

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICE RECTORADO DE EDUCACIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

**Juegos Cooperativos y Conducta Social en Niños de 5 años de la
Institución Educativa 1539 – Chimbote 2019**

Tesis Para obtener el Título Profesional en Educación Inicial

Autora

Bacilio Meléndez, María Isabel

Asesora

Vásquez Tolentino, Emérita

Nuevo Chimbote-Perú

2019

INDICE

	Pág.
1. PALABRAS CLAVE	v
2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	vi
3. RESUMEN	vii
4. ABSTRACT	viii
5. INTRODUCCIÓN	1
5.1 Antecedentes y fundamentación científica	1
5.1.1 Antecedentes	1
5.1.2 Fundamentación científica	4
5.1.2.1 Definición de juegos cooperativos	4
5.1.2.2 Teorías sobre juegos cooperativos	6
5.1.2.3 Características de los juegos cooperativos	7
5.1.2.4 Dimensiones de los juegos cooperativos	9
5.1.2.4.1 Dimensión cooperación	9
5.1.2.4.2 Dimensión participación	9
5.1.2.4.3 Dimensión diversión	9
5.1.2.5 Definición de conducta social	10
5.1.2.6 Teorías de la conducta social	10
5.1.2.6.1 Teoría de la influencia social	10
5.1.2.6.1.1 Influencia informativa	11
5.1.2.6.1.2 Influencia normativa	11
5.1.2.6.2 Teoría del condicionamiento clásico	10
5.1.2.6.3 Teoría del condicionamiento operante	11
5.1.2.6.4 Teoría del aprendizaje vicario	11
5.1.2.6.5 Teoría sociocultural	12
5.1.2.7 Dimensiones de la conducta social	12
5.1.2.7.1 Dimensión habilidades básicas de interacción social	12
5.1.2.7.2 Dimensión habilidades para hacer amigos y amigas	12
5.1.2.7.3 Dimensión habilidades para las conversaciones	13

5.1.2.7.4 Dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	13
5.1.2.7.5 Dimensión habilidades para solucionar problemas interpersonales	13
5.1.2.7.6 Dimensión habilidades para relacionarse con los adultos	13
5.2 Justificación de la investigación	14
5.3 Problema	15
5.4 Conceptuación y operacionalización de las variables	16
5.4.1 Definición conceptual de la variable Juegos cooperativos	16
5.4.2 Definición conceptual de la variable conducta social	16
5.4.3 Definición operacional	16
5.4.3.1 Variable independiente: Juegos cooperativos	16
5.4.3.2 Variable dependiente: Conducta social	16
5.4.3.3 Operacionalización de las variables	17
5.5 Hipótesis	19
5.5.1 General	19
5.6 Objetivos	19
5.6.1 General	19
5.6.2 Específicos	19
6. METODOLOGÍA	20
6.1 Tipo y diseño de la investigación	20
6.1.1 Tipo de investigación	20
6.1.2 Diseño de investigación	20
6.2 Población y muestra	21
6.3 Técnica e instrumento de investigación	21
6.3.1 Técnicas	21
6.3.2 Procedimiento de recolección de datos	22
6.3.3 Validez	24
6.4 Procesamiento y análisis de la información	25
6.4.1 Técnicas de procesamiento	25
6.4.2 Técnicas de análisis de la información	26
7. RESULTADOS	28
7.1 Presentación de resultados	28

7.1.1 Descripción del nivel de la variable juegos cooperativos	28
7.1.2 Descripción del nivel de la variables conducta social	29
7.1.3 Determinando la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta social	30
7.2 Discusión de resultados	32
8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	33
8.1 Conclusiones	33
8.2 Recomendaciones	34
9. AGRADECIMIENTO	35
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
11. ANEXOS	39
Anexo A: Matriz de consistencia	40
Anexo B: Validación de instrumentos	42
Anexo C: Instrumentos de recolección de datos	54
Anexo D: Base de datos	57

1. PALABRAS CLAVE

TEMA	Juegos Cooperativos – Conducta Social
-------------	---------------------------------------

ESPECIALIDAD	Educación inicial
---------------------	-------------------

KEYS WORDS

THEME	Cooperative Games - Social Behavior
--------------	-------------------------------------

SPECIALTY	Initial Education
------------------	-------------------

Línea de investigación

Líneas de investigación	OCDE		
	Área	Sub área	Disciplina
Teorías y métodos educativos	Ciencias sociales	Ciencias de la educación	Educación general

2. TITULO

**JUEGOS COOPERATIVOS Y CONDUCTA SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE N° 1539 –CHIMBOTE 2019**

**COOPERATIVE GAMES AND SOCIAL CONDUCT IN CHILDREN OF 5 YEARS
OF AGE OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION OF N ° 1539 -CHIMBOTE 2019**

3. RESUMEN

Provenientes de la I.E. 314 de cChimbote. La metodología utilizada fue un diseño no experimental, transaccional, del tipo descriptivo. Se trabajó con una muestra de 21 niños y para la medición de la variable de estudio se emplearon como instrumentos una guía de observación y un cuestionario, los cuales fueron debidamente validados a juicio de expertos y aplicados a la muestra. El tipo de investigación fue el descriptivo, de diseño No experimental: transversal, correlacional, con un enfoque cuantitativo. La naturaleza cualitativa de las variables de estudio nos permitió emplear la prueba no paramétrica de Spearman para la constatación de la hipótesis. Los resultados del estudio que se alcanzó después de la investigación fue el identificar el nivel de relación que existe entre las variables de los juegos cooperativos y la conducta social de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1539 Chimbote - 2019. En conclusión, podemos afirmar que entre las variables juegos cooperativos y conducta social existe relación positiva media expresada por un coeficiente de correlación de Spearman de $\rho=0.448$ y la correlación es significativa en un nivel de $p=0,042$, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alternativa.

4. ABSTRACT

The research carried out, aimed to determine the relationship between cooperative games and social behavior in children of 5 years of age of the educational institution N ° 1539 - Chimbote, 2019. The methodology used was a non-experimental, transactional design, of the descriptive type. We worked with a sample of 21 children and for the measurement of the study variable, an observation guide and a questionnaire were used as instruments, which were duly validated by experts and applied to the sample. The type of research was the descriptive, non-experimental design: transversal, correlational, with a quantitative approach. The qualitative nature of the study variables allowed us to use Spearman's nonparametric test for the verification of the hypothesis. The results of the study that was reached after the investigation was to identify the level of relationship that exists between the variables of the cooperative games and the social behavior of the children of the Initial Educational Institution N ° 1539 Chimbote - 2019. In conclusion, we can affirm that among the variables cooperative games and social behavior there is a positive mean relationship expressed by a spearman correlation coefficient of $\rho = 0.448$ and the correlation is significant at a level of $p = 0.042$, rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis.

5. INTRODUCCION

5.1 Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1 Antecedentes

En Ecuador, Mero (2015) realizó un estudio cuyo objetivo fue establecer la importancia de los juegos cooperativos para el desarrollo de los valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. Mis pequeños angelitos, en una muestra de 75 niños, los instrumentos fueron el registro anecdótico, lista de control/cotejo, observación en el juego, escala de apreciación y escalas de actitudes. Las conclusiones son: “Muchos padres de familia consideran que los juegos cooperativos ayudan a la socialización y a mantener confianza entre el grupo de infantes donde se están formando como seres humanos, además, se cree que aportan al desarrollo de los valores. Existe una serie de valores que se pueden formar a partir de los juegos con fines cooperativos, pese a esto dentro del Centro Integral muy poco se los aplican. Se considera la formación de valores con el desarrollo de los juegos cooperativos, por lo que se debe implementar una guía educativa de juegos.”(p. 61)

Así mismo, en Ecuador, Márquez (2015) con su investigación titulada: “El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego”. El objetivo era investigar las capacidades sociales y comunicativas a través de la utilización del juego. El diseño es cuasi experimental, con grupo de control y otro experimental. Concluye: “ que el juego es mucho más que un placer, es la primera herramienta de aprendizaje que dispone el niño para aprender del mundo que le rodea, asimismo, organizar la clase por rincones de juego es una estrategia que integra las actividades de aprendizaje y las necesidades básicas del estudiante, es así que, los rincones facilitan en ellos posibilidades de jugar individual y grupalmente, motivándolo a comunicarse con sus pares y a desarrollar sus habilidades comunicativas y sociales”.(p. 78)

