, después de aplicar el taller de juegos cooperativos, hubo una mejora en el desarrollo de habilidades sociales en el 87% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°252-Puno.

Es importante subrayar que Itusaca (2019), utilizó un diseño de investigación preexperimental, mientras que en la presente tesis se utilizó un tipo de diseño cuasiexperimental. Además, en esta investigación se aceptó la hipótesis alternativa, es decir hay un cambio significativo al 99% de confianza en cuanto a la mejora de las Habilidades Sociales en los niños. Itusaca (2019), también aceptó su hipótesis alternativa con un nivel de significancia al 95%; es decir el Programa de “Juegos Cooperativos” tiene efectos positivos en el desarrollo de las Habilidades Sociales.

Mamani (2022), en su trabajo de tesis “Juegos Cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años”. Aplicó como instrumento una Guía de observación con 22 ítems y 3 dimensiones y fue empleado para la evaluación del grupo experimental en el pretest y post test de una muestra de 18 niños. Por consiguiente, obtuvo como resultado lo siguiente: En el pretest estuvieron 61% de los niños con un nivel de “Inicio” y en el post test el 56% en el nivel de “Logro destacado”. En comparación con los resultados de esta investigación, en el grupo experimental se obtuvo un 96.25% en el nivel “Nunca” y en el post test el 56.25% en el nivel “Siempre”.

De acuerdo con las referencias comparadas con Mamani (2022) e Itusaca (2019) y la presente investigación se encontró similitud en los resultados con respecto a la mejora de las habilidades sociales y habilidades de comunicación. Además, en ambas tesis los niños presentan dificultades sociales antes de ejecutar el Programa de “Juegos Cooperativos”.

Salas (2020), desarrolla una investigación que contiene cuatro dimensiones iguales a esta tesis y los resultados se muestran a continuación: En las Habilidades Sociales Básicas obtuvo una mejora del 50%, en las Habilidades

Sociales Avanzadas obtuvo un 55%, en las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos obtuvo un 50% y en las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión obtuvo una mejora del 35%. Todo ello respecto a los resultados obtenidos en el post test y medido con una Escala: Bajo, Regular y Alto.

Trinidad (2018), en su tesis “Programa de juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años” también desarrolló 4 dimensiones iguales a la presente investigación. Teniendo como resultado lo siguiente: las Habilidades Sociales Básicas una mejora del 71.42%, Habilidades Sociales Avanzadas obtuvo una disminución en los resultados del 16.67%, en las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos obtuvo un incremento del 66.66% y en las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión obtuvo un 40% de mejora. Todo esto con respecto al post test y con respecto a la Escala; Inicio, Proceso y Logro.

La presente investigación tuvo como resultado una mejora del 75% en las Habilidades Sociales Básicas, un 68.75% en las Habilidades Sociales Avanzadas, un 56.25% en las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos y un 56.25% en las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión. En contraste con Trinidad (2018), muestra una ligera diferencia en las Habilidades Sociales Básicas del 3.58%, mientras que con Salas (2022), si hubo una diferencia considerable del 25%. Para las Habilidades Sociales Avanzadas los resultados difieren con Trinidad (2018), en un 85.42% puesto que, tuvo una disminución del 16.67%. Sin embargo, con Salas (2022), solo difieren del 13.75%. En las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos hubo una diferencia del 10.41% con respecto a Trinidad (2018), y del 6.25% con respecto a Salas (2022). En las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión se obtuvo

un margen del 16.25% con respecto a Trinidad (2018), y del 21.25% con respecto a Salas (2022). Como se pudo apreciar no hubo diferencia negativa en los resultados de la presente investigación con respecto a las otras tesis mencionadas por lo que se concluye que hubo un mayor desarrollo de habilidades sociales en la aplicación del presente Programa de “Juegos Cooperativos”.

Es necesario enfatizar el componente de la planificación de los juegos cooperativos que fue incorporado al momento de la creación del Programa ya que están fomentados en la toma de decisiones, a la comprensión de los sentimientos de los demás, a la escucha activa y al trabajo en equipo. Este componente ha sido ejecutado con anterioridad por autores como Cerchiaro; et al. (2019), en donde concluyen que los juegos cooperativos son un mecanismo seguro para promover comportamientos positivos en lugar de comportamientos agresivos, asimismo, cómo fomentar la empatía y la toma de decisiones.

Evidenciados en sus resultados donde el 51,7% de los niños del grupo experimental se ubica en el tipo orientado a las necesidades, siendo este el más frecuente de todos, a diferencia del pretest, en donde el hedonista fue el de mayor frecuencia. Estas 2 dimensiones presentadas por los autores son aspectos que se consideran parte de las Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos inmersas en una de las dimensiones. En similitud con nuestra investigación en donde se obtuvo en el post test una mejoría del 56.25% de los niños en las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos. Estas 2 dimensiones presentadas por los autores son aspectos que se consideran parte de las Habilidades Sociales.

Por su parte, Ylarragorry (2018), señala que luego de la aplicación de juegos cooperativos obtuvo resultados donde la conducta agresiva disminuyó por completo, en comparación a nuestra investigación que obtuvo una mejoría del 56.25% en las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión. Cabe precisar que en un inicio antes del experimento el 93.75% se ubicó en la Escala “Nunca” dando lugar a indicar que los niños antes del experimento a desarrollar presentan bajas Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión.

En su investigación Aguirre et al. (2018), presentan aspectos que están dentro de las dimensiones de habilidades sociales de esa manera en una de sus categorías relacionadas a los sentimientos tuvo como resultado que; el 47% de los estudiantes obtuvo un puntaje inferior de 28 puntos en su prueba diagnóstica. Mientras que luego de la aplicación el 42% de los estudiantes obtuvo un puntaje superior con 31 puntos.

Del mismo modo Cabrera (2020), coinciden con sus resultados en la dimensión de expresión de emociones donde el 53% de los niños demuestran dificultad para expresarlas.

En comparación con los resultados de la presente investigación se obtuvo que, el 87.5% de los estudiantes en el estudio pretest indicaron “Nunca” afirmando de esa manera que los niños antes de la aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos” presentaban bajas Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos. Luego de la aplicación se pudo observar que los resultados de las respuestas fueron las siguientes; el 43.75% desarrolló “En ocasiones” dicha Habilidad y el 56.25% desarrolló “Siempre” la Habilidad, lo que da lugar a indicar que los niños después del experimento presentan mejoría en las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos. Si bien las investigaciones responden

a dos grupos etarios diferentes es importante señalar que existe una continuidad del aporte de la variable independiente, es decir que adecuando la edad puede responder el mismo propósito.



CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el capítulo presente, se muestran las conclusiones más importantes de la investigación efectuada, así como también las recomendaciones que van a servir de ayuda para futuras investigaciones.

6.1 Conclusiones

Queda comprobada la hipótesis general: El Programa de “Juegos cooperativos” causó un efecto positivo en el nivel de las Habilidades Sociales de los niños de cuatro años la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana tal como lo muestra la Figura 8 “Resultados comparativos de las habilidades sociales del grupo experimental (pretest y post test)”.

Ante lo mencionado se afirma que los niños al obtener una mejoría en las Habilidades Sociales lograron desarrollar su iniciativa al participar con interés en las diferentes actividades, solucionar problemas y conflictos a través de la búsqueda fácil de alternativas, expresar y comunicar sus sentimientos, entender los sentimientos de los demás, tener autocontrol, ignorar acciones negativas, aportar ideas, manejar el pensamiento y criticidad conceptual.

Se afirma la primera hipótesis específica: La aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos” influyen de forma considerable y significativa en la mejora de las Habilidades Sociales Básicas tal como lo señala la Figura 9 “Resultados comparativos de las habilidades sociales básicas del grupo de control y experimental. De esa manera se confirma que al obtener ese resultado los niños son capaces de escuchar con atención mientras el interlocutor habla, en este caso serían la maestra y compañeros; el niño, logra preguntar y responder sobre

lo que le interesa, así como también iniciar y mantener una conversación.

El Programa de “Juegos Cooperativos” influyó de forma significativa en la mejora de las Habilidades Sociales Avanzadas, tal como lo señala la Figura 10 Resultados comparativos de las habilidades sociales avanzadas grupo control y experimental. Ante ese resultado se asegura que los niños son capaces de participar por iniciativa propia en diferentes acciones de juego, asumir diferentes roles del juego, proponer y realizar actividades que incluyen a otros, colaborar con iniciativa en los diversos juegos, ponerse de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este y presentar alternativas de solución.

Queda verificado que el diseño y aplicación del Programa de “Juegos cooperativos” tiene resultados significativos relacionados a las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos tal como lo señala la Figura 11 “Resultados comparativos de las Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos del grupo control y experimental”. Ante lo mencionado se asegura que los niños son capaces de expresar sus necesidades, emociones e intereses, reconocer las emociones de los demás y demostrar solidaridad y respeto.

Queda afirmado que la aplicación del Programa de “Juegos cooperativos” tiene resultados significativos y positivos en relación con las Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión tal como lo señala la Figura 12 “Resultados comparativos de las habilidades sociales alternativas a la agresión del grupo control y experimental”. Ante lo mencionado anteriormente se verifica que los niños son capaces de demostrar autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego, comunicar a las personas de su entorno lo que sienten frente a situaciones hostiles para evitar conflictos, ignorar acciones o situaciones negativas que se presentan en el juego y aportar ideas para llegar a un acuerdo.

El Programa de “Juegos cooperativos” influyó significativamente en la mejora de las Habilidades Sociales de Planificación, tal como lo señala la Figura 13 Resultados comparativos de las habilidades sociales de planificación del grupo control y experimental. Ante ese resultado se asegura que los niños son capaces de tomar decisiones de manera autónoma durante el juego, reconocer las habilidades de los demás para integrarlo en el juego, expresar con sus propias palabras formas de solucionar problemas, exponer con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.

6.2 Recomendaciones

- Tomar en consideración la problemática planteada en este contexto, dado que muchos niños y niñas presentan dificultades relacionadas a las Habilidades Sociales que han sido afectadas por diversos motivos como el aislamiento social generado por la COVID-19 y el cambio social que han modificado la estructura y diálogo familiar.
- Incitar a los directivos y docente a llevar esta propuesta del Programa con el propósito de fortalecer y mejorar las Habilidades Sociales que son importantes para tener una vida de calidad, sobre todo en esta etapa donde los niños consolidan las bases de su personalidad.
- Las instituciones educativas deben impulsar la realización de talleres de “Juegos cooperativos” donde se incluyan a los padres de familia, como parte del Programa, con la finalidad de obtener resultados más significativos.
- Las sesiones educativas deben ser planificadas de acuerdo a los lineamientos que se requieran cumplir. Es importante que las escuelas sigan potenciando actividades lúdicas que mejoren las Habilidades

Sociales en niños menores de 5 años. El emplear “Juegos Cooperativos” en los centros educativos mejora las posibilidades de desarrollar en los niños sus Habilidades Sociales. Educar a través de la lúdica permite al niño desarrollar habilidades motrices, sociales y cognitivas. Es de suma importancia que estas sesiones de aprendizaje respondan a los objetivos que se quiera lograr en los estudiantes.



REFERENCIAS

- Aguirre, J., Daza, L. y Morales, D. (2018). *Los juegos cooperativos como una propuesta pedagógica para fortalecer las habilidades de interacción social con los niños de grados 3ros de la jornada tarde del IED Robert Francis Kennedy*. Colombia.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15793/Los%20Juegos%20Cooeprativos%20como%20una%20propuesta%20pedag%c3%b3gica%20para%20fortalecer%20las%20habilidades%20de%20interac.c.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alania, R. y Turpo, O. (2018). Desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de periodismo de una universidad peruana. *Revista, Espacio*. 39(52),1-25
<https://www.revistaespacios.com/a18v39n52/a18v39n52p25.pdf>
- Almaraz, D., Camacho, E. y Coeto, G. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista de investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 191-2306
https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/article/view/706/869
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Biblioteca Nacional del Perú, libro electrónico, <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Arteaga, M. (2021). *Juegos cooperativos en el entorno natural en educación infantil*. Universidad de Cádiz. UCA – España. [Tesis de grado, Universidad de Cádiz].
<https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/25119/Arteaga-Zarza-Mar%C3%ADa-%20TFG.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Avello-Martínez, R. y Rodríguez-Monteagudo, M. (2020). *Guía para el análisis de la confiabilidad y la validez de encuestas/test en ciencias sociales usando R*. Universidad de Ciencias Médicas de Cienfuegos.
<https://zenodo.org/record/4064490>
- Bálsamo, M. (2022). *Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana*. Centro de investigación Interdisciplina en valores integración y desarrollo social.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%C3%ADa-psicogen%C3%A9tica-jean-piaget.pdf>
- Bances, R. (2019). *Habilidades sociales: Una revisión teórica del concepto*. [Tesis de bachiller, Universidad Señor de Sipán, Pimentel]
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6098/Bances%20Goicochea%20Rosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baquero, R. y Castro, R. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. *Polo del Conocimiento*, 7(10), 1842-1872.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4818>
- Bocanegra, L. (2021). *Juegos cooperativos y la incidencia en habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. Dominguito Savio, Jesús María*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/71522/Bocanegra_RLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Borja, G. (2017). *Programa de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública – Trujillo*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15242/borja_pg.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bueno, F. (2019). La inteligencia emocional: Exposición teórica de los modelos fundantes. *Revista Seres y Saberes*. 6, 57-62.
<https://revistas.ut.edu.co/index.php/SyS/article/view/1816/1418>
- Cabrera, D. (2020). *Propuesta de un Programa de Juegos Cooperativos para la promoción de conductas prosociales en los estudiantes del grado 7-1 de la Institución Educativa La Juventud*. Bucaramanga, 2019-2020. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga].
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12109/2020_tesis_diego_armando_cabrera_delgado.pdf?sequence=1
- Calvar, C., De la Serna, J., Bastarrica, O., López-Vélez, A. y Gamito, R. (2021). *Juegos cooperativos para la inclusión*. *Tándem Didáctica de la educación física* 72, 34-38
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/211361/Calvar.pdf?sequence=1>
- Cárdeno, A. (2022). *El juego cooperativo como elemento transmisor de valores*. [Tesis de bachiller, Universidad Católica de Valencia].
https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2644/C%C3%A1rdenoCerveraAna_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castillo, I. y Sandoval, M. (2022). Influencia de la pandemia en la interacción y juego de los niños de educación inicial. *Revista Andina de Educación*. 5(2), 1-9.
<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3133/2993>
- Cercado, E. (2018). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad de San Pedro].
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11913/Tesis_61980.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cerchiaro-Ceballos, E., Barras-Rodríguez, R. y Vargas-Romero, H. (2019). *Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención*. *Duazary*.16(3), 40-53.
<https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/duazary/article/view/2967/2424>
- Córdova, B. (2018). *Programa de Goldstein en el desarrollo de las habilidades sociales en alumnos del sexto grado de primaria en la Institución Educativa N° 1073 Hermán Buse de la Guerra, Pueblo Libre – 2015*. [Tesis Doctoral, Universidad Nacional de Educación Guzmán y Valle].
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/3228/TD%20CE%202080%20C1%20-%20Cordova%20Dominguez%20Blanca%20Monica.pdf?sequence=1>
- Cronbach, L. (1951). *Coeficiente alfa y la estructura interna de pruebas*. *Psychometrik*, 16(3), 297 – 334.
<https://link.springer.com/article/10.1007/BF02310555#article-info>
- Cuesta, H., Begnini, L., Vargas, C., y Chamorro, C. (2020). *Comunicación asertiva en la familia y comunidad una oportunidad para mejorar*. Instituto

- Superior Tecnológico de Japón.
<http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/1510/1/COMUNICACION%20ASERTIVA%20EN%20LA%20FAMILIA%20Y%20COMUNIDAD.pdf>
- Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Revista Hacedor*, 2(1), 77-87.
<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979/839>
- Elizondo, Y. y Solano, K. (2019). *El juego cooperativo como herramienta pedagógica para fortalecer las interacciones sociales y la afectividad en niños y niñas de 3 años del Centro Infantil Los Ositos*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional–Costa Rica].
<https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/21341/TESIS%2010512.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Erskine, R. y Burgos, P. (2020). El desarrollo infantil en Psicoterapia Integrativa: Las primeras tres etapas de Erikson. *Revista de psicoterapia*, 31(117), 213-232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7620850>
- Esteban, N. (2018). *Tipos de investigación*. Repositorio de la Universidad Santo Domingo de Guzmán. <https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>
- Fajardo, Y. y Zambrano, Y. (2022). *Juegos cooperativos como estrategia pedagógica, para el fortalecimiento de la convivencia en adolescentes*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional].
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/17785/PCP%20Juego%20cooperativo%2C%20como%20estrategia%20pedagogica%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20convivencia%20en%20adolescentes%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teoría del juego como recurso educativo. *Hekademos. Revista Educativa*, 24, 41-51
<https://www.fundacionvalse.org/wp-content/uploads/2022/03/TEORIAS-DEL-JUEGO-COMO-RECURSO-EDUCATIVO.pdf>
- Garay, M., Sánchez, E. y Rodríguez, A. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos. *Revista Praxis*, 17(1), 55-68. DOI: <https://doi.org/10.21676/23897856.3520>
- García, J., Prieto, R. y Rincón, Y. (2018). *Liderazgo: Tendencias emergentes para inspirar la gestión de personas en las organizaciones*. Universidad Simón Bolívar – Colombia.
https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/3841/Liderazgo_Ten%20enciasEmergentesparaInspirar_gestion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, M. (2021). *Utilidad del juego en el desarrollo cognitivo y su funcionalidad como herramienta de intervención y evaluación en educación infantil*. [Tesis de grado, Universidad de Almería].
<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/13392/GARCIA%20HERNANDEZ%2C%20MARIA%20JESUS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García, N., Riveiro, N., Vicario, A. y Villegas, A. (2021). *Cómo trabajar las habilidades sociales en niños*. Ayudarte: estudio psicológico.
<https://www.ayudartepsicologia.com/como-trabajar-las-habilidades-sociales-en-ninos/>
- García, S. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil*. [Tesis de Grado, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31530/TFG-O-1305.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gómez, J. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP*, 10(4), 5-13. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Gómez, L. (2022). Aplicación de juegos como estrategia didáctica y su influencia en el aprendizaje de probabilidades. *Revista peruana de investigación e innovación educativa*, 2(3), 1-12. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/repiie/article/view/23660/18996>
- González, A. y Molero, M. (2022). Las habilidades sociales y su relación con otras variables en la etapa de la adolescencia. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 15(1), 113-123. <https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/view/rip.15111>
- González, V. (2018). *El juego cooperativo como medio de análisis de las relaciones sociales*. [Tesis de bachiller, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32453/TFG-G3195.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guía Infantil. (31 de marzo del 2021). *Niño de cuatro años*. Artículo de web. https://www.guiainfantil.com/educacion/desarrollo/cuatro_anos.htm
- Hernández, S. y Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53 <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/678>
- Holst, I., Galicia, Y., Gómez, V. y Degante, A. (2018). Las habilidades sociales y sus diferencias en estudiantes universitarios. Vertientes – *Revista Especializada en Ciencias de la Salud*, 20(2), 22-29 <https://www.revistas.unam.mx/index.php/vertientes/article/view/67164>
- Ibarra, N. (2022). *Comportamiento social (habilidades sociales y problemas de conductas) en niñas y niños argentinos adoptados con historial de cuidados alternativos institucionales y de acogimiento familiar*. [tesis de licenciatura, Universidad Católica]. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/15654/1/comportamiento-social-habilidades.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática -INEI (2019). *Perú: Indicadores de violencia familiar sexual, 2012-2019*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1686/libro.pdf
- Itusaca, M. (2019). *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años Institución Educativa Inicial N° 252 Aplicación Una – Puno – Perú*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00006264-Borr.pdf>
- Jaramillo, B. y Guzmán, N. (2019). Las habilidades sociales en los ambientes escolares. *Universidad Católica Luis Amigo Revista* 3, 151-162. <https://revistas.ucatolicaluisamigo.edu.co//index.php/RULuisAmigo/article/view/3263>
- Mamani, M. (2022). *Juegos Cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuevo Horizonte*

- del Distrito de Juliaca, Provincia de San Román. Región Puno – 2020. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de los ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26487/JUEGOS_C%20OPERATIVOS_MAMANI_CHOQUE_MARY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mateo, E., Antezana, S., Bravo, J., y León, J. (2022). Habilidades sociales en tiempos de pandemia COVID – 19. *Revista de investigación en Ciencias de la Educación – Horizontes*. 6(25), 1470-1476. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/624/1189>
- Mayor, S. y Salazar, C. (2019). La violencia intrafamiliar. Un problema de salud actual. *Gaceta Médica Espirituana*.21(1), 96-105. <https://www.medigraphic.com/pdfs/espirtuana/gme-2019/gme191j.pdf>
- Megías, A. y Lozano, LL. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Ed. Editex. <https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Muchiut, A., Dri, C., Vaccaro, P. y Pietto, M. (2019). Emocionalidad, conducta, habilidades sociales y funciones ejecutivas en niños de nivel inicial. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 12(2), 13-28 <https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/view/rip.12202/1503>
- Navarro-Patón, R., Lago-Ballesteros, J. y Basanta-Camino, S. (2019). Conductas prosociales de escolares de educación primaria: influencia de los juegos cooperativos. *Revista Euroamericana de Ciencias del deporte*. 8(2). <https://revistas.um.es/sportk/article/view/401081>
- Ontoria, M. (2018). *Habilidades sociales*. Editex. https://books.google.com.pe/books/about/Habilidades_sociales_2018.html?id=3BdfDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of morphology*. 35(1), 227-232 <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Párraga, N., Vera, F., Bazurto, N., Mendoza, A., y Barcia, M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las ciencias*, 7(1). <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1747>
- Pérez, N. y Filella, G. (2019). Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes. *Praxis & Saber*. 10(24), 23-44 https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/8941/8389
- Piza, N., Amaiquema, F., y Beltrán, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500455
- Rashta, M. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niños y niñas de 5 años de la I.E Jardín Infantil N° 123 – Centenario Independencia - 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/5445>
- Rosón de Francisco, L. (2019). *El juego cooperativo para la mejora de las*

- relaciones sociales*. [Tesis de bachiller, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39639/TFG-G3963.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salas, L. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>
- Sánchez-Domínguez, J., Castillo, S., y Hernández, B. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. *Revista de Educación*. 44(2), <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/40567/43081>
- Suárez, P. y Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista – Psicoespacios*. 12(20), 173-198. <https://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios/article/view/1046/1315>
- Tolentino, H. (2020). *Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica*. *Revista Educación*, 44(2). Universidad de Costa Rica. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/40270/42993>
- Torpoco, E. (2017). *Juegos cooperativos para promover actitudes de solidaridad en educación inicial*. [Tesis de bachiller, Universidad Nacional de Huancavelica] <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/edc8cc9e-1f84-4a66-8faa-448dd550c1a5/content>
- Tortosa, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*. 4(4), 158-165. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4371/3585>
- Trinidad, Y. (2018). *Programa juegos cooperativos en el desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de 4 años de la I.E.I. 157 Virgen del Carmen, Ventanilla, 2017*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14849/Trinidad_BYIY.pdf?sequence=1
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego – Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Velasco, C. (2021). *Habilidades sociales y conductas agresivas en estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Pública, Cristo Rey de Motupe – Lambayeque*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Perú]. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/1346/Velasco%20Falla%2C%20Cris%20Yanet.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Velasco, S. (2017). *El juego cooperativo como recurso en Educación Física para el desarrollo de habilidades sociales*. [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/27315/TFM-G753.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades*

sociales. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Argentina].
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

Ynfante, F. (2019). *Programa para fortalecer habilidades sociales en un grupo de padres del A.H. El indio, Castilla – Piura*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura].
<http://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1893/PSI-YNF-SER-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



APÉNDICE

A: MATRIZ DE CONSISTENCIA

B: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

C: MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA



APÉNDICE A

Matriz de Consistencia

Título	Pregunta de investigación	Objetivos de investigación (General y específicos)	Hipótesis (General y específicas)	Variables	Definición operacional	Nivel, tipo y diseño de investigación	Técnicas e instrumentos
Programa “Juegos Cooperativos” y desarrollo de habilidades sociales de niños de cuatro años del nivel inicial de Lima Metropolitana.	¿Qué efecto tiene el Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de desarrollo de las Habilidades Sociales de niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana?	<p>Objetivo General: Evaluar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de las Habilidades Sociales de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial I.E.I. 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>1. Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Básicas de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p> <p>2. Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Avanzadas de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel de las Habilidades Sociales en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial I.E.I. 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>H1: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel de Habilidades Sociales Básicas en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p> <p>H2: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel de Habilidades Sociales Avanzadas en las niñas y niños de cuatro años de la</p>	<p>Variable Dependiente: Habilidades Sociales</p>	(Almaraz et al., 2019, p.191), mencionan que: Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo expresar sentimientos, deseos y opiniones de acuerdo con la situación.	<p>Nivel: Experimental Tipo: Aplicada Diseño: Cuasi experimental</p>	<p>Técnica: Observación directa Instrumento: “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales”.</p> <p>Aplicación del Programa de “Juegos Cooperativos”.</p>
				<p>Variable Independiente: Programa de “Juegos Cooperativos”</p>	Según Trinidad (2018), “el programa Juego Cooperativos es creado en base a las habilidades sociales para lograr la mejora de estas en la interacción social las cuales pueden ser promovidas en las actividades lúdicas”. (p. 30)		

		<p>3. Identificar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p> <p>4. Evaluar el efecto del Programa de “Juegos Cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p> <p>5. Evaluar el efecto del Programa de “Juegos cooperativos” en el nivel de Habilidades Sociales de Planificación de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p>	<p>Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p> <p>H3: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel de Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimiento en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p> <p>H4: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel de Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p> <p>H5: La ejecución del Programa de “Juegos Cooperativos” mejora significativamente el nivel Habilidades Sociales de Planificación en las niñas y niños de cuatro años de la Institución Educativa Estatal Inicial 191 “Angelitos de María Inmaculada” de Lima Metropolitana.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

Apéndice B

Matriz de Operacionalización de Variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Habilidades Sociales (variable dependiente) (Almaraz et al., 2019, p.191), mencionan que: Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo expresar sentimientos, deseos y opiniones de acuerdo con la situación.	Habilidades Sociales Básicas	El niño toma la iniciativa, al participar con interés en las diferentes actividades expresando su sentir.	1. Escucha con atención mientras su interlocutor habla. 2. Pregunta y responde sobre lo que le interesa. 3. Inicia y mantiene una conversación.
	Habilidades Sociales Avanzadas	El niño es capaz de solucionar problemas y conflictos a través de la búsqueda fácil de alternativas.	4. Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego. 5. Asume diferentes roles del juego. 6. Propone realizar actividades que incluyen a otros. 7. Colabora con iniciativa en los diversos juegos. 8. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este. 9. Presenta alternativas de solución.
	Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	El niño expresa y comunica sus sentimientos y entiende los sentimientos de los demás.	10. Expresa sus necesidades, emociones, intereses. 11. Reconoce las emociones de los demás. 12. Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan.
	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	El niño tiene autocontrol, expresa lo que siente, ignora acciones negativas y aporta ideas.	13. Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego. 14. Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos. 15. Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego. 16. Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.
	Habilidades Sociales de Planificación	El niño tiene manejo de la razón, del pensamiento y criticidad conceptual.	17. Toma decisiones de manera autónoma durante el juego. 18. Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego. 19. Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas. 20. Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.