Por otro lado, en España, Giménez (2015) en su investigación cuyo que lleva por título: “Desarrollo de la competencia comunicativa en el aula de educación infantil” propuesta de actuación y análisis crítica con el alumno, El objetivo fue diseñar y presentar una propuesta de intervención educativa con la que el alumno consiga desarrollar la competencia comunicativa para lograr expresarse e interactuar oralmente de manera adecuada. Concluye : “en que muchos docentes tienen poca experiencia respecto al trabajo de habilidades comunicativas, es difícil encontrar en el aula de educación infantil un trabajo continuo para desarrollar habilidades comunicativas en los niños, por ello los docentes deben formarse en este campo para luego, ellos mismos creen otras actividades que contribuyan a este logro”. (p. 35)

A nivel nacional en Lima, Cotrina (2015) realizó su tesis con el objetivo de identificar las habilidades sociales que muestran los niños de cuatro años durante sus actividades de juego en una institución educativa particular del distrito de San Isidro, estudio de nivel exploratorio. En una muestra de 16 niños de 4 años de Institución Educativa Particular Confesional no católica. Las conclusiones: “El juego ayuda a los niños y a las niñas a desarrollarse y a conocerse, contribuye a ser mejor persona, optimiza el proceso de socialización. Las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos en los niños de 4 años aún se encuentran en proceso, porque a esta edad recién están reconociendo sus sentimientos y el de los demás niños, tienen dificultad en expresar sus sentimientos en palabras”. (p. 54)

Así mismo en Lima, Cano (2017) en su tesis, cuyo objetivo fue determinar de qué manera la aplicación del Programa “Aprendo conductas saludables” mejora las habilidades sociales en estudiantes de 6° de primaria de la I.E.P. Santa María Josefa Rosselló, 2016. Utilizo el método hipotético deductivo, del tipo aplicada con un nivel explicativo, desarrollada con un diseño experimental y un sub-diseño cuasi experimental, elaborada con un enfoque cuantitativo. El instrumento de evaluación fue el cuestionario de Habilidades sociales (CHIS) de Inés Monjas Casares. Llegando a la conclusión: Se demostró que sí existieron diferencias significativas entre los

grupos porque ninguno del grupo control alcanzó el nivel de habilidades muy desarrolladas, mientras que el 100% del grupo experimental llegó al nivel de habilidades muy desarrolladas comprobándose de este modo que: la aplicación del Programa “Aprendo conductas saludables” sí mejoró las habilidades sociales en los estudiantes de sexto de primaria.(Pag.104)

También en Lima, Galarza (2012) en su tesis el objetivo fue determinar la relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar. El tipo de investigación fue de enfoque cuantitativo, método descriptivo correlacional de corte transversal, la población estuvo constituida por 485 alumnos del nivel secundario del centro educativo Fe y Alegría 11, los instrumentos aplicados fueron: Cuestionario de Habilidades Sociales y la Escala de Clima Social Familiar. Las conclusiones: “El mayor porcentaje de estudiantes presentan un nivel de habilidades sociales de medio a bajo, lo cual indica que tendrán dificultades para relacionarse con otras personas, así como no podrán solucionar de forma correcta los problemas propios de la vida diaria. las habilidades sociales de asertividad, comunicación y toma de decisiones presentan en su mayoría un nivel medio con tendencia a bajo (47.79%), (44.75%) y (42.03%) respectivamente”. (p. 105)

Por último, también en Lima, Chero (2018) en su tesis el objetivo fue probar el efecto de la aplicación del juego en la conducta agresiva de los niños y las niñas de 5 años del I.E.P. Alexander Graham Bell del distrito de Comas. La metodología utilizada es de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es aplicada, de diseño cuasi-experimental de dos grupos con pre y post test, En una muestra de 20 niños de ambos sexos, con grados considerables de conducta agresiva según reporte de la maestra de aula; 10 niños de un aula fueron considerados para grupo experimental (GE) y otros 10 niños de otra aula para grupo de control (GC). Se utilizó una Lista de Chequeo de Conductas Agresivas de diseño ad hoc y se verificó la idoneidad de sus propiedades métricas en confiabilidad (consistencia interna de 0.91 con la fórmula de KR-20). Los resultados obtenidos:

...indicaron que no existían diferencias significativas en la condición pre test ($Z = -0,613$; $p > 0,05$) al comparar GC (rango promedio = 9.70) y GE (rango promedio = 11.30); sin embargo, en la condición pos test se encontró existencia de diferencias significativas ($Z = -3,476$; $p < 0,05$) entre los dos grupos, siendo el rango promedio del GE (5.95) mucho menor con respecto al GC (15.05). (p. 63)

5.1.2 Fundamentación científica

5.1.2.1. Definición de Juegos cooperativos

El juego cooperativo es similar a cualquier otro tipo de juegos, la diferencia es que su ambiente se caracteriza en llevar a un plano de diversión, buscar afecto, crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir, conllevando a los estudiantes a una conducta social buena. Se han formulado innumerables definiciones sobre el juego, así tenemos:

Según los estudios de Gallardo y Fernández (2010) manifiestan que el juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. A través del juego, los niños desarrollan las capacidades de relacionarse con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.; y encuentran un lugar en la sociedad; aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden a respetar las normas y reglas, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos y aprenden a acatar y respetar las reglas morales, éticas y sociales; etc.

Otra de las definiciones sobre el juego, lo hace, el Diccionario de la Real Academia Española lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

También, Paredes (2002). Dice, se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos y, por ello, las definiciones describen algunas de sus características.

Por otro lado, Viciano y Conde (2002) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño.

En cambio, para Carmona y Villanueva (2006) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”.. En otros términos, podríamos decir que en la vida cotidiana la mayor parte de las actividades que se realizan constituyen un medio para conseguir una meta determinada, mientras que el juego constituye un fin en sí mismo, ya que la acción lúdica produce placer, alegría y satisfacción al ejecutarla, al igual que el arte, el juego posee una ejecución que sólo tiene como finalidad realizarse en sí mismo.

También, Giraldo (2005) manifiesta que:

Los juegos cooperativos son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, no suelen haber ganadores ni perdedores, los que no excluyen, sino que integran, los que fomentan la participación de todos y en los que la ayuda y la cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. (p.34)

Así mismo, Mero (2015), define al juego cooperativo como:

Actividades interactivas que permiten el encuentro entre los participantes y el acercamiento a la naturaleza. Entonces, se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Estos juegos permiten la expansión de la

solidaridad y las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz. (p.1)Analizando podemos expresar que los juegos cooperativos conllevan al desarrollo de conductas (habilidades) en los niños para participar en equipo, en este sentido, Torres (2003) manifiesta que:

Generar en los niños capacidades sociales de trabajo en equipo, es importante porque es una interacción comunicativa adecuada, además de la intervención autónoma para influenciar en el aprendizaje de sus pares, donde expone sus opiniones, y tiene una postura positiva para superar las dificultades (p. 132).

5.1.2.2 Teorías sobre el juego cooperativo.

Tenemos a, Spencer (1861) elabora su Teoría del excedente energético basada en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

También tenemos a, Freud (1974) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente.

Por otro lado, Buytendijk (1935) interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego (Lavega, 2004). Para él, el juego es una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo. Este autor señala que el juego depende de la dinámica infantil, y que un niño juega porque es niño,

es decir, que los caracteres propios de su 'dinámica' le impulsan a no hacer otra cosa que jugar.

Para Jean Piaget (1946), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Según, Vigotsky (1966), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Johnson y Johnson (1999) formularon hace un tiempo los componentes más característicos e importantes que definen o distinguen el aprendizaje cooperativo efectivo, basan su investigación en el planteamiento de Deutsch sobre la teoría de interdependencia social, donde se establece la forma cómo se determinan la interacción entre las personas. Este planteamiento identifica dos formas de interdependencia: La primera es la positiva, basada en la cooperación que se manifiesta como resultado de la interacción entre pares, donde se estimulan y facilitan el esfuerzo de cada uno de los miembros del grupo. La segunda es la negativa, donde se promueve la competencia, lo que trae como consecuencia la interacción opositora, donde algunos individuos desalientan y obstaculizan el esfuerzo de su compañero.

5.1.2.3 Características de los juegos cooperativos

Un juego cooperativo lo primero que debe tener claro es un objetivo. Este le permitirá al docente establecer las metas que deben alcanzar los estudiantes. Según los estudios de Orlick (1996), destaca diversas características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes y estos son:

Libres de competir: Las personas no son obligados a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesitan de su ayuda.

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

Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto.

Libres para elegir: El proporcionar elecciones a los miembros, demuestra respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.

Libres de la agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos.

De acuerdo a lo mencionado la implementación de este tipo de trabajos cooperativos debe partir del interés y expectativa del niño, tomando en cuenta sus saberes previos. Solo de esa manera ellos podrán generar sus recursos prioritarios para un aprendizaje que sea significativo. Por lo tanto, el juego cooperativo no se diferencia de los demás, solo que su naturaleza implica dejar en un segundo plano la competencia entre pares, el ganar o perder, por lo tanto, los niños juegan de manera socialmente saludable.