Variable independiente	Definición conceptual	Características	Número de sesiones	Actores
Programa de "Juegos Cooperativos"	Los juegos cooperativos, son juegos en el que dos o más jugadores no compiten, sino se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo. Es un juego de coordinación, donde los jugadores escogen estrategias. Es decir, es la suma de todos los logros que un equipo tiene en común para llegar a un fin, como resultado del esfuerzo de cada uno de los integrantes del grupo. (Torpoco, 2017, p. 14)	Los juegos cooperativos ofrecen las siguientes oportunidades: <ul style="list-style-type: none"> • Ante un problema o una actividad, se buscan soluciones libremente. • El proceso es más importante que el resultado. • Se valoran los aspectos positivos de los errores, para fomentar la autoestima del alumnado. • Se interiorizan valores y habilidades sociales. • Se valora el éxito de cada persona y del resto. (Calvar et al. 2021, p. 35)	Consta de 12 sesiones de juegos cooperativos (con sus respectivas orientaciones pedagógicas actividades y materiales) con una duración entre 20 minutos cada actividad.	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños - Las docentes

SESIONES DE JUEGOS COOPERATIVOS	
12 sesiones de Juegos Cooperativos para el grupo experimental	1. JUEGO 1: “¡Adivinen que animal soy!”
	2. JUEGO 2: “Grupo de colores”
	3. JUEGO 3: “¿Quién tiene mi otra mitad?”
	4. JUEGO 4: “Traslado y me organizo”
	5. JUEGO 5: “Pirámide de colores”
	6. JUEGO 6: “Atrapo mis emociones”
	7. JUEGO 7: “Moviendo los pies”
	8. JUEGO 8: “Enredados”
	9. JUEGO 9: “Abrazos musicales”
	10. JUEGO 10: “¿Jalamos?”
	11. JUEGO 11: “Rodamos en grupo”
	12. JUEGO 12: “Bolsas con globos”

Apéndice C
Matriz De Consistencia Metodología

INSTRUMENTO	"Escala de Apreciación de Habilidades Sociales"			
VARIABLE	Habilidades Sociales			
DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	NIVELES Y RANGOS
Habilidades Sociales Básicas	El niño toma la iniciativa al participar con interés en las diferentes actividades expresando su sentir.	1,2,3	1 = Nunca 2 = En ocasiones 3 = Siempre	Bajo (-) Medio (-) Alto (-)
Habilidades Sociales Avanzadas	El niño es capaz de solucionar problemas y conflictos a través de la búsqueda fácil de alternativas.	4,5,6,7,8,9		
Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	El niño expresa y comunica sus emociones y entiende las emociones de los demás.	10,11,12		
Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	El niño tiene autocontrol, expresa lo que siente, ignora acciones negativas y aporta ideas	13,14,15,16		
Habilidades Sociales de Planificación	El niño tiene manejo de la razón, del pensamiento y criticidad conceptual	17,18,19,20		

“ESCALA DE APRECIACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES”																
JUEGO N°:		FECHA:			PRETEST O POSTE TEST:					GE O GC:						
ESCALA: NUNCA =1 EN OCASIONES = 2 SIEMPRE = 3																
ALUMNOS:																
DIMENSIONES	ITEMS															
Habilidades Sociales Básicas	Escucha con atención mientras su interlocutor explica.															
	Pregunta y responde sobre lo que le interesa.															
	Inicia y mantiene una conversación.															
Habilidades Sociales Avanzadas	Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.															
	Asume diferentes roles del juego.															
	Propone realizar actividades que incluyen a otros.															
	Colabora con iniciativa en los diversos juegos.															
	Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.															
Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.															
	Expresa sus necesidades, emociones, intereses.															
	Reconoce las emociones de los demás.															
Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.															
	Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.															
	Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.															
	Ignora acciones o situaciones negativas que se presentan en el juego.															
Habilidades sociales de Planificación	Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.															
	Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.															
	Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.															
	Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.															
Habilidades sociales de Planificación	Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.															

ANEXOS

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

PARA : Mg. Mónica Luz Escalante Rivera
DE : Bach. Wendy Lucila Aguila Quispe & Pamela Elizabeth Castillo
Ludeña

ASUNTO: Procedimiento de validación del instrumento

FECHA : 04 de marzo 2023

1. ANTECEDENTES:

Validar el instrumento “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales “, surge a partir de la necesidad de comprobar el efecto que produce el Programa de “Juegos Cooperativos” en la mejora de las Habilidades Sociales de niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Lima Metropolitana.

Se realizó la prueba piloto a la muestra 1 y muestra 2 ambas conformadas por 14 estudiantes de la edad de 4 años para obtener la fiabilidad de la “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales” a través del Alfa de Cronbach. A la muestra 2 se aplicó el Programa de “Juegos Cooperativos” y a la muestra 1 se realizó solo observación directa; ambas fueron evaluadas con el instrumento “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales” para realizar la validación de cada uno de los ítems, asimismo obtener y comparar los resultados finales.

2. PROCEDIMIENTO DE LA VALIDACIÓN

2.1 Validación por juicio de experto

La “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales” está basada en los siguientes criterios: 20 ítems que se desarrolló a partir de las cinco dimensiones de las Habilidades Sociales, Escala de medición (NUNCA = 1, EN OCASIONES=2 Y SIEMPRE=3) y con la participación 14 estudiantes.

Con relación al proceso de la validación del instrumento en primera instancia fue revisado por los siguientes expertos.

- Mg. Pilar Cornejo Guerrero
- Mg. Rosa María Burga Gutiérrez
- Mg. Vicky Guevara Granados

Con el propósito de obtener su juicio en referencia del instrumento desarrollado. (ANEXO 1). Se tuvo en consideración las observaciones sugeridas las cuales fueron aceptadas y corregidas para la mejora del instrumento. Es así como se dio validez de contenido a dicho instrumento “Escala de Apreciación de Habilidades Sociales”.

2.2 Alfa de Cronbach

El Alfa de Cronbach permite conocer la fiabilidad del instrumento a evaluar.

Tabla 1*Confiabilidad del instrumento del Alfa de Cronbach.*

VARIABLE DEPENDIENTE - HABILIDADES SOCIALES		
Alfa de Cronbach	N° de ítems	Estudiantes
0.97	20	14

Fuente: Elaboración propia

Se obtuvo como resultado un nivel de confiabilidad de 97% es decir, el instrumento queda validado. Como se comprueba en la siguiente tabla del Alfa de Cronbach:

Tabla 2*Evaluación del Alfa de Cronbach*

Valor	Interpretación
Coeficiente Alfa > 0,8	Es bueno
Coeficiente Alfa > 0,7	Es aceptable
Coeficiente Alfa > 0,6	Es cuestionable
Coeficiente Alfa > 0,5	Es pobre
Coeficiente Alfa < 0,5	Es inaceptable

Nota: (Cronbach,1951)

Se comprueba y concluye con el resultado obtenido como valor 0.97 que el instrumento ES BUENO según la evaluación e interpretación del Alfa de Cronbach. (ANEXO 2)

2.2 Test de proporción de 2 muestras:

La validación del instrumento se realizó a partir de dos muestras y se comparó los resultados obtenidos a raíz de la "Escala de Apreciación de Habilidades Sociales" de la muestra 1 y muestra 2.

Se buscó rechazar la siguiente hipótesis nula.

Donde:

Ho: El promedio de la nota de cada habilidad es igual en ambas muestras.

Se eligió un nivel de significancia 5 % $\alpha = 0.05$

Se realizó el test para todas las dimensiones de las Habilidades Sociales y se verificó que en cada una de ellas se rechace la hipótesis nula (Ho)

Para ello se calculó el promedio de la calificación para cada ítem y para cada Habilidad Social:

Resultado de la Habilidad Social Básica = (promedio ítem 1 + promedio ítem 2 + promedio ítem 3) /3

El test estadístico se realiza de la siguiente manera:

1. Se calculó el z-score

Sea $p_{muestra 1}$ la nota de la habilidad 1 para el grupo de control y sea $p_{muestra 2}$ la nota de la habilidad 1 para el grupo experimental, el z-score se calcula de:

$$Z = \frac{MUESTRA2 - MUESTRA 1}{error}$$

Donde el error se calcula de:

$$error = \sqrt{\frac{p(1-p)}{n_{MUESTRA1}} + \frac{p(1-p)}{n_{MUESTRA2}}}$$

Donde $n_{muestra1}$ y $n_{muestra 2}$ es el número de niños en el grupo de control y grupo experimental respectivamente.

Una vez calculado el Z-score, se calcula el p-valor utilizando una distribución Gaussiana. El p-valor se comparó con el nivel de significancia, de manera tal que si:

$P \text{ valor} < \alpha$

El test estadístico fue exitoso y se rechazó la hipótesis nula.

Tabla 3

El p-valor calculado para cada habilidad es:

Habilidades Sociales	p – valor
Habilidades Sociales Básicas	0.016
Habilidades Sociales Avanzadas	0.056
Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	0.011
Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	0.005
Habilidades Sociales de Planificación	0.019

Fuente: Elaboración propia.

En todos los casos el p-valor es menor al nivel de significancia propuesto: $\alpha = 0.1$

Por lo tanto, obtuvimos un nivel de confianza del 90%, se concluye que hay evidencia que el grupo de la muestra 2 desarrolló mejor sus habilidades sociales que el grupo de la muestra 1.



ANEXO 1

SOLICITUD CRITERIO DE JUECES

Estimada:

Nombres y apellidos: Mg. PILAR CORNEJO GUERRERO solicito a usted evaluar el instrumento titulado: Escala de Apreciación de Habilidades Sociales.

Su aporte será de gran relevancia y agradezco por anticipado su valiosa colaboración.

A continuación, se presentan los datos de la investigación:

Título de la investigación: PROGRAMA “JUEGOS COOPERATIVOS” Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LIMA METROPOLITANA.

Universidad: Universidad Femenina del Sagrado Corazón.

Título o grado: Título profesional de licenciada en educación inicial.

Nombres y apellidos de la tesista: Aguila Quispe, Wendy Lucila y Castillo Ludeña, Pamela Elizabeth.

Para los fines de certificación, solicito completar los datos siguientes:

- Experto en el tema: (Señalar especialidad vinculada al tema de la investigación)

Magister en Tecnología Educativa

- Formación académica: (Formación profesional vinculada a la temática de investigación)

Licenciada en Educación Inicial

- Áreas de experiencia profesional: (Señalar aquella que está vinculada a la temática de investigación)

Diplomado en Inteligencias Múltiples

- Institución:

Universidad Femenina del Sagrado Corazón

- Cargo actual:

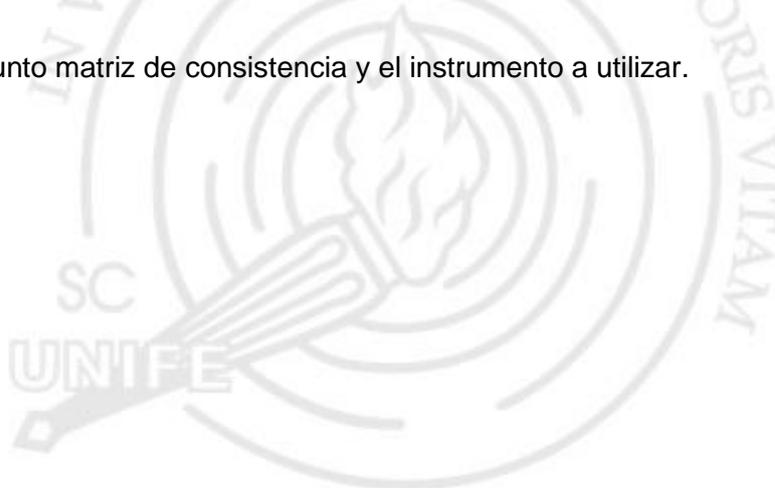
Docente de la Escuela Profesional de Educación Inicial

Con el propósito de realizar la validación del instrumento adjunto la **Ficha de Evaluación de experto**, la cual permitirá realizar una evaluación ítem por ítem en base a los siguientes criterios:

CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. Cumple 2. No cumple
COHERENCIA El ítem es esencial y debe de ser coherente.	1. Cumple 2. No cumple
SUFICIENCIA Los ítems pertenecen a una misma dimensión bastan (satisfacen) para obtener la medición de esta.	1. Cumple 2. No cumple

En la columna de observaciones, agradeceré se precise las mejoras que amerita el instrumento.

Asimismo, adjunto matriz de consistencia y el instrumento a utilizar.



FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPERTO

Criterios	Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		Observaciones
			SI	NO	
Claridad	Habilidades Sociales Básicas	1. Escucha con atención mientras su interlocutor habla.	x		
		2. Pregunta y responde sobre lo que le interesa.	x		
		3. Inicia y mantiene una conversación.	x		
	Habilidades Sociales Avanzadas	4. Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.	x		
		5. Asume diferentes roles del juego.	x		
		6. Propone realizar actividades que incluyen a otros.	x		
		7. Colabora con iniciativa en los diversos juegos.	x		
		8. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.	X		
		9. Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.	X		
		Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	10. Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	x	
	11. Reconoce las emociones de los demás.		x		
	12. Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.		x		
	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	13. Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.	x		
		14. Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.	x		
		15. Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego.	x		
		16. Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.	x		

	Habilidades Sociales de Planificación	17. Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.	x		
		18. Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.	x		
		19. Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.	x		
		20. Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.	x		

Criterios	Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		Observaciones
			SI	NO	
Coherencia	Habilidades Sociales Básicas	1. Escucha con atención mientras su interlocutor habla.	x		
		2. Pregunta y responde sobre lo que le interesa.	x		
		3. Inicia y mantiene una conversación.	x		
	Habilidades Sociales Avanzadas	4. Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.	x		
		5. Asume diferentes roles del juego.	x		
		6. Propone realizar actividades que incluyen a otros.	x		
		7. Colabora con iniciativa en los diversos juegos.	x		
		8. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.	X		
	Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	9. Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.	X		
		10. Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	x		
		11. Reconoce las emociones de los demás.	x		
	Habilidades Sociales	12. Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.	x		
		13. Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.	x		

	Alternativas a la Agresión	14. Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.	x		
		15. Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego.	x		
		16. Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.	x		
	Habilidades Sociales de Planificación	17. Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.	x		
		18. Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.	x		
		19. Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.	x		
		20. Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.	x		

Criterios	Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		Observaciones
			SI	NO	
Suficiencia	Habilidades Sociales Básicas	1. Escucha con atención mientras su interlocutor habla.	x		
		2. Pregunta y responde sobre lo que le interesa.	x		
		3. Inicia y mantiene una conversación.	x		
	Habilidades Sociales Avanzadas	4. Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.	x		
		5. Asume diferentes roles del juego.	x		
		6. Propone realizar actividades que incluyen a otros.	x		
		7. Colabora con iniciativa en los diversos juegos.	x		
		8. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.	X		
		9. Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.	X		

	Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	10. Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	x		
		11. Reconoce las emociones de los demás.	x		
		12. Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.	x		
	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	13. Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.	x		
		14. Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.	x		
		15. Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego.	x		
		16. Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.	x		
	Habilidades Sociales de Planificación	17. Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.	x		
		18. Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.	x		
		19. Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.	x		
		20. Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.	x		



FIRMA

**DOCUMENTO DE CERTIFICACIÓN DE LA VALIDEZ DE LOS CONTENIDOS
DE LA ESCALA DE APRECIACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES**

Yo, Pilar Cornejo Guerrero luego de haber revisado el instrumento denominado “ESCALA DE APRECIACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES” correspondiente a la investigación titulada PROGRAMA “JUEGOS COOPERATIVOS” Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LIMA METROPOLITANA cuyas responsables son las bachilleras; Aguila Quispe, Wendy Lucila y Castillo Ludeña, Pamela Elizabeth.

Considero que el instrumento en cuestión cuenta con la validez de contenido.



Pilar Cornejo G

FIRMA DEL EXPERTO:
Mg. Pilar Cornejo Guerrero



SOLICITUD CRITERIO DE JUECES

Estimada:

Nombres y apellidos: Mg. ROSA MARIA BURGA GUTIÉRREZ, solicito a usted evaluar el instrumento titulado: Escala de Apreciación de Habilidades Sociales.

Su aporte será de gran relevancia y agradezco por anticipado su valiosa colaboración.

A continuación, se presentan los datos de la investigación:

Título de la investigación: PROGRAMA “JUEGOS COOPERATIVOS” Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LIMA METROPOLITANA.