De un análisis de lo expresado podemos concluir que, el docente juega un papel intervencionista en los juegos cooperativos, desde agenciar recursos y contextos para superar el egocentrismo característico de los niños de inicial y considerar el juego una herramienta que promueva conductas sociales de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, facilitando el encuentro social entre niños y el acercamiento a la naturaleza. Debe entenderse que los juegos los niños juegan con otros y no contra otros; juegan con la finalidad de superar desafíos u obstáculos y no para superar a otros. (Sanmartín,2012).

5.1.2.4 Dimensiones de los juegos cooperativos

Para el desarrollo de esta investigación se asumirá como dimensiones los juegos de carácter cooperativo planteados por Orlick (1996). Y que son tres:

5.1.2.4.1 Dimensión cooperación. Caracterizada por la valoración y desarrollo de destrezas para la resolución de actividades y dificultades de forma grupal mediante interrelaciones recíprocas y controladas. El trabajo cooperativo es la manera más adecuada de desarrollar capacidades, compartiendo y socializando, con una preocupación mutua de pares. Tratando de llegar a la obtención de un fin común, innovando posibles respuestas destructivas en respuestas constructivas y positivas.

5.1.2.4.2 Dimensión participación. Dentro de un contexto selectivo y discriminante, este tipo de juegos tienen como finalidad valorar la habilidad de participación de todos los participantes. Esta forma de participar colectivamente en la realización del juego y en la búsqueda de alternativas de solución va a generar un clima de grata confianza y de implicación recíproca.

5.1.2.4.3 Dimensión diversión. Poner en práctica el juego cooperativo tendrá consecuencias beneficiosas para su desarrollo social como personas y mejorará sus relaciones sociales y de afecto y de cooperación dentro de su grupo en el salón de clase, lo que manifiesta el sentido pedagógico orientado al fomento de comportamientos sociales. Jugar es la manera en la que los niños se relacionan con el entorno: descubren, conocen y se apropian de todo lo que los rodea; crean vínculos afectivos, de solidaridad y expresan sus emociones. Pero con que jugar; para nuestro caso de niños de 3-5 años: etapa del por qué. Tienen amigos y revelan sentimientos y necesidades. Muñecos interactivos, armables, juguetes de control remoto y los que estimulen la actividad física y su conducta social.

5.1.2.5 Definición de Conducta Social

Es la manera de proceder que tienen las personas en relación con su entorno o mundo de estímulos. Este acto incluye el pensamiento, movimientos físicos, expresión oral y facial, respuestas emocionales. Un estímulo actuaría sobre el individuo dando lugar a una conducta que lleva una realización. Realización es el resultado de la conducta, e incluye el cambio en la estimulación, la supervivencia, la evasión. Pero para lograr estas conductas positivas hay que desarrollar habilidades sociales que hace que el individuo se comporte bien en la sociedad y respete las normas.

La conducta social es una capacidad que desarrolla las personas desde pequeñas, algunos la tienen más desarrollada que otros pero está latente, lista para salir y actuar cuando sea necesario. Si comparamos a los niños con los adultos, los primeros son mucho más hábiles a la hora de hacer amigos, son más espontáneos y naturales en esta etapa de la vida y entonces eso le juega a favor para hacer amigos. La conducta social no son innatas, sino que se entrenan. Por tanto, también se perfeccionan cuando se practican.

Existen conductas sociales muy importantes que propician la agradable convivencia en sociedad: la amabilidad, la empatía, el respeto, la generosidad, la simpatía.

5.1.2.6 Teorías de la conducta social

5.1.2.6.1 Teoría de la influencia social

Es un proceso psicológico social en el cual uno o varios sujetos influyen en el comportamiento de los demás. En este proceso se tienen en cuenta factores como la persuasión, la conformidad social, la aceptación social y la obediencia social. Dicha influencia puede ser de dos tipos:

5.1.2.6.1.1 Influencia informativa

Sucede cuando una persona cambia de pensamiento o comportamiento porque cree que la postura del otro es más correcta que la propia. Esto quiere decir que hay un proceso de conversión.

5.1.2.6.1.2 Influencia normativa

A diferencia de la informativa, se da cuando una persona no está del todo convencida por la postura del otro, y sin embargo, por querer ser aceptada por los demás, termina actuando en contra de sus propias creencias.

Fue, Montaigne (1680), filósofo y ensayista europeo, manifiesta que hay muchas formas de influir en los demás sin tener una gran reserva de dinero.

5.1.2.6.2 Teoría del condicionamiento clásico

Según, Pavlov (1927) afirma que a un estímulo le corresponde una respuesta innata, pero sostiene que si ese estímulo es asociado a otros eventos, podemos obtener un comportamiento diferente. Según Pavlov, a través de estímulos inducidos se pueden cambiar las conductas de las personas.

5.1.2.6.3 Teoría del condicionamiento operante

Desarrollada por B. F. Skinner (1920) el condicionamiento operante es una manera de aprendizaje a base de recompensas y castigos. Este tipo de condicionamiento sostiene que si la conducta trae consigo una consecuencia, ya sea de premio o castigo, la consecuencia de nuestra conducta nos llevará al aprendizaje.

5.1.2.6.4 Teoría del aprendizaje vicario

En el aprendizaje vicario (aprendizaje por imitación), el refuerzo es de otra característica; se enfoca principalmente a procesos imitativos cognitivos del individuo que aprende con

una figura modelo. En los primeros años, los padres y educadores serán los modelos básicos a imitar.

El concepto lo propuso el psicólogo Albert Bandura (1977) en su Teoría del aprendizaje social en 1977. Lo que propone es que no todo el aprendizaje se logra experimentando personalmente las acciones.

5.1.2.6.5 Teoría Sociocultural

La Teoría Sociocultural de Vygotsky hace énfasis en la interacción de los jóvenes con el entorno que los rodea, entendiendo al desarrollo cognoscitivo como el resultado de un proceso multicausal.

Las actividades que realizan de forma conjunta brindan a los niños la posibilidad de internalizar las formas de pensamiento y comportamiento de la sociedad donde se encuentran, adaptándolas como propias.

5.1.2.7 Dimensiones de la Conducta Social

Para el desarrollo de esta variable, se tomarán las seis habilidades sociales que plantea Monjas (2000) en su Programa de enseñanza de Habilidades conductuales sociales:

5.1.2.7.1 Dimensión habilidades básicas de interacción social

“Son comportamientos básicos y esenciales que son necesarios para la relación con cualquier persona de su entorno social ya sea niño o adulto y que se usan en intercambios sociales amables cordiales y agradables”, manifiesta Monjas (2000).

5.1.2.7.2 Dimensión habilidades para hacer amigos y amigas

“Se consideran habilidades para iniciar, desarrollar y mantener interacciones positivas mutuamente satisfactorias”, menciona Monjas (2000). Incluye habilidades relevantes para iniciar, desarrollar y mantener las interrelaciones sociales positivas entre pares.

5.1.2.7.3 Dimensión habilidades para las conversaciones

Esta habilidad “Agrupa las habilidades que permiten iniciar, mantener y finalizar conversaciones con sus iguales o con los adultos”, señala Monjas (2000). Incluyéndose en esta dimensión las habilidades como el Inicio de diálogos o mantener intercambio de ideas sostenidos y culminarlos con éxito. El adherirse a las conversaciones de demás de forma individual o grupal.

5.1.2.7.4 Dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones Esta habilidad “Incluyen habilidades de expresar y recibir emociones, de defender sus derechos y opiniones de forma asertiva, respetando los derechos de los demás”, sostiene Monjas (2000).

5.1.2.7.5 Dimensión habilidades para solución de problemas interpersonales

“Están referidas a habilidades para solucionar y enfrentar conflictos que tenga con otras personas, buscando alternativas de solución, previendo las consecuencias de sus actos, evaluando soluciones posibles y probando la solución elegida”, Monjas (2000).

5.1.2.7.6 Dimensión habilidades para relacionarse con los adultos

Esta habilidad “Son comportamientos que permiten y facilitan una relación adecuada y positiva del niño con los adultos de su entorno social (padres profesores, educadores y familiares” señala Monjas (2000). Y dentro de esta dimensión se considera también las siguientes habilidades El trato cortés con las personas de mayor edad; implica establecer relaciones cordiales, de amabilidad y agradables incluye usar destrezas básicas de interacción en un determinado contexto. También el reforzamiento al adulto es importante, es decir, realizar alguna actividad agradable para esa persona. Esta habilidad social se relaciona directamente con la habilidad básica de interrelación social. Las conversaciones con las personas adultas se manifiestan al inicio, mantenimiento y término de los diálogos con ellos, contextualizando el contenido de acuerdo a la forma de hablar del interlocutor. El hablar de forma cortés y respetuosa, así como el de realizar peticiones a la persona

mayor incluye comportamientos y habilidades relevantes para una interacción empática con los adultos, realizando y/o decepcionando peticiones de parte de ellos, aquello incluye practicar las habilidades relacionadas con lo que se siente, emociona y opina.

5.2 Justificación de la investigación

Los juegos cooperativos en la educación Inicial tienen una gran importancia ya que estas constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas con el fin de permitir la construcción de conocimientos en el ámbito social escolar (Inicial) y en permanente interacción del niño/a, con otros niños, los docentes, padres, representantes y las comunidades.

Por lo expuesto esta investigación se dará porque se tomará en cuenta la problemática educativa actual, los docentes no están dando la importancia debida al juego cooperativo en el aula. El mismo que puede facilitar el desarrollo de las habilidades sociales; favoreciendo el desarrollo integral del niño y de esa manera pueda irse incorporando en su entorno social. Por lo que en el estudio se plantea el juego cooperativo como recurso metodológico para desarrollar las habilidades sociales. Así mismo se realizara el estudio para que los juegos educativos sean utilizadas para identificar principios, criterios, actitudes y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente cuando enfrenta a los problemas de conducta social de los niños/as, los cuales guarda una estrecha relación con la programación, implementación del proceso de enseñanza/ aprendizaje, por esta razón los educadores/as, tienen la responsabilidad de la búsqueda para dinamizar y mejorar los procesos espontáneos de conducta social.

El beneficio social de la presente investigación se ve reflejada en la contribución a un mejor desarrollo y formación de la conducta social del niño, por ende, la construcción de un nuevo ciudadano de bien para la sociedad y de actitudes que favorezcan la paz y la buena conducta entre las personas, logrando vínculos de integración y solidaridad humana. Por otro lado, el aporte científico es que a partir de las investigaciones hechas,

se presenta un método de carácter científico para que los docentes puedan tener una información para la mejora de su quehacer pedagógico.

Metodológicamente se justifica la investigación, ya que los resultados son producto de la utilización del método científico y puede ser tomado en cuenta por otros investigadores en situaciones que contemplen características similares en otras Instituciones sobre el problema de la conducta social de los niños, con el propósito de seguir investigando.

5.3 Problema

Es conocido que en el ámbito escolar como en el familiar se viven situaciones difíciles con los niños con respecto a las conductas sociales que ellos tienen y en las que es difícil tomar decisiones y actuar ante estos comportamientos inadecuados o indeseables de los niños. En estos casos es posible influir de forma positiva en ellos si tenemos en cuenta una serie de pautas, medidas o más bien técnicas que la psicología nos aporta. Para esto existen diversas técnicas de carácter psicopedagógico que hay, entonces se puede afirmar que la que se va a tratar en el presente estudio, es de fácil aplicación por parte de los adultos o docentes que tratan a niños con conducta inadecuada. Unas de las técnicas estarían encuadradas los juegos cooperativos que provocan cambios en la conducta de los niños en sus aulas y en otro contexto; técnica que logra controlar las conductas mediante la alteración de las consecuencias que las siguen (condicionamiento operante). Todo ello encuadrado dentro de las técnicas conductistas cuya terapia trata de modificar los patrones de conducta desadaptados mediante, la aplicación de estrategias que conlleven a mejorar la conducta en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 1539 –Chimbote, 2019.

Por todo lo expuesto, nos conducen a plantearnos la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos cooperativos y conducta social en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 1539 –Chimbote, 2019?

5.4 Conceptuación y operacionalización de las variables

5.4.1 Definición conceptual de la variable independiente: Juegos cooperativos.

Según, Orlick (1996) manifiesta que los juegos cooperativos, cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con el fin de reeducar a la persona con otros juegos, que por su estructura favorezcan a sus objetivos y que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica.

5.4.2 Definición conceptual de la variable dependiente: Conducta social.

Según, Monjas (2000) manifiesta que las “conductas sociales son habilidades o destrezas sociales específicas, necesarias para ejecutar competentemente una tarea de índole social e interpersonal. Para ello es necesario que éste adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo”.

5.4.3 Definición Operacional

5.4.3.1 Variable Independiente: Juegos cooperativos

Es una variable que evalúa un conjunto de elemento estudiados por Orlick (1996) y que utilizaremos para operar en la investigación y estos son: la cooperación, la participación y la diversión.

5.4.3.2 Variable Dependiente: Conductas Sociales

Es una variable estudiada por el Cuestionario de (CHIS) de María Inés Monjas Casares (1992) que evalúa el conjunto de elementos conformado por seis habilidades.

5.4.3.3 Operacionalización de las variables

Tabla N°1. Matriz de la variable independiente juegos cooperativos

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Cooperación	-Destreza para resolver tareas y problemas juntos. -Reciprocidad Socializar. -Preocupación por los demás. -Colaboración para un fin común	1. Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros. 2. Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes. 3. Se apoya en sus compañeros cuando se presentan dificultades en el juego. 4. Demuestra solidaridad con los compañeros con menos destrezas. 5. Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando. 6. Se integra a diversos equipos con facilidad. 7. Se preocupa porque sus compañeros también alcance sus metas
Participación	-Participación de todos los miembros. -Búsqueda de posibles soluciones. -Clima de confianza. -Mutua implicación	8. Integra a sus compañeros en el juego. 9. Invita a sus compañeros a participar en su equipo. 10. Busca posibles soluciones ante los problemas que se presenten. 11. Juega en un clima de confianza 12. Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables. 13. Trabaja en equipo de manera armoniosa. 14. Se apoya mutuamente en el momento que se necesitan
Diversión	-Desaparición del miedo al fracaso. -Desaparición al rechazo. -Amenidad.	15. Juega sin temor al fracaso. 16. Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros 17. No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros 18. Acoge a sus compañeros que tienen dificultades y lo integra 19. Se divierte cuando interacciona con sus compañeros 20. Demuestra alegría al jugar en equipo.

Fuente: Marco teórico de la variable juegos cooperativos

Valoración de la variable independiente

DIMENSIONES	ESCALA DE VALORES	NIVELES Y RANGO POR DIMENSION
Cooperación	Nunca Alguna vez Siempre	Inadecuado (7 – 12) Poco adecuado (13 – 17) Adecuado (18 – 21)
Participación	Nunca Alguna vez Siempre	Inadecuado (7 – 12) Poco adecuado (13 – 17) Adecuado (18 – 21)
Diversión	Nunca Alguna vez Siempre	Inadecuado (6 – 10) Poco adecuado (11 – 14) Adecuado (15 – 18)

Tabla N° 2.

Matriz de la variable dependiente conducta social.

DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS
1. Habilidades básicas de interacción social	<ul style="list-style-type: none"> -Sonreír y reír - Saludar - Presentación - Favores - Cortesía y Amabilidad 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saluda de modo adecuado a otras personas 2. Pide favores a otras personas cuando necesita algo 3. Se ríe con otras personas cuando es oportuno 4. Se presenta ante otras personas cuando es necesario 5. Cuando se relaciona con otros niños o niñas pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa , etc.
2. Habilidades para hacer amigos y amigas	<ul style="list-style-type: none"> -Reforzar a los otro - Iniciaciones sociales - Unirse al juego con otros - Ayuda - Cooperar y comparte 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Ayuda a otros niños y niñas en diferentes ocasiones 7. Hace alabanza y se expresa positivamente de otros niños y niñas 8. Responde correctamente cuando otro niño(a) le pide que juegue o realice alguna actividad con él o ella. 9. Se junta con otros niños o niñas que están jugando o realizando otra actividad. 10. Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.
3. Habilidades conversacionales	<ul style="list-style-type: none"> -Iniciar conversaciones - Mantener conversaciones - Terminar conversaciones -Unirse a las conversaciones de otros - Conversaciones de grupo 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Cuando habla con otra persona, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta y dice lo que él/ella piensa o siente. 12. Cuando conversa con otros niños(as) termina la conversación de modo adecuado. 13. Se une a la conversación que tienen otros niños y niñas. 14. Inicia conversaciones con otros niños y niñas. 15. Cuando tiene una conversación en grupo, interviene cuando es necesario y lo hace de modo correcto.
4. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	<ul style="list-style-type: none"> -Autoafirmaciones positivas -Expresar emociones - Recibir emociones - Defender sus derechos - Defender las propias opiniones 	<ol style="list-style-type: none"> 16. Defiende y reclama sus derechos ante los demás. 17. Expresa y defiende adecuadamente sus opiniones. 18. Responde adecuadamente a las emociones agradables o positivas, así mismo a las desagradables y negativas 19. Expresa desacuerdos con otras personas cuando es oportuno. 20. Expresa cosas positivas de si mismo(a) ante otras personas.
5. Habilidades de solución de problemas interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> -Identificar problemas interpersonales. - Buscar soluciones -Anticipar consecuencias - Elegir una solución - Probar la solución 	<ol style="list-style-type: none"> 21. Ante un problema con otros niños(as), elije una solución efectiva y justa para las personas implicadas. 22. Cuando tiene un problema con otros niños(as) se pone en su lugar y busca soluciones. 23. Cuando tiene problemas con otros niños(as) trata de buscar las causas que lo motivaron, y dar la solución. 24. Identifica los problemas que surge cuando se relaciona con otros niños(as). 25. Ante un problema con otros niños o niñas busca muchas soluciones.
6. Habilidades para relacionarse con los adultos	<ul style="list-style-type: none"> -Cortesía con el adulto - Refuerzo al adulto - Conversar con el adulto - Peticiones al adulto - Solucionar problemas con el adulto. 	<ol style="list-style-type: none"> 26. Alaba y dice cosas positivas y agradables a los adultos y es sincero al hacerlo. 27. Responde correctamente a las peticiones sugeridas por los adultos. 28. Cuando se relaciona con adultos es cortés y educado(a). 29. Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos. 30. Le gusta tener conversaciones con adultos.