Universidad: Universidad Femenina del Sagrado Corazón.

Título o grado: Título profesional de licenciada en educación inicial.

Nombres y apellidos de la tesista: Aguila Quispe, Wendy Lucila y Castillo Ludeña, Pamela Elizabeth.

Para los fines de certificación, solicito completar los datos siguientes:

- Experto en el tema: (Señalar especialidad vinculada al tema de la investigación)

Educación Inicial

- Formación académica: (Formación profesional vinculada a la temática de investigación)

Licenciada en Educación Inicial / Magister en Educación

- Áreas de experiencia profesional: (Señalar aquella que está vinculada a la temática de investigación)

Docente Formadora (Educación Inicial)

- Institución:

Universidad Femenina del Sagrado Corazón

- Cargo actual:

Docente Formadora – secretaria general

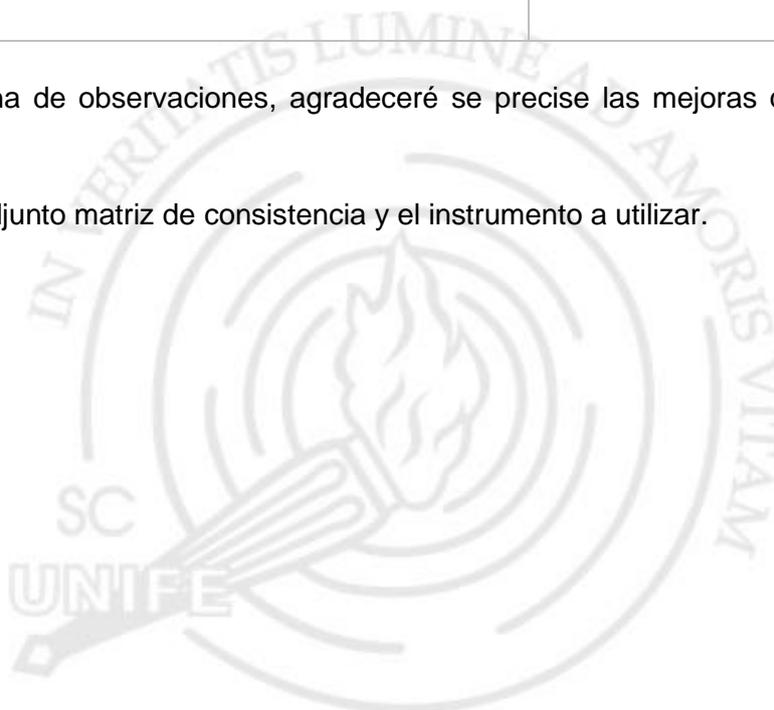
Con el propósito de realizar la validación del instrumento adjunto la **Ficha de**

Evaluación de experto, la cual permitirá realizar una evaluación ítem por ítem en base a los siguientes criterios:

CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	3. Cumple 4. No cumple
COHERENCIA El ítem es esencial y debe de ser coherente.	3. Cumple 4. No cumple
SUFICIENCIA Los ítems pertenecen a una misma dimensión bastan (satisfacen) para obtener la medición de esta.	3. Cumple 4. No cumple

En la columna de observaciones, agradeceré se precise las mejoras que amerita el instrumento.

Asimismo, adjunto matriz de consistencia y el instrumento a utilizar.



FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPERTO

Criterios	Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		Observaciones
			SI	NO	
Claridad	Habilidades Sociales Básicas	1. Escucha con atención mientras su interlocutor habla.	x		
		2. Pregunta y responde sobre lo que le interesa.	x		
		3. Inicia y mantiene una conversación.	x		
	Habilidades Sociales Avanzadas	4. Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.	x		
		5. Asume diferentes roles del juego.	x		
		6. Propone realizar actividades que incluyen a otros.	x		
		7. Colabora con iniciativa en los diversos juegos.	x		
		8. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.	X		
		9. Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.	X		
		Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	10. Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	x	
	11. Reconoce las emociones de los demás.		x		
	12. Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.		x		
	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	13. Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.	x		
		14. Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.	x		
		15. Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego.	x		
		16. Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.	x		

	Habilidades Sociales de Planificación	17. Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.	x		
		18. Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.	x		
		19. Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.	x		
		20. Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.	x		

Criterios	Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		Observaciones
			SI	NO	
Coherencia	Habilidades Sociales Básicas	1- Escucha con atención mientras su interlocutor habla.	x		
		2- Pregunta y responde sobre lo que le interesa.	x		
		3- Inicia y mantiene una conversación.	x		
	Habilidades Sociales Avanzadas	4- Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.	x		
		5- Asume diferentes roles del juego.	x		
		6- Propone realizar actividades que incluyen a otros.	x		
		7- Colabora con iniciativa en los diversos juegos.	x		
		8- Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.	X		
		9- Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.	X		
	Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	10- Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	x		
		11- Reconoce las emociones de los demás.	x		
		12- Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.	x		

	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	13- Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.	x		
		14- Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.	x		
		15- Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego.	x		
		16- Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.	x		
	Habilidades Sociales de Planificación	17- Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.	x		
		18- Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.	x		
		19- Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.	x		
		20- Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.	x		

Criterios	Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		Observaciones
			SI	NO	
Suficiencia	Habilidades Sociales Básicas	1- Escucha con atención mientras su interlocutor habla.	x		
		2- Pregunta y responde sobre lo que le interesa.	x		
		3- Inicia y mantiene una conversación.	x		
	Habilidades Sociales Avanzadas	4- Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.	x		
		5- Asume diferentes roles del juego.	x		
		6- Propone realizar actividades que incluyen a otros.	x		
		7- Colabora con iniciativa en los diversos juegos.	x		

		8- Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.	X		
		9- Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.	X		
	Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	10- Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	x		
		11- Reconoce las emociones de los demás.	x		
		12- Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.	x		
	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	13- Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.	x		
		14- Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.	x		
		15- Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego.	x		
		16- Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.	x		
	Habilidades Sociales de Planificación	17- Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.	x		
		18- Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.	x		
		19- Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.	x		
20- Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.		x			



FIRMA

**DOCUMENTO DE CERTIFICACIÓN DE LA VALIDEZ DE LOS CONTENIDOS
DE LA ESCALA DE APRECIACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES**

Yo, Rosa María Burga Gutiérrez, luego de haber revisado el instrumento denominado “ESCALA DE APRECIACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES” correspondiente a la investigación titulada PROGRAMA “JUEGOS COOPERATIVOS” Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LIMA METROPOLITANA cuyas responsables son las bachilleras; Aguila Quispe, Wendy Lucila y Castillo Ludeña, Pamela Elizabeth.

Considero que el instrumento en cuestión cuenta con la validez de contenido.



FIRMA DEL EXPERTO:
Mg. Rosa María Burga Gutiérrez



SOLICITUD CRITERIO DE JUECES

Estimada:

Nombres y apellidos: Mg. VICKY GUEVARA GRANADOS, solicito a usted evaluar el instrumento titulado: Escala de Apreciación de Habilidades Sociales.

Su aporte será de gran relevancia y agradezco por anticipado su valiosa colaboración.

A continuación, se presentan los datos de la investigación:

Título de la investigación: PROGRAMA “JUEGOS COOPERATIVOS” Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LIMA METROPOLITANA.

Universidad: Universidad Femenina del Sagrado Corazón.

Título o grado: Título profesional de licenciada en educación inicial.

Nombres y apellidos de la tesista: Aguila Quispe, Wendy Lucila y Castillo Ludeña, Pamela Elizabeth.

Para los fines de certificación, solicito completar los datos siguientes:

- Experto en el tema: (Señalar especialidad vinculada al tema de la investigación)

Educación Inicial

- Formación académica: (Formación profesional vinculada a la temática de investigación)

Licenciada en Educación Inicial

- Áreas de experiencia profesional: (Señalar aquella que está vinculada a la temática de investigación)

- Institución:

Universidad Femenina del Sagrado Corazón

- Cargo actual:

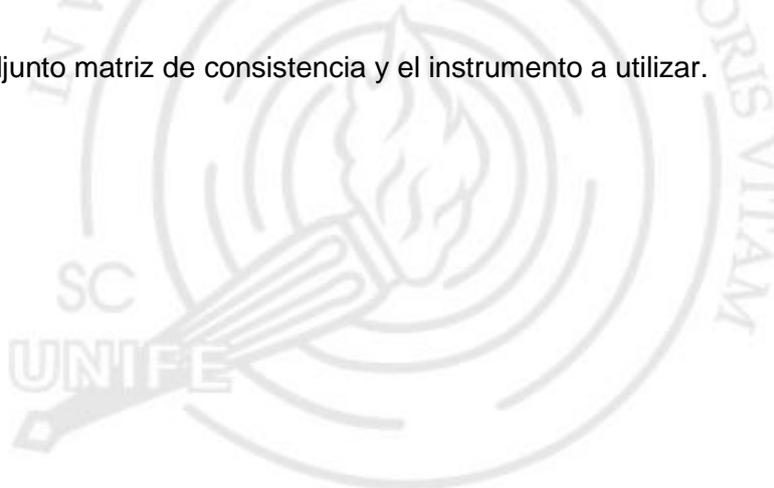
Docente de la Escuela de Educación Inicial

Con el propósito de realizar la validación del instrumento adjunto la **Ficha de Evaluación de experto**, la cual permitirá realizar una evaluación ítem por ítem en base a los siguientes criterios:

CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	5. Cumple 6. No cumple
COHERENCIA El ítem es esencial y debe de ser coherente.	5. Cumple 6. No cumple
SUFICIENCIA Los ítems pertenecen a una misma dimensión bastan (satisfacen) para obtener la medición de esta.	5. Cumple 6. No cumple

En la columna de observaciones, agradeceré se precise las mejoras que amerita el instrumento.

Asimismo, adjunto matriz de consistencia y el instrumento a utilizar.



FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPERTO

Criterios	Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		Observaciones
			SI	NO	
Claridad	Habilidades Sociales Básicas	1. Escucha con atención mientras su interlocutor habla.	x		
		2. Pregunta y responde sobre lo que le interesa.	x		
		3. Inicia y mantiene una conversación.	x		
	Habilidades Sociales Avanzadas	4. Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.	x		
		5. Asume diferentes roles del juego.	x		
		6. Propone realizar actividades que incluyen a otros.	x		
		7. Colabora con iniciativa en los diversos juegos.	x		
		8. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.	X		
		9. Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.	X		
	Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	10. Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	x		
		11. Reconoce las emociones de los demás.	x		
		12. Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.	x		
	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	13. Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.	x		
		14. Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.	x		
		15. Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego.	x		
		16. Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.	x		
	Habilidades Sociales de	17. Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.	x		

	Planificación	18. Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.	x		
		19. Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.	x		
		20. Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.	x		

Criterios	Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		Observaciones
			SI	NO	
Coherencia	Habilidades Sociales Básicas	1. Escucha con atención mientras su interlocutor habla.	x		
		2. Pregunta y responde sobre lo que le interesa.	x		
		3. Inicia y mantiene una conversación.	x		
	Habilidades Sociales Avanzadas	4. Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.	x		
		5. Asume diferentes roles del juego.	x		
		6. Propone realizar actividades que incluyen a otros.	x		
		7. Colabora con iniciativa en los diversos juegos.	x		
		8. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.	X		
		9. Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.	X		
	Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos	10. Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	x		
		11. Reconoce las emociones de los demás.	x		
		12. Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.	x		
	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	13. Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.	x		
		14. Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.	x		

		15. Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego.	x		
		16. Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.	x		
	Habilidades Sociales de Planificación	17. Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.	x		
		18. Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.	x		
		19. Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.	x		
		20. Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.	x		

Criterios	Dimensiones	Ítems	Escala de valoración		Observaciones
			SI	NO	
Suficiencia	Habilidades Sociales Básicas	1- Escucha con atención mientras su interlocutor habla.	x		
		2- Pregunta y responde sobre lo que le interesa.	x		
		3- Inicia y mantiene una conversación.	x		
	Habilidades Sociales Avanzadas	4- Participa por iniciativa en diferentes acciones de juego.	x		
		5- Asume diferentes roles del juego.	x		
		6- Propone realizar actividades que incluyen a otros.	x		
		7- Colabora con iniciativa en los diversos juegos.	x		
		8- Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas de este.	X		
		9- Presenta alternativas de solución para mejorar el resultado del juego.	X		
	Habilidades Sociales Relacionadas	10- Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	x		
		11- Reconoce las emociones de los demás.	x		

	a los Sentimientos	12- Demuestra solidaridad y respeto con los que necesitan apoyo.	x		
	Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión	13- Demuestra autocontrol frente a situaciones inesperadas durante el juego.	x		
		14- Comunica a las personas de su entorno lo que siente frente a situaciones hostiles para evitar conflictos.	x		
		15- Ignora acciones o situaciones negativas que se presenta en el juego.	x		
		16- Participa aportando ideas para llegar a un acuerdo durante el juego.	x		
	Habilidades Sociales de Planificación	17- Toma de decisiones de manera autónoma durante el juego.	x		
		18- Reconoce las habilidades de los demás para integrarlo en el juego.	x		
		19- Expresa con sus propias palabras formas de solucionar problemas.	x		
		20- Expone con ayuda del docente una estrategia para alcanzar un objetivo.	x		



FIRMA

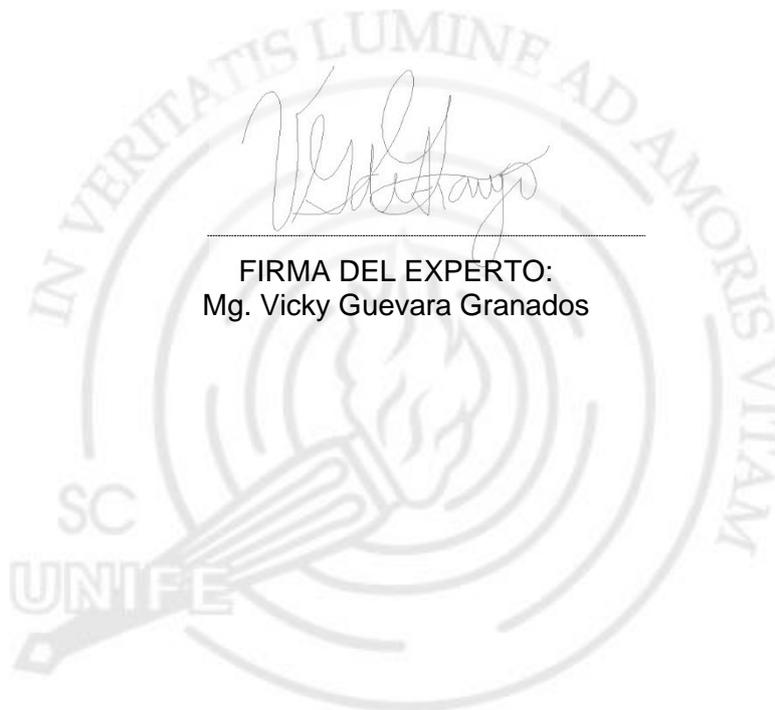
DOCUMENTO DE CERTIFICACIÓN DE LA VALIDEZ DE LOS CONTENIDOS DE LA ESCALA DE APRECIACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Yo, Vicky Guevara Granados, luego de haber revisado el instrumento denominado “ESCALA DE APRECIACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES” correspondiente a la investigación titulada PROGRAMA “JUEGOS COOPERATIVOS” Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LIMA METROPOLITANA cuyas responsables son las bachilleres; Aguila Quispe, Wendy Lucila y Castillo Ludeña, Pamela Elizabeth.