Fuente: Adaptación del cuestionario de Monjas (1993)

Valoración de la variable dependiente

DIMENSIÓN	ESCALA DE VALORES	NIVEL Y RANGO POR DIMENSION
1. Habilidades básicas de interacción social	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)
2. Habilidades para hacer amigos y amigas	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)
3. Habilidades conversacionales	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)
4. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)
5. Habilidades de solución de problemas Interpersonales	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)
6. Habilidades para relacionarse con los adultos	Nunca Alguna vez Siempre	Inicio (5-8) Proceso (9-13) Logrado (14-20)

5.5 Hipótesis

5.5.1 General

Existe relación positiva de los juegos cooperativos con las conductas sociales en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote, 2019.

5.6 Objetivos

5.6.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta social en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote, 2019.

5.6.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de los juegos cooperativos en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote, 2019.
- Identificar el nivel de la conducta social en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote, 2019.

6. METODOLOGÍA

6.1 Tipo y diseño de investigación:

6.1.1 Tipo de investigación

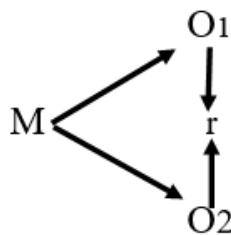
Es del tipo Descriptiva, según Sabino (1986) “La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos, y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. En la medida en que, en la primera fase, se deberá caracterizar ambas variables para luego establecer las consecuencias que trae consigo la intervención en la variable independiente para medir los cambios en la dependiente, es decir, la esencia de la investigación, está en el eje de causa - efecto.

6.1.2 Diseño de investigación

Se desarrollará una investigación de diseño No experimental: transversal, correlacional, con un enfoque cuantitativo.

La variable no fue sometida a la manipulación de la investigadora, se recogió la información y luego fue analizada y es transversal porque se recogió los datos en un único y determinado tiempo. (Hernández; Fernández, 2010 pag.60).

El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño:



Donde:

M = Muestra

O1 = Observación de la variable juegos cooperativos

O2 = Observación de la variable conducta social

r = relación entre las variables.

6.2 Población y muestra:

Para la ejecución de la presente investigación la población está constituido por 21 niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 Chimbote.

Para el proceso del muestreo se tomó toda la población por ser pequeña y se constituye en la muestra, se utilizó el método no probabilístico y la técnica de selección de la muestra ha sido el muestreo por conveniencia, con los grupos intactos los cuales están constituidos por 21 niños y niñas en la sección ya establecidos según la tabla N° 1.

Tabla N° 03: Muestra de niños y niñas de cinco años de la I.E N° 1539, Dos de Mayo, Chimbote 2019.

Inicial	Muestra de niños y niñas
A	21

Fuente: *Nómina de matrícula 2019*

6.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos de la investigación.

6.3.1 Técnicas

Según Hernández, et. al (2010) un instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos o variables que el investigador tiene en mente, es decir, la realidad mide lo que quiere medir. Las técnicas a utilizarse serian la observación: se realizará durante el proceso del trabajo y nos permitirá conocer en los niños y niñas su desenvolvimiento y comportamiento, ya sea la cooperación entre sus compañeros, sus responsabilidades, disciplina y trabajo activo, durante el desarrollo de la clase. Así, mismo se utilizará la encuesta.

6.3.2 Procedimiento de recolección de datos:

Coordinación

- Se solicitó al director de la Institución Educativa Inicial N° 1539 Chimbote, el permiso para realizar la investigación en su representada.
- Obtenida el permiso, se procedió a visitar la institución para realizar las coordinaciones para iniciar la investigación.
- Se coordinó con la docente, dándole a conocer el objetivo de la investigación y se me brinde las facilidades para aplicar el cuestionario.

Instrumentos: ficha Técnica

Instrumento	Guía de Observación de juegos cooperativos
Objetivo	Recabar información sobre los juegos cooperativos aplicados a los niños en nuestra institución educativa y hallar la relación con su conducta social.
Concepto	Son instrumentos de investigación y evaluación y recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas. Se usan para registrar datos a fin de brindar recomendaciones para la mejora correspondiente.
Número de Items	La guía cuenta con 20 preguntas
Duración	La duración de resolución de esta guía es aproximadamente de 20 minutos.
Juicio de experto	La validez se obtuvo a través de juicio de experto magister en educación.
Escala de medición	La calificación es manual y en escala nominal: <i>Nunca = 1, A veces = 2, Siempre = 3</i>

Luego de procesar la puntuación y de acuerdo a la puntuación obtenida de la variable, se encontrará los siguientes niveles de Juegos cooperativos:

De 20 a 33 puntos los juegos cooperativos son inadecuado.

De 34 a 47 puntos los juegos cooperativos son poco adecuado.

De 48 a 60 puntos los juegos cooperativos son adecuado.

Según, Arias Fidias (2004) señala que “el cuestionario es una modalidad de encuesta. Se realiza de forma escrita con serie de preguntas”.

Ficha Técnica

Instrumento	Cuestionario de Conducta Social
Objetivo	Recabar información sobre la conducta social de los estudiantes en nuestra institución educativa y hallar la relación con juegos cooperativos.
Concepto	Son instrumentos de investigación y evaluación y recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas. Se usan para registrar datos a fin de brindar recomendaciones para la mejora correspondiente.
Número de Items	La guía cuenta con 30 preguntas
Duración	La duración de resolución de esta guía es aproximadamente de 20 minutos.
Juicio de experto	La validez se obtuvo a través de juicio de experto magister en educación.
Escala de medición	La calificación es manual y en escala nominal: <i>Nunca = 1, A veces = 2, Siempre = 3</i>

Luego de procesar la puntuación y de acuerdo a la puntuación obtenida se encontrará los siguientes niveles de conducta social:

De 30 a 49 puntos tenemos una conducta social de inicio.

De 50 a 70 puntos tenemos una conducta social en proceso.

De 70 a 90 puntos tenemos una conducta social logrado.

6.3.3 Validez

La validez del instrumento según, Hernández, et al. (2010), señalaron: Un instrumento es válido si mide lo que en realidad pretende medir. La validez es una condición de los resultados y no del instrumento en sí. El instrumento no es válido de por sí, sino en función del propósito que persigue con un grupo de eventos o personas determinadas.

Además, Ramírez (2007), expresa que el juicio de experto es una técnica que:

Ayuda a validar el instrumento; ya que éste es sometido a juicio de especialistas en metodología de la investigación, psicólogos, médicos, psiquiatras y otros profesionales que amerite su atención. Estos brindan su opinión referente al contenido y forma del instrumento, así como observaciones y sugerencias para mejorarlo. (p.29).

La certificación de validez que se propone en la investigación, se basa en el enunciado de la pregunta como: Redacción clara y precisa, coherencia con la variable, relación entre el indicador y las pregunta, relación entre la pregunta y la opción de respuesta; garantizando si el enunciado es apropiado para representar a la dimensión establecida en las variables juegos cooperativos y conductas sociales.