Considero que el instrumento en cuestión cuenta con la validez de contenido.



FIRMA DEL EXPERTO:
Mg. Vicky Guevara Granados



ANEXO 2

Figura: Resultado obtenido según la evaluación e interpretación del Alfa de Cronbach.

ITEMS / ENCUESTADOS	ESCALA DE APRECIACIÓN																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	53	Nivel de satisfacción	Valoración	
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59	NUNCA	1	
3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	51	EN OCASIONES	2	
4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	36	SIEMPRE	3	
5	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	55			
6	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	46			
7	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55			
8	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	52	NUMERO DE ITEMS	20	
9	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	25	SUMATORIA DE LAS VAR DE LOS ITEMS	9.73	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	124.90	
11	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	52			
12	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	53	ALFA DE CRONBACH	0.971	
13	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	51			
14	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	28			
VARIANZA IND	0.418	0.247	0.423	0.462	0.593	0.593	0.593	0.643	0.709	0.555	0.577	0.555	0.401	0.181	0.401	0.571	0.335	0.423	0.555	0.489			

k = Número de Items
 $\sum s^2$ = Sumatoria de Varianzas de los Items
 S_{T^2} = Varianza de la suma de los Items
 α = Coeficiente de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s^2}{S_{T^2}} \right]$$

Flangos	Magnitudes
0.81 a 1.00	Muy Alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy Baja

$\frac{k}{k-1}$	1.053
$\frac{\sum s^2}{S_{T^2}}$	0.078
$\left[1 - \frac{\sum s^2}{S_{T^2}} \right]$	0.922

Evaluación e interpretación

Para hallar los resultados del test de proporción de 2 muestras se realizó lo siguiente:

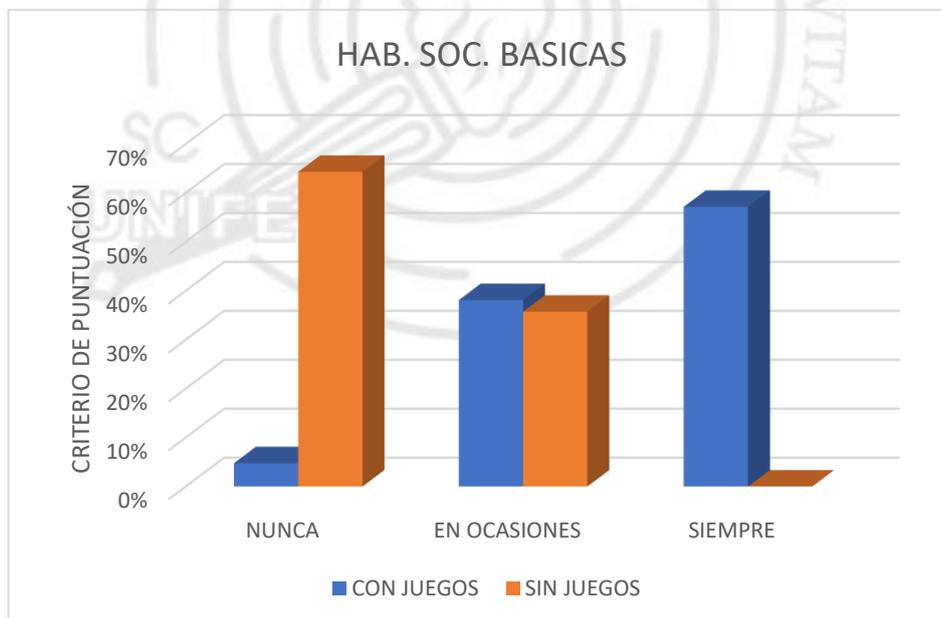
Se calculó el promedio de la calificación para cada ítem y para cada habilidad:

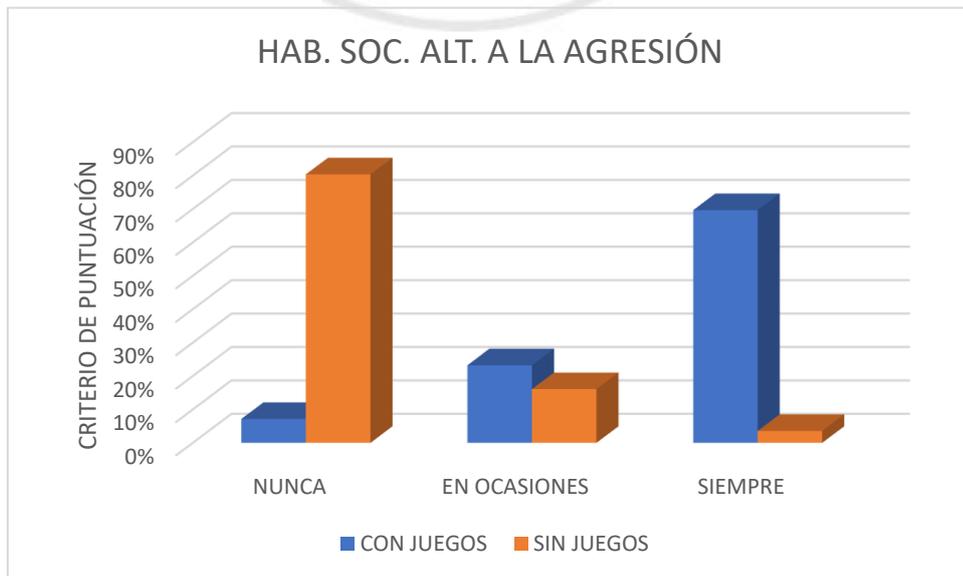
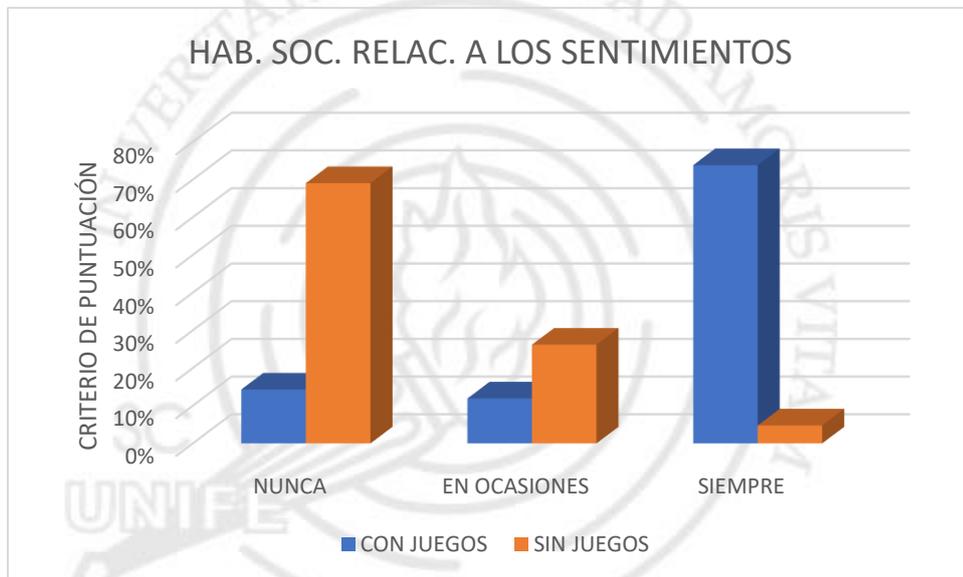
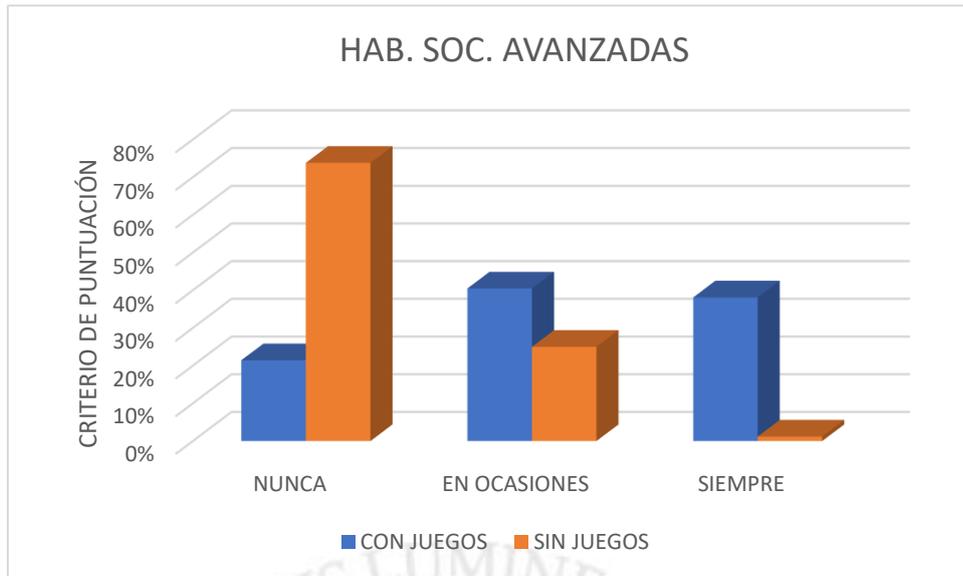
Resultado de la Habilidad Social Básica = (promedio ítem 1 + promedio ítem 2 + promedio ítem 3) /3

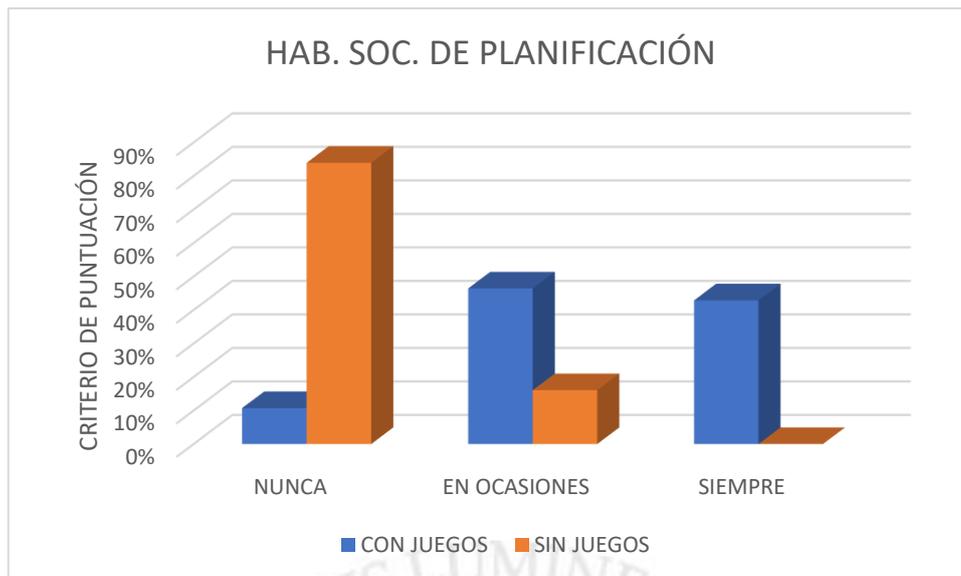
	HAB SOC. BASICAS		HAB SOC. AVANZADAS		HAB SOC. RELAC. A LOS SENTIM		HAB SOC. ALT. A LA AGRESIÓN		HAB SOC. DE PLANIFICACIÓN	
	CON JUEGOS	SIN JUEGOS	CON JUEGOS	SIN JUEGOS	CON JUEGOS	SIN JUEGOS	CON JUEGOS	SIN JUEGOS	CON JUEGOS	SIN JUEGOS
NUNCA	5%	64%	21%	74%	14%	69%	7%	80%	11%	84%
EN OCASIONES	38%	36%	40%	25%	12%	26%	23%	16%	46%	16%
SIEMPRE	57%	0%	38%	1%	74%	5%	70%	4%	43%	0%

Figura que corresponde a los promedios de cada una de las Habilidades Sociales de la muestra 1 (resultados sin la aplicación del Programa “Juegos Cooperativos”) y los promedios de la muestra 2 (resultados de la aplicación del Programa “Juegos Cooperativos”).

A continuación, se presentan los gráficos comparativos de los resultados de ambas muestras.







Por lo tanto, se concluye que hay evidencia que el grupo de la muestra 2 al cual se le aplicó el Programa de “Juegos Cooperativos” desarrolló mejor sus Habilidades Sociales que el grupo de la muestra 1 que solo tuvo la técnica de observación directa.



**ANEXO 3
SESIONES DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS
(MÓDULO DE JUEGOS COOPERATIVOS)**

HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	
Juego Cooperativo N° 01	
Nombre:	¡Adivinen que animal soy!
Objetivo:	Desarrollar la capacidad de toma de decisiones en un contexto lúdico.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales básicas que se miden con este juego:	Iniciativa, decisiones propias, escucha activa y aceptación.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se pedirá a los 14 niños que se sienten en el patio formando un círculo; la maestra se colocará en medio y mostrará una caja forrada de color negro, dentro de ella se encontrarán 7 tarjetas de tamaño A4, por un lado, será de color celeste y por el otro tendrá imágenes de animales (mono, perro, lobo, pollo, ave, serpiente, rana). 2. Se pedirá voluntariamente la participación de 1 niño y a su vez este elegirá a un compañero de juego. 3. Uno de ellos sacará una tarjeta de la caja y ambos verán que animal deberán de imitar; utilizarán las partes del cuerpo sin hacer algún ruido. 4. Los demás niños espectadores procederán adivinar el animal. 5. El juego termina cuando los 14 niños imitan a un animal que se mostró en las tarjetas.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Caja de color negro para las tarjetas. - Tarjetas de los animales (7). - Lugar amplio (patio de recreo).