La validez del instrumento se midió a través de la validez de contenido, la misma que tuvo por finalidad recoger las opiniones y sugerencias de expertos dedicados a la docencia con grados académicos de magíster en Ciencias de la Educación. En este procedimiento cada experto emitió un juicio valorativo de un conjunto de aspectos referidos al cuestionario sobre dinámica familiar. El rango de los valores osciló de 0 a

100% se consideró al calificativo superior a 90% como indicador de que el cuestionario sobre juegos cooperativos y conductas sociales, reunía la categoría de adecuado y aplicable por los expertos, quienes determinaron la viabilidad del instrumento de investigación para su aplicación a la muestra seleccionada.

Tabla 4. Evaluación de juicio de experto.

N°	Apellidos y Nombres	Condición del Instrumento
1	Mg. Hidalgo Lama, Mario Absalom	Adecuado y aplicable
2	Mg. Arroyo Tirado, Jorge	Adecuado y aplicable
3	Mg. Gonzáles Vera, William Antonio	Adecuado y aplicable
Fuente: <i>Ficha de validación de expertos</i>		

6.4 Procesamiento y análisis de información

6.4.1 Técnicas de procesamiento

Se tomará en cuenta el diseño y tipo de investigación de acuerdo a las características y necesidades de cada variable. En la presente investigación se utilizó la técnica de la encuesta, que nos permitió indagar, explorar y recolectar datos mediante el instrumento de un cuestionario de preguntas formuladas indirectamente a los sujetos que constituyen la unidad de análisis del estudio investigado.

Para el proceso de recolección de datos, se desarrolló la siguiente secuencia:

- Obtenida la información se verifico y calificó los cuestionarios por cada items tomada en cuenta las categorías presentadas.
- Posteriormente se realizó el vaciado de datos en el programa Excel y luego al programa estadístico SPSS 25.
- Luego se elaboró las tablas, cuadros y gráficos de acuerdo a los objetivos después de aplicar el instrumento, para después hacer su análisis.

Para la demostración de logro de los objetivos y la prueba de hipótesis se utilizó las siguientes técnicas:

- a. Para proceder a evaluar la variable juegos cooperativos en niños y niñas de cinco años de Inicial de la I.E N° 1539, Dos de Mayo, Chimbote 2019. Se utilizó como técnica la observación y la guía de observación, constituido por 20 ítems, para conocer las características de la variable independiente, aplicada al docente.
- b. Para evaluar la variable de Conducta social en niños y niñas de cinco años de Inicial “A” y “B” de cinco años de la I.E N° 1539, Dos de Mayo, Chimbote 2019. se utilizó como instrumento el cuestionario constituido por 30 ítems, aplicado al docente para la recolección de datos.
- c. Cuestionarios bibliográficos y de investigación, para recolectar información sobre los aspectos teóricos de la investigación.
- d. Fórmulas estadísticas, para el procesamiento estadístico de los datos en el muestreo, la prueba de hipótesis (Rho de Spearman), mediante el software estadístico SPSS 25 y Microsoft Excel para los gráficos.

6.4.2 Técnicas de análisis de la información

Para analizar los datos recogidos se utilizó los instrumentos de investigación, como la estadística descriptiva distribución de frecuencias y porcentajes. que nos permite organizar, resumir, interpretar y presentar en forma precisa las variables según la información obtenida mediante métodos cuantitativos.

Después, se procedió analizar sistemáticamente las transcripciones, proceso a través del cual ordenamos, clasificamos y presentamos los resultados de la investigación en cuadros estadísticos, graficas elaboradas y sistematizadas a base de técnicas estadísticas con el propósito de hacerlos comprensibles, además de estar orientada a probar la hipótesis.

Para determinar el nivel de cooperación que existe en la conducta social en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019 , se utilizaron las técnicas descriptivas de distribución de frecuencias y porcentajes.

Para determinar el nivel de participación que existe en la conducta social en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019 se utilizaron las técnicas descriptivas de distribución de frecuencias y porcentajes.

Para determinar el nivel de diversión que existe en la conducta social en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019 se utilizaron las técnicas descriptivas de distribución de frecuencias y porcentajes.

Para determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta social en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019, se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman (ρ), el cual es una medida de la correlación (asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas. El coeficiente de correlación de Spearman permitió medir la correlación o asociación entre dos variables cuando las mediciones se realizaron en una escala ordinal, o cuando no existe distribución normal. Para el análisis de la información se utilizó como soporte informático el programa estadístico informático SPSS 25 y de Microsoft Excel para los gráficos.

Luego de la aplicación de los instrumentos a la muestra objeto de la presente investigación y procesado la información obtenida (niveles y rangos), procedimos a analizar la información, tanto a nivel descriptivo, como a nivel inferencial, lo cual nos permitió realizar las mediciones y comparaciones necesarias para el presente trabajo, y cuyos resultados se presentan a continuación.

7. RESULTADOS

Para la obtención de los resultados del trabajo de investigación titulada: “Juegos cooperativos con las conductas sociales en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote, 2019; se emplearon la estadística descriptiva como técnica. Las técnicas estadísticas que se utilizaron para procesar la información son las siguientes: tablas de frecuencia descriptiva.

A continuación, se presentan las tablas y los gráficos estadísticos de los resultados, para el análisis e interpretación de acuerdo al marco teórico y objetivos.

7.1. Presentación de resultados

7.1.1. Descripción del nivel de la variable: Juegos cooperativos

O.E.1: Identificar el nivel de los juegos cooperativos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 1539 – Chimbote en el 2019

Tabla 5

Nivel de juegos cooperativos de los niños de 5 años.

Nivel	F	%
Inadecuado	0	0
Poco adecuado	7	33
Adecuado	14	67
Total	21	100

Fuente: Base de datos

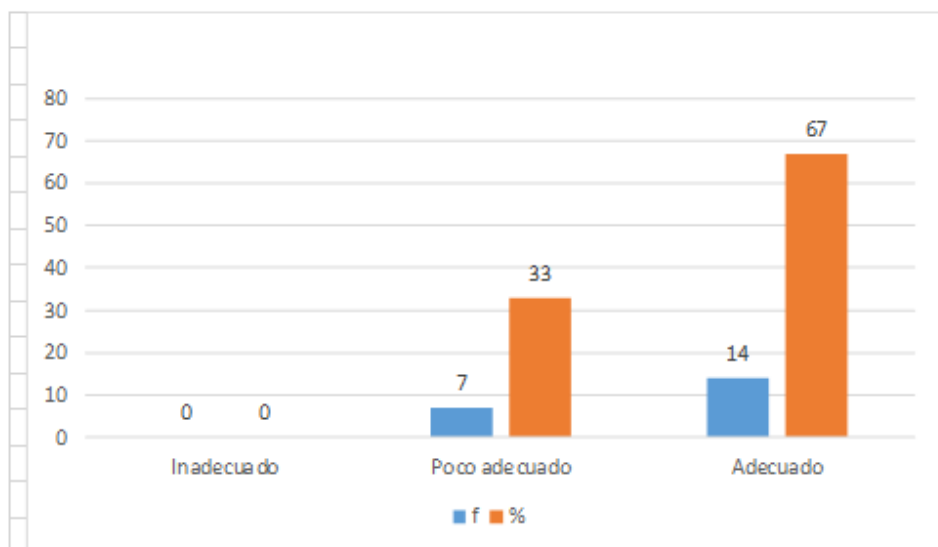


Grafico 1
Nivel de la variable juegos cooperativos
Fuente: Tabla N° 5

Interpretación: Se puede observar que del 100 % de la muestra estuvo constituida por 21 niños de la Institución Educativa Inicial N° 1539 de Chimbote, se observa que el 0 % de niños no realizan juegos de forma inadecuado, el 33 % realiza juegos cooperativos en un nivel poco adecuado, el 67 % en un nivel adecuado.

7.1.2. Descripción del nivel de la Variable Conducta Social

O.E.2: Identificar el nivel de conducta social en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019.

Tabla 6.