Juego Cooperativo N° 02	
Nombre:	Grupo de colores
Objetivo:	Determinar el nivel de concentración, autocontrol y participación lúdica logrado en el juego en equipo.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales básicas que se miden con este juego:	La escucha, concentración, formulación de preguntas, control.
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. La maestra indicará a los 14 niños que formen un círculo en el medio del patio (todos de pie). 2. La maestra se colocará en medio del círculo y mostrará una bolsa grande de tela. De esta sacará y entregará a cada niño una pelota de color (amarillo, verde, rojo, azul). 3. La maestra les hará escuchar un sonido lento y otro rápido que se aplicará en el juego. 4. Dará las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Al sonido de la melodía (lento o rápido) se pasarán las pelotas de izquierda a derecha. - Cuando el sonido se detenga; se juntarán todos los niños con el mismo color de pelotas. - El grupo que se junte primero deberá decir con voz fuerte su color. 5. La maestra empezará el juego colocando la melodía pertinente. 6. El juego terminará cuando todos los colores hayan sido mencionados por los grupos.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Música - Pelotas plásticas de colores (rojo, amarillo, azul, verde) - Bolsa de tela - Lugar amplio

HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS	
Juego Cooperativo N° 03	
Nombre:	¿Quién tiene mi otra mitad?
Objetivo:	Interactuar e intercambiar ideas para lograr un fin común.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales avanzadas a medir con este juego:	Intercambio y aceptación de ideas, escucha activa, sigue instrucciones y participa colectivamente.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La maestra pedirá a los 14 niños que lleven sus sillas al patio y les ayudará a formar una media luna para que puedan sentarse cada uno en sus sillas correspondientes. 2. Colocará al frente de las sillas 6 mesas de forma vertical y horizontal separadas unas de otras. 3. La maestra se colocará delante de los niños y mostrará una caja mediana de color rojo donde estarán 6 imágenes de animales (jirafa, león, pájaro, mono, oso, caballo) 4. El juego empezará cuando la maestra pide a cada niño que se acerque y saque una pieza de la caja sin mostrar lo que le tocó. (se realizará el rompecabezas de dos, tres y cuatro piezas de animales agrupados por colores, por ejemplo: amarillo (jirafa-león- pájaro) , marrón (caballo – mono - oso). 5. Se pondrá una melodía y todos empezarán a mover por el espacio, luego cuando la música se detenga; buscarán quienes tienen sus piezas para poder agruparse y armar la rompecabeza del animal correspondiente. 6. Se juntarán y decidirán en que mesa armarán las piezas del rompecabezas. (Elegirán la mesa que se encuentra horizontal o vertical). 7. El juego terminará cuando todos los rompecabezas quedan completamente armados encima de las mesas.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - 6 imágenes de animales (jirafa, león, pájaro, caballo, mono y oso) - Piezas de rompecabezas de animales (jirafa, león, pájaro, caballo, mono y oso) - Caja mediana de color rojo para las piezas. - Mesas (6) - Sillas (14)

Juego cooperativo N° 04	
Nombre:	Traslado y me organizo
Objetivo:	Coordinar ideas y definir una solución a partir de un problema diverso.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales avanzadas a medir con este juego:	Iniciativa, colaboración, acuerdos, propuestas de solución, trabajo en equipo, intercambio de ideas.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para iniciar el juego; la maestra organizará el espacio. Necesitará 4 mesas; juntará dos mesas para que forme una sola y los colocará separadas. (lado a lado) 2. Pedirá a los niños formar 2 grupos de 7 integrantes. 3. La maestra mostrará una caja mediana de color amarillo con los siguientes objetos que serán similares en peso: (crayola, lapicero, borrador, tajador, paquete de galleta, caja de cartas, gancho de ropa, moneda, caja de fósforo, tableta de pastilla, tornillo, bola de canica, fresa, cereza y dos rollos de papel higiénico). 4. La maestra colocará el rollo de papel higiénico sobre la mesa, pondrá a lo largo de esta todos los objetos mencionados y a los extremos dejará una canasta en ambas mesas para colocar los objetos. 5. Dará las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo se pondrá en de fila ordenadamente y elegirá que niño empezará con el juego. - Se indicará a cada grupo que mesa les tocará para empezar con el juego. - Mostrará y mencionará los objetos puestos encima de la mesa. - Les explicará a cada grupo que tendrá que coger el rollo de papel higiénico y desenvolverlo para colocar el objeto y jalar de este hacia el mismo enrollando el papel higiénico. - Si se rompe el papel higiénico mientras está el objeto encima tendrá que empezar nuevamente. - El niño que termina de jalar enrollando el papel higiénico y hace llegar el objeto hacia él deberá colocarlo en la canasta y podrá dar pase a su compañero y así sucesivamente. <ol style="list-style-type: none"> 1. Se terminará el juego cuando ambos equipos gritan al final "Terminamos".
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Mesas (4) - Dos rollos de papel higiénico - Objetos: crayola, lapicero, borrador, tajador, paquete de galleta, caja de cartas, gancho de ropa, moneda, caja de fósforo, tableta de pastilla, tornillo, bola de canica, fresa, cereza - Canastas (2) - Caja mediana de color amarillo para los objetos.

Juego cooperativo N° 05	
Nombre:	Pirámides de colores
Objetivo:	Conocer el nivel de concentración e impulsar la participación colectiva siguiendo reglas.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales avanzadas a medir con este juego:	Convencer a los demás, intercambio de ideas, participación colectiva, dar y seguir instrucciones, disculparse si falla.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para este juego se pedirá la participación de 14 niños. 2. La maestra pedirá a los niños que se agrupen en 3 grupos de 4 integrantes. 3. Los 2 niños que no tengan grupo serán apoyo de la maestra para armar la pirámide de colores (muestra) que indique la maestra en las tarjetas. 4. La maestra colocará en medio del patio 4 mesas. Tres de ellas juntas y otra al frente de estas. 5. La maestra les entregará a los 2 niños de apoyo dos tarjetas con la imagen de la pirámide de vasos de colores. 6. En la mesa que está ubicada al frente de las demás, los dos niños de apoyo armarán una pirámide de 10 vasos de diversos colores, como se muestra en la imagen de la tarjeta (verde, rojo, amarillo, azul) La pirámide tendrá la siguiente composición: <ul style="list-style-type: none"> - En la primera fila empezará: rojo – verde – amarillo – azul - En la segunda fila empezará: azul – amarillo – rojo - En la tercera fila empezará: verde – amarillo - En la cuarta y fila se pondrá: rojo 7. La maestra pondrá en desorden los 10 vasos con los colores correspondientes en las 3 mesas. 8. La maestra dará las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo tendrá que realizar su propia pirámide guiándose de la muestra que armarán los 2 niños de apoyo. - Si un niño coloca erróneamente el color del vaso que no corresponde tendrá que volver a salir y corregirá su vaso. 9. Cada niño pondrá un vaso teniendo en cuenta la secuencia de colores. El grupo que haga caer los vasos tendrá que empezar de nuevo. 10. El juego terminará cuando las dos pirámides estén armadas correctamente sobre las mesas.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Vasos de colores (rojo – 12, amarillo – 12, verde – 8, azul – 8) - Mesa (4) - 2 tarjetas de apoyo visual de la pirámide de vasos.

HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS	
Juego cooperativo N° 06	
Nombre:	Atrapo mis sentimientos
Objetivo:	Identifica y expresa sus sentimientos, reconoce los distintos sentimientos de sus compañeros.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos a medir con este juego:	Conoce sus propios sentimientos, comprende los sentimientos de los demás, demuestra empatía.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participarán los 14 niños. 2. Se pedirá a los niños que formen una línea. 3. La maestra mostrará los siguientes objetos: <ul style="list-style-type: none"> - Botellas pequeñas transparentes llenas de agua de colores al igual que sus tapas de colores. (amarillo, negro, rojo, verde, azul). Cada botella tendrá imágenes de caras de distintos sentimientos (felicidad, miedo, enojo, sorpresa, tristeza) que corresponderá a cada color. - Botella amarilla (tapa y agua) - Felicidad - imagen de cara feliz - Botella negra (tapa y agua) - Miedo – imagen de cara de miedoso - Botella roja (tapa y agua) - Enojo – imagen de cara de enojado - Botella verde (tapa y agua) - Sorpresa – imagen de cara de asombrado - Botella azul (tapa y agua) - Tristeza - imagen de cara de tristeza 4. Se colocará las botellas en el patio de recreo de manera desordenada y se pondrá una línea con cinta adhesiva. 5. La maestra mostrará una bolsa de tela que contiene aros de colores (amarillo, negro, rojo, verde, azul) correspondientes a los mismos que las botellas. 6. Se colocará los aros junto a la línea de cinta adhesiva. 7. Cada niño elegirá un aro de color de acuerdo al sentimiento que siente en ese momento del día. 8. Cada niño intentará insertar desde la línea su aro a la botella que tiene el sentimiento que lo identifica. 7. Al finalizar la maestra y los niños contarán cuantos aros tienen cada uno de los sentimientos.

Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Botellas y tapas de colores (5) - Imágenes de sentimientos (5) - Cinta adhesiva - Aros de colores (70)
Juego cooperativo N° 07	
Nombre:	Moviendo los pies
Objetivo:	Descubrimiento y reconocimiento de los sentimientos.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos a evaluar con este juego:	Identifica los sentimientos y expresa sus ideas.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La maestra pedirá a los 14 niños que se agrupen en 7 grupos de 2 integrantes. 2. La maestra mostrará los siguientes materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de tamaño A4 de caras de los siguientes sentimientos: felicidad, tristeza, enojo, miedo y sorpresa. - papel periódico y plumones 4. Luego, la maestra de forma aleatoria elegirá a cada grupo y los ubicará y presentará las indicaciones del juego. <ul style="list-style-type: none"> - Cada integrante se sentará en la silla y observará al término de la fila de periódicos la imagen de una emoción que deberá arrastrarla con los pies hasta tener la emoción que deberá identificar en el papelote. 5. El juego terminará cuando todos los grupos hayan terminado cuando el grupo termino de identificar (marcar – encerrar la emoción mencionada)
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjeta (A4) de caras de sentimientos (5) - Papelógrafo con imágenes de los sentimientos (20) - Periódico - Soporte de emociones (5)

HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN

Juego cooperativo N° 08

Nombre:	Enredados
Objetivo:	Reducir y controlar las inquietudes y tensiones. Desarrollar el manejo de la Inter personalidad.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales alternativas a la agresión a evaluar con este juego:	Emplear el autocontrol, ayudar a los demás, compartir ideas
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La maestra pedirá a los 14 niños que formen 7 grupos de 2 integrantes. 2. La maestra pondrá en el patio de extremo a extremo (4 metros de distancia) 14 canastas de colores en fila. 3. La maestra pedirá a los grupos que estén atentos a los objetos que mostrará. De una caja grande color azul sacará los siguientes objetos: pelotas (7), peluches (7), botellas de plástico (7), rollos de papel higiénico (7), cuadernos (7) y los colocará en cada fila de las canastas. 4. La maestra solicitará a los grupos pararse cerca de una canasta con los objetos ya mencionados. (Las canastas que este cerca a los participantes tendrá los siguientes objetos: 1 pelota, 1 peluche, 1 botella de plástico, 1 rollo de papel higiénico, 1 cuaderno) 5. La maestra se pondrá delante de los participantes y les mostrará una bolsa grande de tela, de ella sacará unas 7 sogas delgadas y se las entregará a cada grupo. 6. La maestra pasará por cada grupo amarrando la soga en uno de los tobillos de cada participante. 7. La maestra dará las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo tendrá que elegir un objeto de la canasta y buscarán la forma de trasladarlo sin usar sus manos. (por ejemplo: usando sus cabezas, caderas, cintura, barriga). - El grupo tendrá que llegar con el objeto hacia la otra canasta que se encuentran frente a cada uno de ellos. - Los participantes tendrán que dejar el objeto y regresarán caminando rápidamente para llevar los objetos restantes. - Al equipo que se le caiga el objeto tendrá que regresar al inicio y empezar de nuevo. 8. Cuando todos los equipos hayan terminado, todos gritarán ¡Enredados!
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Canastas de colores (7) - Objetos: pelotas (7), peluches (7), botellas de plásticos (7), rollo de papel higiénico (7), cuadernos (7). - Bolsa grande de tela - Sogas delgadas (7)

Juego cooperativo N° 09	
Nombre:	Abrazos musicales
Objetivo:	Generar conciencia del autocontrol y el dialogo para poder solucionar problemas durante el juego.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales alternativas a la agresión a evaluar con este juego:	Reconocer momentos de calma, emplear el autocontrol, evitar problemas
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La maestra pedirá a los 14 niños que se coloquen en medio del patio. 2. Enseñará una pequeña radio indicándoles que de ella saldrán muchas canciones divertidas. 3. Mostrará una pequeña bolsa de tela y sacará de ella unas largas cintas de colores y las entregará a cada niño. 4. La maestra dará las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Al sonido de la música los participantes danzarán por todo el espacio con su cinta de colores. - Cuando la música se detenga, la maestra dirá en voz alta la cantidad de niños que deben abrazarse. (Ejemplo: ¡Abrazo de 2!, ¡Abrazo de 4! - La música continúa y los participantes volverán a bailar (si quieren, con algún compañero). - Los niños que no logren pertenecer a un grupo de abrazos tendrán que unirse y gritar que número de abrazos son. (Ejemplo: Si la maestra pidió al grupo en general ¡Abrazo de 3! Habrá un total de 4 grupos y quedarán 2 niños sin grupo. Esos niños tendrán que decir en voz fuerte ¡Abrazo de 2!) 5. La cantidad de “abrazos” se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. 6. El juego terminará cuando la maestra pedirá ¡Abrazo de 14!
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Música - Cintas de colores

HABILIDADES SOCIALES DE PLANIFICACIÓN

Juego cooperativo N° 10

Nombre:	¿Jalamos?
Objetivo:	Desarrollar la comunicación, colaboración y cooperación entre compañeros.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales de planificación a evaluar con este juego:	Expresa ideales, trabajo en equipo, establecer un objetivo.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none">1. La maestra reunirá en una media luna a los 14 niños.2. Mostrará una caja pequeña de color rojo y de ella sacará 2 telas grande de colores.3. Pasará la tela a los niños para que todos puedan sentir la textura de esta.4. La maestra trazará una línea frente a frente en el patio (4 metros de distancia).5. Pedirá a los niños formar 2 grupos de 7 integrantes.6. La maestra le entregará a cada grupo su tela correspondiente.7. Cada grupo elegirá a una profesora para su equipo.8. La maestra se sentará en medio de la tela y el grupo buscará la manera de trasladarla hacia el otro extremo de la línea trazada.9. Cada grupo buscará la forma adecuada para realizar esta actividad.10. El juego terminará cuando ambos equipos lleven a la profesora hasta la línea trazada.
Materiales:	- 2 telas de 3m X 2m.

Juego cooperativo N° 11	
Nombre:	Rodamos en grupo
Objetivo:	Desarrolle el pensamiento lógico y fomentar la reflexión como parte necesaria en la toma de decisiones.
Tiempo:	20 minutos
Habilidades sociales de planificación a evaluar con este juego:	Resolución de problemas, toma de decisiones- pensamiento lógico
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La maestra pedirá a los niños formar 2 grupos de 7 integrantes. 2. Trazará en el patio dos líneas de extremo a extremo (5 metros de distancia). 3. Sacará de una bolsa de tela dos plásticos negros en forma de collarín gigante. (los niños entrarán formando una fila) 4. La maestra pedirá que cada grupo que formen una fila y se coloquen detrás de la línea. 5. Le entregará a cada grupo un collarín gigante e indicará que deben colocarse dentro de ordenadamente. (Cada niño tendrá que sujetar el plástico por encima de la cabeza). 6. La maestra contará hasta 3 y cada grupo tendrá que desplazarse hacia la línea ubicada al frente de ellos. 7. El grupo que se caiga, tendrá que empezar de nuevo. 8. El juego terminará cuando los equipos lleguen a la línea.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Bolsa de tela - 2 plásticos negros (collarín gigante)
Juego cooperativo N° 12	
Nombre:	Bolsas con globos
Objetivo:	Resolución y propuestas de soluciones, reconocer, analizar y respetar la opinión de los demás compañeros.
Tiempo:	20 minutos

Habilidades sociales de planificación a medir con este juego:	Toma de decisiones colectivas y resolución de conflictos.
Desarrollo:	<ol style="list-style-type: none"> 1. La maestra formará 2 grupos de 7 integrantes y se elegirá a un representante. 2. Luego, se da las indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - El representante se pondrá una bolsa negra identificado con un círculo de un color (rojo-azul) - Después la maestra colocará 30 globos de distintos colores por todo el patio. - Cada grupo deberá reunir los globos correspondientes a su representante. <p>Al finalizar ambos equipos realizarán un conteo de globos elegidos y se preguntará como se sintieron en el juego (Cada niño podrá participar, darán sus opiniones y comentarios). Donde se analizará las estrategias de colaboración y cooperación que utilizaron durante el desarrollo del juego.</p>
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Globos de colores (rojo, naranja y verde) - 2 bolsas negras grande



ANEXO 4

Captura de pantalla de los resultados del Programa Estadístico SPSS.

Aanálisis por dimensiones 4A.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

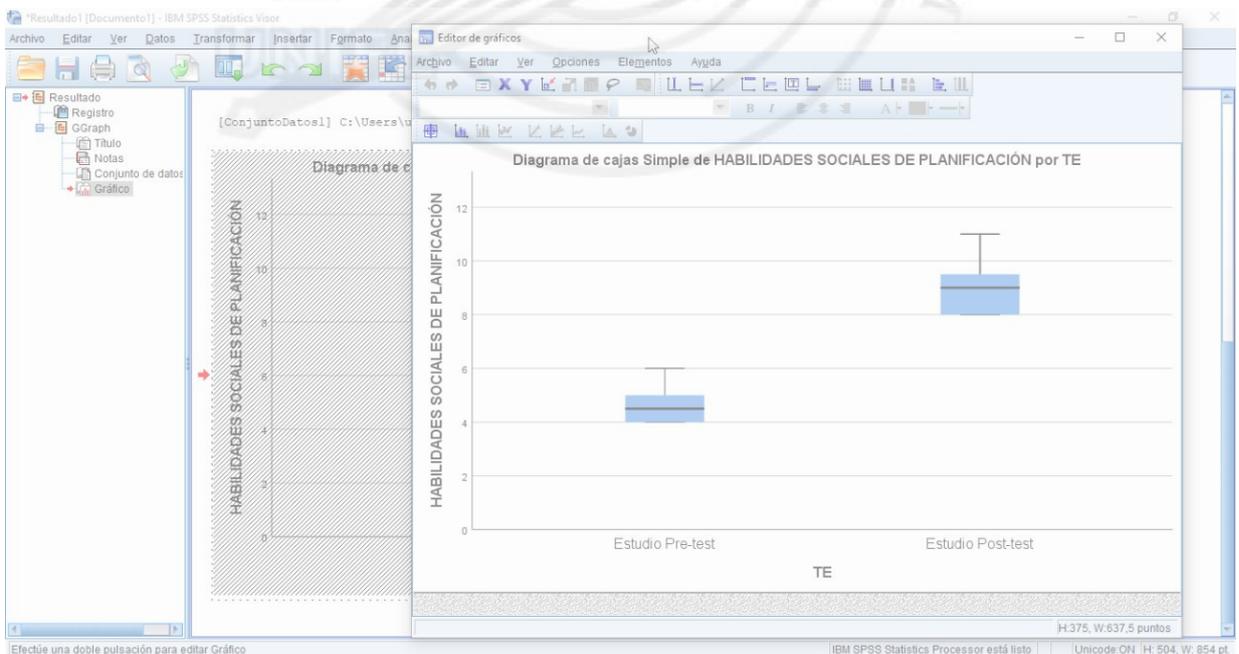
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 11 de 11 variables

	TE	HSB	HSA	HSRS	HSAA	HSP	CHSB	CHSA	CHSRS	CHSAA	CHSP	var	var	var	var
1	Estudio Pre-test	4	8	4	6	4	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
2	Estudio Pre-test	3	8	4	5	4	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
3	Estudio Pre-test	5	7	3	6	4	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
4	Estudio Pre-test	3	9	3	6	4	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
5	Estudio Pre-test	4	8	3	4	5	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
6	Estudio Pre-test	5	7	3	5	5	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
7	Estudio Pre-test	3	6	4	5	5	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
8	Estudio Pre-test	5	7	3	6	4	Nunca	Nunca	Nunca	En ocacion...	Nunca				
9	Estudio Pre-test	4	6	4	4	5	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
10	Estudio Pre-test	3	9	3	6	6	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
11	Estudio Pre-test	5	7	4	6	6	Nunca	Nunca	En ocacion...	Nunca	Nunca				
12	Estudio Pre-test	4	9	6	6	5	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
13	Estudio Pre-test	4	6	4	8	4	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
14	Estudio Pre-test	3	8	6	4	5	Nunca	Nunca	En ocacion...	Nunca	Nunca				
15	Estudio Pre-test	5	8	3	4	4	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
16	Estudio Pre-test	3	7	4	4	4	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca				
17	Estudio Pre-test	9	15	7	11	9	Siempre	En ocacion...	En ocacion...	En ocacion...	En ocacion...				
18	Estudio Post-test	9	13	8	8	8	Siempre	En ocacion...	Siempre	En ocacion...	En ocacion...				
19	Estudio Post-test	8	14	8	10	8	Siempre	Siempre	En ocacion...	Siempre	En ocacion...				
20	Estudio Post-test	8	16	8	10	8	En ocacion...	Siempre	Siempre	Siempre	En ocacion...				
21	Estudio Post-test	7	15	7	10	8	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	En ocacion...				
22	Estudio Post-test	9	15	8	10	11	Siempre	Siempre	Siempre	Siempre	En ocacion...				
23	Estudio Post-test	9	15	7	9	10	En ocacion...	En ocacion...	Siempre	En ocacion...	En ocacion...				

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON



ANEXO 5

Comparación de los percentiles (25, 50 y 75) para el grupo de control en el pretest y post test.

Tabla: Percentiles del grupo de control (pretest y post test)

TE			HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS	HABILIDADES SOCIALES RELACIONADAS A LOS SENTIMIENTOS	HABILIDADES SOCIALES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN	HABILIDADES SOCIALES DE PLANIFICACIÓN
Estudio Pretest	N	Válidos	16	16	16	16	16
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Percentiles	25	3,00	8,00	4,00	4,25	4,00
		50	4,00	8,00	4,00	5,00	4,00
		75	4,75	9,00	5,00	5,00	5,00
Estudio Post-test	N	Válidos	16	16	16	16	16
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Percentiles	25	4,00	8,00	4,00	5,00	5,00
		50	4,00	8,00	4,00	5,00	5,00
		75	5,00	9,00	5,00	5,75	5,00

Comparación de los percentiles (25, 50 y 75) para el grupo experimental en el pretest y post test

Diagrama de caja del grupo de control (pretest y post test)

TE			Habilidades sociales básicas	Habilidades sociales avanzadas	Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos	Habilidades sociales alternativas a la agresión	Habilidades sociales de planificación
Estudio Pretest	N	Válidos	16	16	16	16	16
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Percentiles	25	3,00	7,00	3,00	4,00	4,00
		50	4,00	7,50	4,00	5,50	4,50
		75	5,00	8,00	4,00	6,00	5,00
Estudio Post-test	N	Válidos	16	16	16	16	16
		Perdidos	0	0	0	0	0
	Percentiles	25	7,25	13,00	7,00	9,00	8,00
		50	8,00	15,00	8,00	10,00	9,00
		75	8,75	15,00	8,00	10,00	9,75

Diagrama de caja de Habilidades Sociales Básicas (grupo de control)

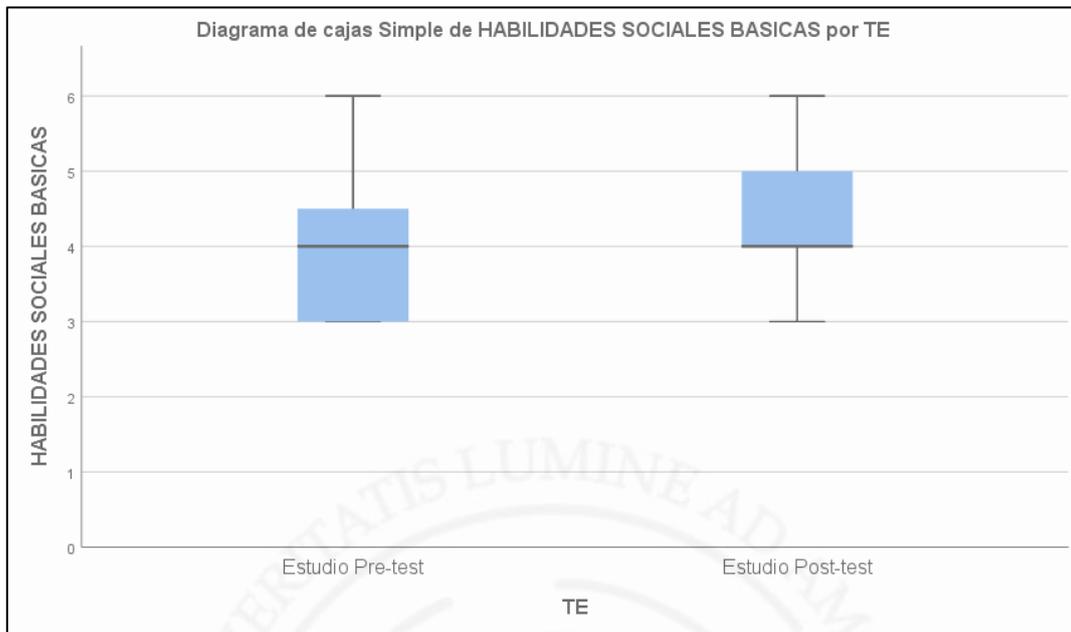


Diagrama de caja de Habilidades Sociales Básicas (grupo experimental)

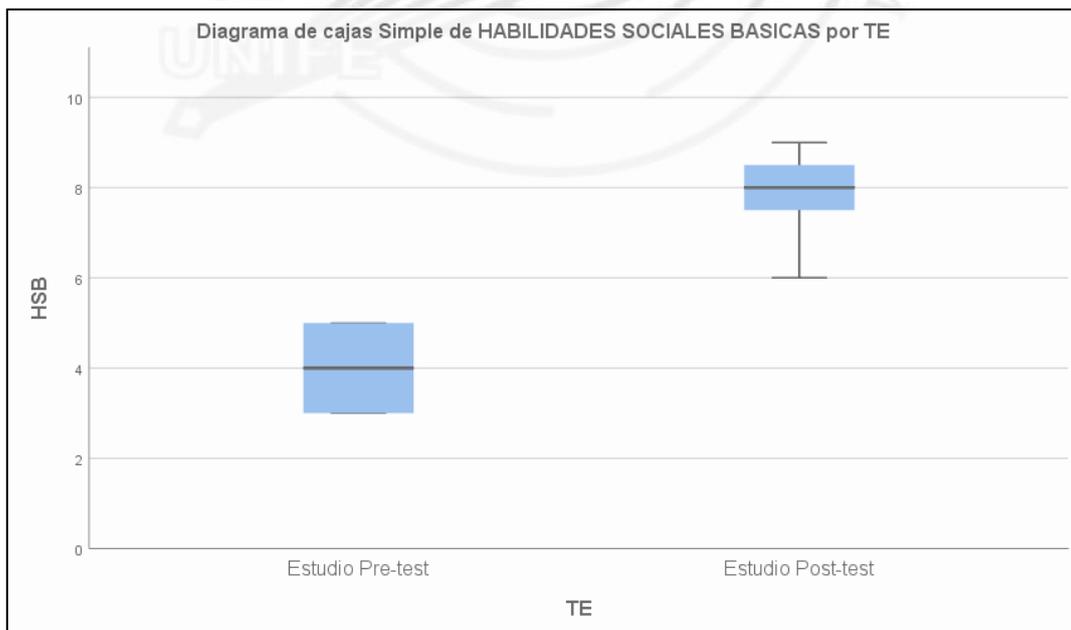


Diagrama de caja de Habilidades Sociales Avanzadas (grupo de control)

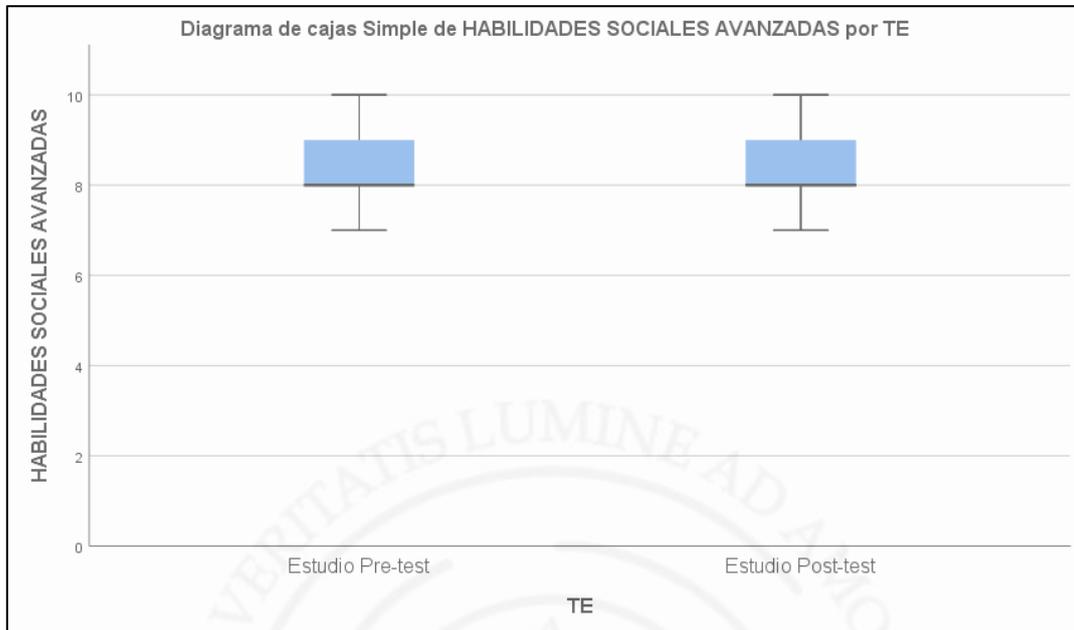


Diagrama de caja de Habilidades Sociales Avanzadas (grupo experimental)