Nivel de la conducta social de los niños de 5 años

Nivel	f	%
Inicio	0	0
Proceso	18	85
Logro	3	15
Total		

Fuente: Base de datos

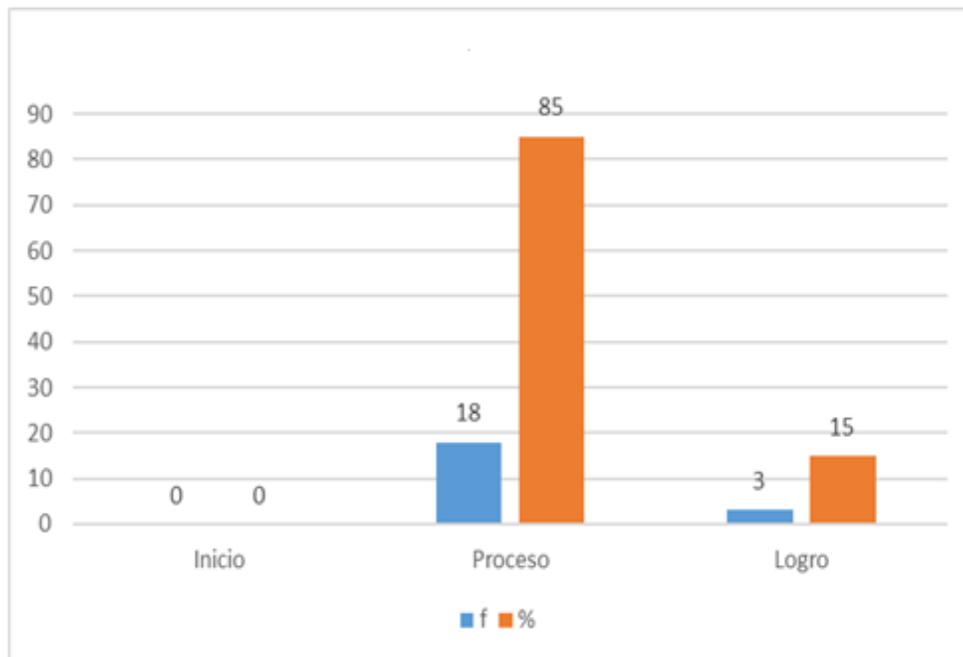


Grafico 2
Nivel de la variable conducta social
Fuente: *Tabla 6*

Interpretación:

En la tabla 6 y el grafico 2 se presentan los niveles de la Variable conducta social, en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1539 de Chimbote-2019 donde el 0% manifiestan una conducta social en inicio, el 85 % tienen una conducta social en un nivel en proceso y el 15 % se manifiestan en un nivel logrado.

7.1.3 Determinando la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta social en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019.

Tabla 7

Relación de juegos cooperativos y conducta social

CORRELACIONES

			Juegos cooperativos (Agrupada)	Conducta social (Agrupada)
Rho de Spearman	Juegos cooperativos (Agrupada)	Coeficiente de correlación	1.000	.448*
		Sig. (bilateral)	.	.042
		N	21	21
	Conducta social (Agrupada)	Coeficiente de correlación	.448*	1.000
		Sig. (bilateral)	.042	.
		N	21	21

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación

Como se puede observar a partir de p valor (0.042) en la tabla 7, los resultados del análisis estadístico dan cuenta que es una muestra de 21 sujetos y de la existencia de una relación Rho de Spearman ($\rho = 0,448$) que se da entre las variables Independiente y dependiente; este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva, es decir si los juegos cooperativos aumentan, la conducta social, también aumenta.

Decisión estadística

Se concluye que existe relación positiva de correlación media (ver tabla 8). Aceptándose la hipótesis de investigación: existe relación positiva media entre los juegos cooperativos y las conductas sociales en niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote 2019.

La interpretación de los valores está basada por lo expresado por diversos autores en escalas, siendo una de las más utilizadas la que se presenta a continuación (Hernández Sampieri & Fernández Collado, 1998):

Tabla 8. Baremo de rho de spearman.

Grado de relación de rho de spearman (coeficiente de correlación)

RANGO	RELACION
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	NO EXISTE CORRELACIÓN
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media ← (0.042)
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Fuente: *Hernández Sampieri & Fernández Collado(1998)*

8. Discusión de resultados

Partiendo de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis de investigación que existe relación positiva media entre las variables juegos cooperativos y la conducta social en niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote 2019.

Estos resultados guardan relación coincidente con Mero (2015) donde manifiesta en su tesis titulada: “Los juegos cooperativos para el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. Mis pequeños angelitos, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015”, que los juegos cooperativos ayudan a la socialización y a mantener confianza entre el grupo de infantes donde se están formando como seres humanos, además, se cree que aportan al desarrollo de los valores.

También en Lima, Cotrina (2015) en su trabajo de investigación cuyo objetivo era identificar las habilidades sociales que muestran los niños de cuatro años durante sus

actividades de juego en una institución educativa particular del distrito de San Isidro, encontró que el juego ayuda a los niños y a las niñas a desarrollarse y a conocerse, contribuye a ser mejor persona, optimiza el proceso de socialización.

Es rescatable lo manifestado por Gallardo y Fernández (2010) que expresan que el juego es una actividad, además es *lúdica*, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño, además aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden a respetar las normas y reglas, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía

Con respecto a los resultados de la variable conducta social se observa en nuestro estudio que los niños en un 85% de ellos están en proceso de formar su conducta social, es decir no vienen de sus hogares sin comportamiento o conducta social. En coincidencia con Galarza (2012) que menciona en su investigación que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel de habilidades sociales de medio a bajo, lo cual implica que tendrán dificultades para relacionarse con otras personas, así como no podrán solucionar de forma correcta los problemas propios de la vida diaria.

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 Conclusiones

Primera: Se observó que los juegos cooperativos en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1539, se desarrolló en un nivel adecuado en un 67% de los estudiantes, así mismo se observa que el 0 % de niños no realizan juegos de forma inadecuado y el 33 % lo realizan en un nivel poco adecuado. Con respecto a sus dimensiones se obtuvo lo siguientes: Existe un nivel de dimensión cooperación en la conducta social durante el desarrollo de los juegos cooperativo de los niños en un mayor porcentaje de 48% que lo hace de una manera poco adecuado. Con respecto al nivel de la dimensión participación en la conducta social durante el desarrollo de los juegos cooperativo de los niños, la mayoría lo hace de una manera adecuado manifestada en el 52 %. Por último, existe un nivel de la dimensión diversión en la

conducta social durante el desarrollo de los juegos cooperativo de los niños en un 72 % siendo este la gran mayoría, que lo hace de una manera adecuada.

Segunda: Por otro lado, se observó que los niveles de la Variable conducta social, en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1539 de Chimbote-2019; manifestaron el 0% una conducta social en inicio, el 85 % tienen una conducta social en un nivel en proceso y el 15 % se manifiestan en un nivel logrado.

Tercera: Existencia de una relación positiva media ($r=0,448$) entre los juegos cooperativos y la conducta social en niños de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote 2019.

9.2 Recomendaciones

A través de esta investigación, se considera importante realizar las siguientes recomendaciones, con el objetivo de continuar el desarrollo y mejora de la conducta social en los niños y niñas:

- a. Realizar una continua observación y reflexión de los comportamientos de los estudiantes en cada una de las actividades para observar el grado de desarrollo de conducta social que poseen cada uno.
- b. Tener en cuenta que el desarrollo de la conducta social es un proceso que se vivencia a través del tiempo con los refuerzos y estímulos necesarios. Por ello es importante que se realice una revisión periódica de las habilidades previamente aprendidas para reforzarlas y vivenciarlas en diversas situaciones.
- c. Reflexionar y compartir nuestra experiencia con las demás docentes de la institución educativa, dialogar sobre las ventajas de la aplicación del programa de juegos sociales para desarrollar la conducta social en los niños y mejorar la convivencia en el aula.

10. AGRADECIMIENTO

A mi alma mater, universidad San Pedro, donde me forme con docentes idóneos, donde me brindaron apoyo y oportunidad de asimilar conocimientos y experiencia en los años de mi profesionalización.

A mi asesor, Dra. Emérita Vásquez Tolentino, agradecerle por sus importantes sugerencias y aportes durante el desarrollo y termino de mi tesis.

A la directora de la institución Educativa de N° 1539 –Chimbote por darme la oportunidad de poder ejecutar mi investigación en su representada. Asimismo, a los docentes que participaron desinteresadamente en el presente estudio.

11. REFERENCIAS

Bandura, A. (1987), Teoría de Aprendizaje Social S.L.U. ESPASA

Bandura, A. (1977). Teoría del aprendizaje social. Aprendizaje general de prensa

Buytendijk, F. J. J. (1935). El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid: Revista de Occidente

Cano, G. (2017) en su tesis Programa “Aprendo conductas saludables” para mejorar mis habilidades sociales en estudiantes de primaria de la IEP Rossello, 2016. Tesis para optar el grado de Maestra en educación inicial. Escuela de Post Grado. UCV.

Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Granada: Universidad de Granada

Chero, D. (2018) en su tesis titulada Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. “Alexander Graham Bell” del distrito de Comas, 2014. Para obtener el grado de Maestra en Problemas de aprendizaje. escuela de Post Grado. UCV.

Cotrina, S. (2015). Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado en 23 de junio de 2016, de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6378/cotrina_cerdan_sonyi_habilidades_juego.pdf?sequence=1&isAllowed

Freud, S. (1905-1910). Obras completas. Tomo IV. Madrid: Biblioteca Nueva.