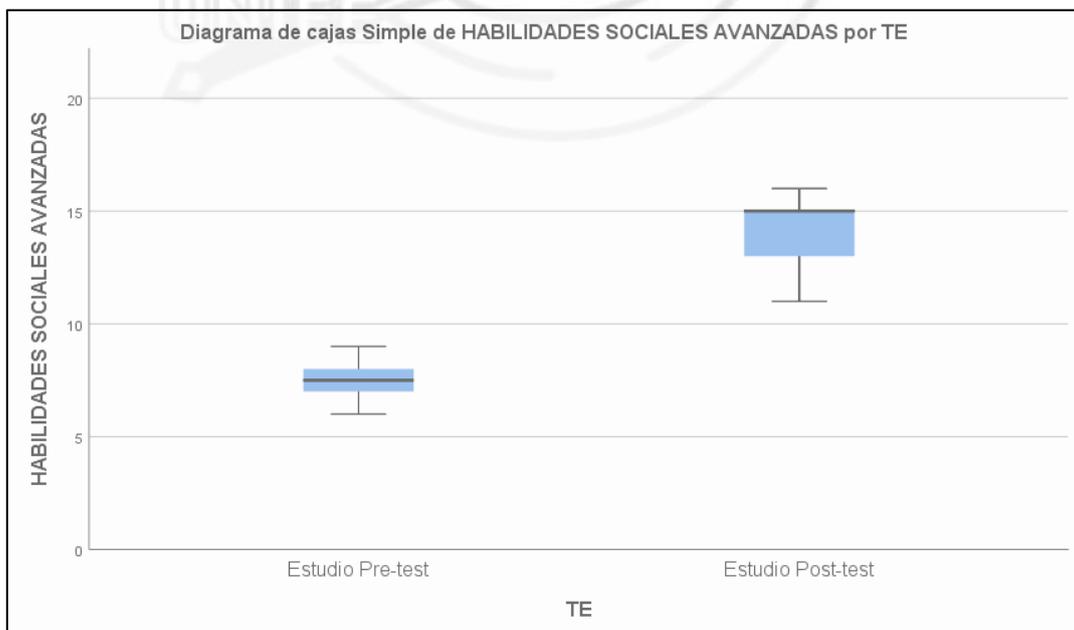


Diagrama de caja de Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos (grupo de control)

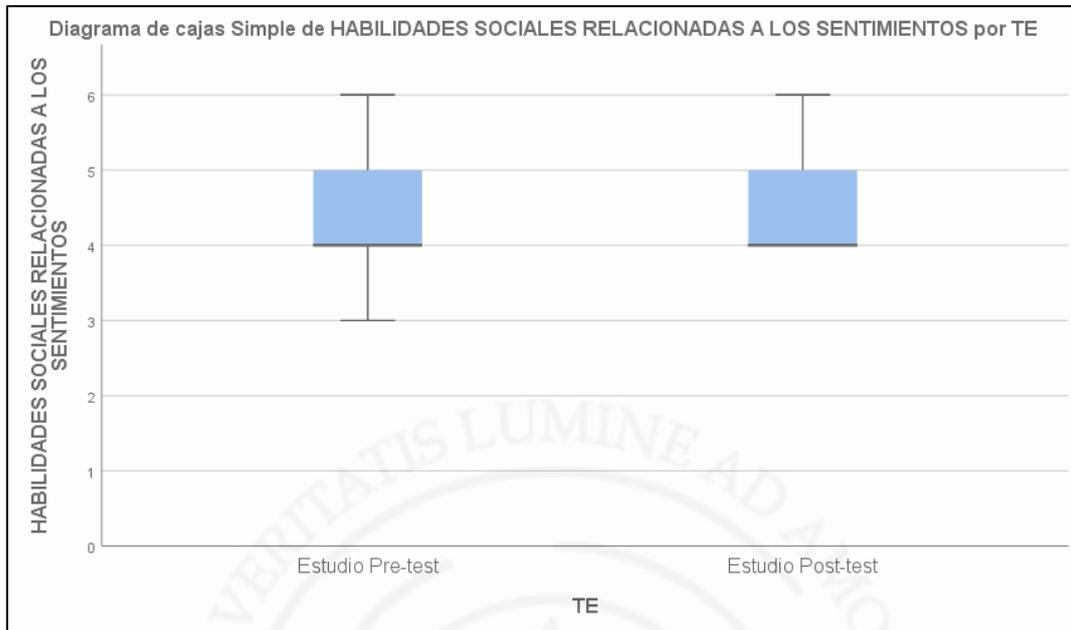


Diagrama de caja de Habilidades Sociales Relacionadas a los Sentimientos (grupo experimental)

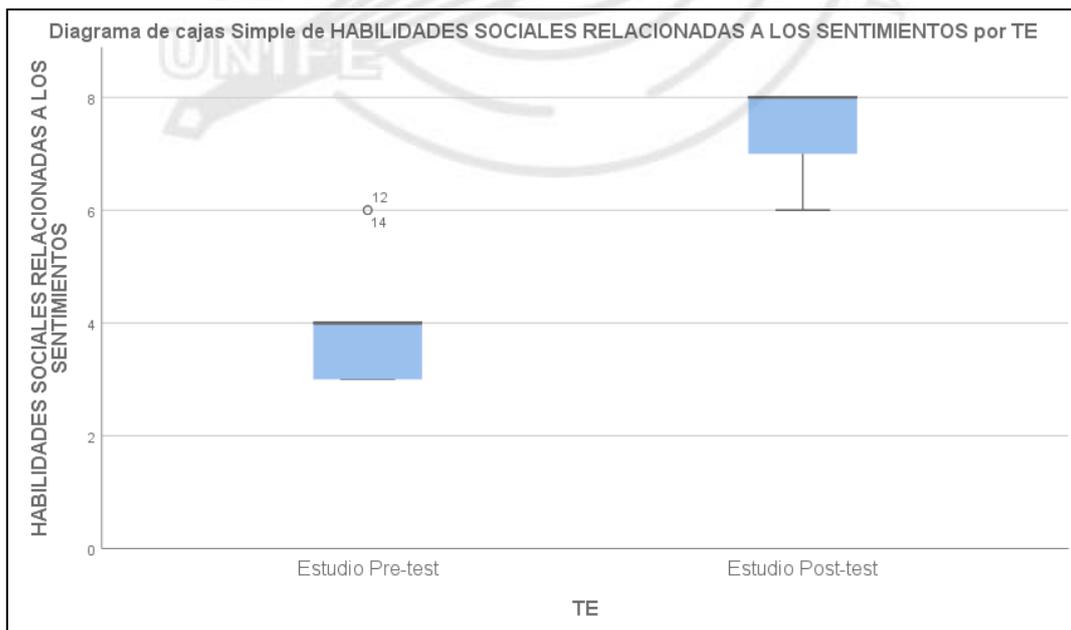


Diagrama de caja de Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión (grupo de control)

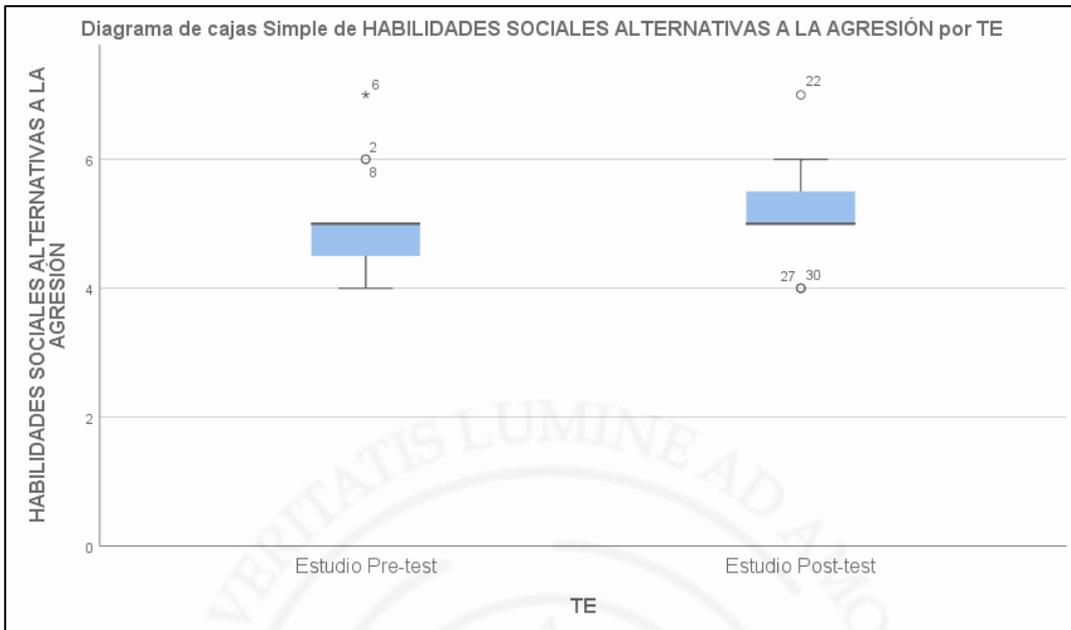


Diagrama de caja de Habilidades Sociales Alternativas a la Agresión (grupo experimental)

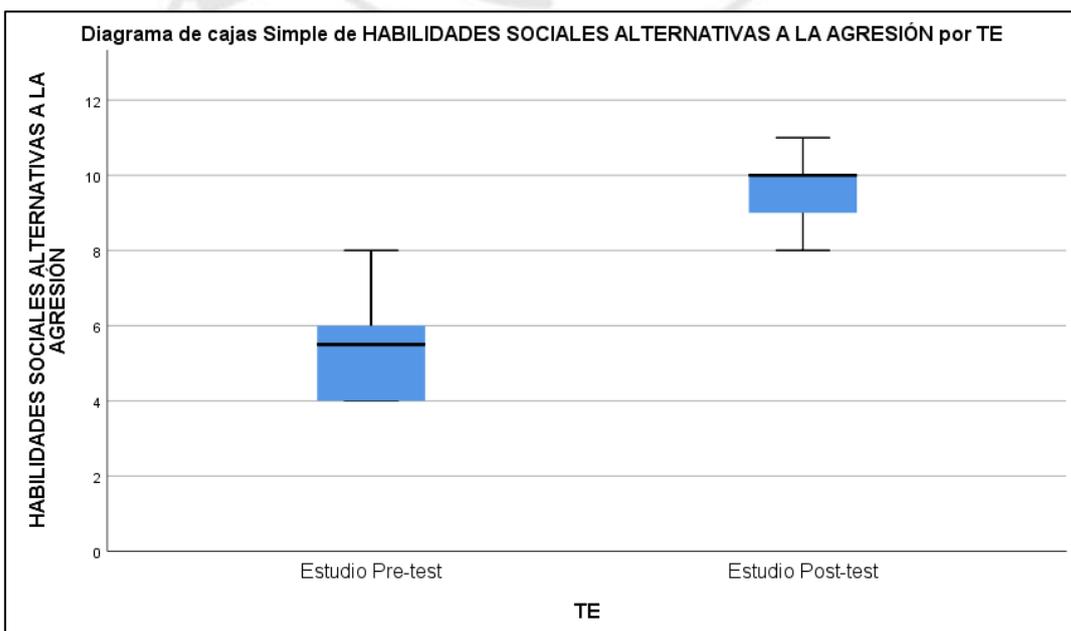


Diagrama de caja de Habilidades Sociales de Planificación (grupo de control)

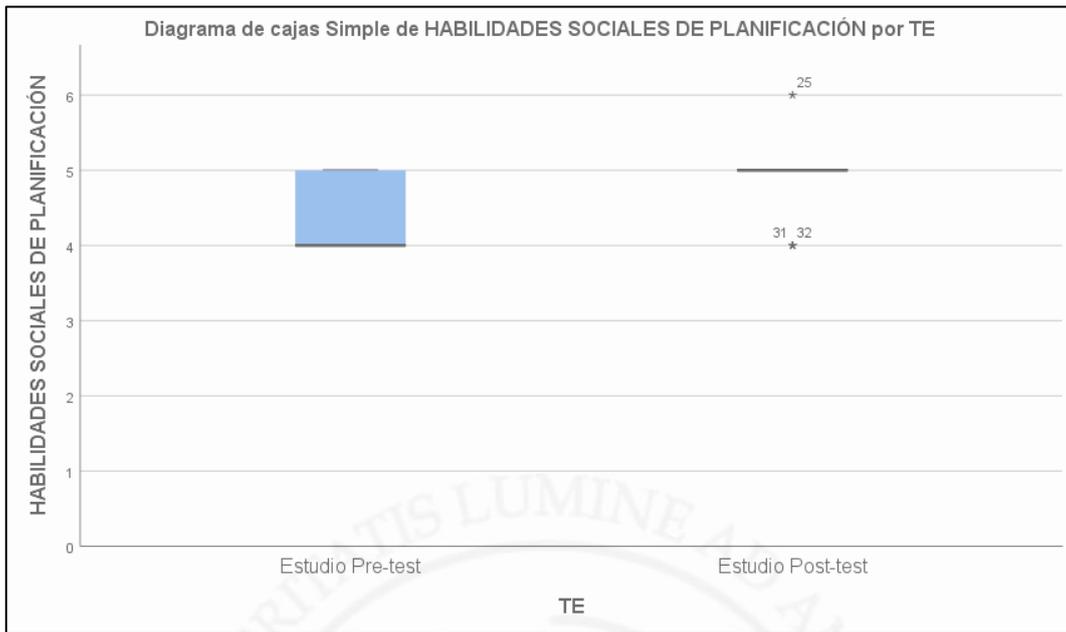


Diagrama de caja de Habilidades Sociales de Planificación (grupo experimental)