Freud, S. (1974): Compendio del psicoanálisis. Madrid, Alianza

- Galarza (2012). Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los estudiantes de la I.E.N Fe y Alegría 11, Comas-2012 (Tesis pre grado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, facultad de medicina humana. Lima Perú
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. Sevilla: Wanceulen
- Giménez, L. (2015). Desarrollo de la competencia comunicativa en el aula de educación infantil: propuesta de actuación y análisis crítico. (Tesis de grado en educación infantil). Recuperada de <http://cerro.cpd.uva.es/bitstream/10324/12930/1/tfg-0%20470.pdf>.
- Giraldo, J. (2005), Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen. México: Grupo Océano
- Giraldo, J. (2005), Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen. México: Grupo Océano
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M.P. (2010) Metodología de la Investigación (5ª Ed.). México: McGraw Hill Educación
- <https://psicologiymente.com/social/teoria-influencia-social-michel-de-montaigne>
- <https://www.actualidadenpsicologia.com/teoria-condicionamiento-operante-skinner/>
- Johnson y Johnson (1999). El Aprendizaje Cooperativo en el aula. Buenos Aires.
- Lavega (1997). Aplicación educativa/recreativa del juego a partir de sus distintos niveles de organización. Comunicación presentada en el 20th World Play Conference "Play and Society", ICCP-Facultad Motricidad Humana, Lisboa, 13-15 octubre 1997.

- Márquez, M. (2015). El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego. (Tesis de Maestría). Pontificia Universidad Católica, Ecuador.
- Mero, M. (2015). Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. "Mis Pequeños Angelitos", Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador. Recuperado en 23 de junio de 2016, de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/upse-tep-2015-0069.pdf>
- Monjas, M. (1993), Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE
- Montaigne (1680). La teoría de la influencia social de Michel de Montaigne
- Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe
- Orlick, T (1996), Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo
- Paredes, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J. A. Moreno (Coord.). Aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe
- Pavlov, I. P. (1927). Conditioned Reflexes: An Investigation of the Physiological Activity of the Cerebral Cortex. Translated and Edited by G. V. Anrep. Londres: oxford University Press.
- San mMartín (2012), La actividad lúdica y el desarrollo de las destrezas cognitivas de las niñas y niños de 3 a 4 años, del centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario "Caminemos juntos" del Barrio Víctor Emilio Valdivieso, período 2011-2012. Universidad Nacional de Loja. Ecuador. <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3743/1/sanmart%c3%8dn%20chal%c3%81n%20johanna%20lisbeth.pdf>

Skinner (1920). La teoría del Condicionamiento operante.

Spencer, H. (1861): Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)
(Madrid, Akal, 1983).

Torres, J. (2003) Enseñanza y aprendizaje en la Educación Física escolar. México:
Trillas.

Viciano, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En
J. A.

12. ANEXOS

ANEXO “A”

Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Dimensiones/Indicadores	Escala	Métodos
¿Qué relación existe entre los juegos cooperativos y la conducta social de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 1539 –Chimbote en el 2019?	<p>Objetivo general Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta social en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019.</p> <p>Objetivo específico - Identificar el nivel de los juegos cooperativos en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019.</p> <p>- Identificar el nivel de la conducta social en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019.</p>	<p>Hipótesis General Existe relación positiva entre los juegos cooperativos y las conductas sociales en los niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote 2019.</p>	<p>Juegos cooperativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación <p>-Destreza para resolver tareas y problemas juntos. -Reciprocidad Socializar. -Preocupación por los demás. -Colaboración para un fin común</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación <p>-Participación de todos los miembros. -Búsqueda de posibles soluciones. - Clima de confianza. - Mutua implicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diversión <p>-Desaparición del miedo al fracaso. - Desaparición al rechazo. -Amenidad.</p>	<p>O R D I N A L</p>	<p>Diseño de investigación No experimental</p> <p>Tipo de investigación: Descriptiva Población 21 niños de 5 años de edad. Tipo de muestreo No probabilístico por conveniencia del estudio, con una muestra de 21 estudiantes. Técnica e instrumento: Guía de observación con 20 items Cuestionario que conto con 30 preguntas Técnica estadísticas Estadística Descriptiva</p>

			<p style="text-align: center;">Conducta social</p>	<p>1. Habilidades básicas de Interacción social -Sonreír y reír, - Saludar, - Presentación, - Favores, - Cortesía y Amabilidad</p> <p>2.Habilidades para hacer amigos y amigas -Reforzar a los otro, - Iniciaciones sociales, - Unirse al juego con otros, - Ayuda, - Coopera y comparte</p> <p>3.Habilidades Conversacional -Iniciar conversaciones, - Mantener conversaciones, - Terminar conversaciones, -Unirse a las conversaciones de otros, - Conversaciones de grupo</p> <p>4.Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones -Autoafirmaciones positivas, - Expresar emociones, - Recibir emociones, - Defender los propios derechos - Defender las propias opiniones</p> <p>5.Habilidades de solución de Problemas interpersonales -Identificar problemas interpersonales, - Buscar soluciones, -Anticipar consecuencias, - Elegir una solución, - Probar la solución</p> <p>6.Habilidades para relacionarse con los adultos -Cortesía con el adulto, - Refuerzo al adulto - Conversar con el adulto, - Peticiones al adulto - Solucionar problemas con el adulto</p>	
--	--	--	---	--	--

ANEXO “B”

Validación de los instrumentos a Juicio de experto



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES SECCIÓN
DE POSTGRADO**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

- 1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:** Juegos cooperativos y conducta social en los niños de 5 años de edad de la institución Educativa de N° 1539 –Chimbote 2019.
- 2. INVESTIGADOR:** ROSAS YANAC, Bertha Mérida
- 3. OBJETIVO GENERAL:** Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta social en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019.
- 4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:** Para la ejecución de la presente investigación se tomó como población a los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 Chimbote
- 5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:** Un total de 20 niños y niñas.
- 6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Guía de observación y Cuestionario

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

- 1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** HIDALGO LAMA, Mario Absalom
- 2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciado en Educación – Magister en Docencia Educativa
- 3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Instituto de Educación Superior “Calor Salazar Romero”

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
JUEGOS COOPERATIVOS	Cooperación	-Destreza para resolver tareas y problemas juntos. -Reciprocidad Socializar. -Preocupación por los demás. -Colaboración para un fin común	1. Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	✓		✓		/		/		
			2. Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	✓		✓		/		/		
			3. Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.	✓		✓		/		/		
			4. Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	✓		✓		/		/		
			5. Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	✓		✓		/		/		
			6. Se integran a diversos equipos con facilidad.	✓		✓		/		/		
			7. Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas	✓		✓		✓		✓		
	Participación	-Participación de todos los miembros. -Búsqueda de posibles soluciones. -Clima de confianza. - Mutua implicación	8. Integra a sus compañeros en el juego.	✓		✓		✓		/		
			9. Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	✓		✓		/		/		
			10. Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten.	/		/		/		/		
			11. Juegan en un clima de confianza	✓		✓		/		/		
			12. Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	✓		✓		/		/		
			13. Trabajan en equipo de manera armoniosa.	✓		✓		/		/		
			14. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan	✓		✓		/		/		
	Diversión	-Desaparición del miedo al fracaso. - Desaparición al rechazo. -Amenidad	15. Juega sin temor al fracaso.	✓		✓		/		/		
			16. Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros	✓		✓		/		/		
			17. No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros	✓		✓		/		/		
			18. Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra	✓		✓		/		/		mejor.
			19. Se divierte cuando interacciona con sus compañeros	✓		✓		/		/		
			20. Demuestra alegría al jugar en equipo.	✓		✓		✓		/		

Handwritten signature

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
JUEGOS COOPERATIVOS	Cooperación	-Destreza para resolver tareas y problemas juntos. -Reciprocidad Socializar. -Preocupación por los demás. -Colaboración para un fin común	1. Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	✓		✓		✓		✓		
			2. Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	✓		✓		✓		✓		
			3. Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.	✓		✓		✓		✓		en singular
			4. Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	✓		✓		✓		✓		" "
			5. Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	✓		✓		✓		✓		
			6. Se integran a diversos equipos con facilidad.	✓		✓		✓		✓		en singular
	Participación	-Participación de todos los miembros. -Búsqueda de posibles soluciones. -Clima de confianza. -Mutua implicación	7. Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas	✓		✓		✓		✓		
			8. Integra a sus compañeros en el juego.	✓		✓		✓		✓		
			9. Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	✓		✓		✓		✓		
			10. Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten.	✓		✓		✓		✓		
			11. Juegan en un clima de confianza	✓		✓		✓		✓		Singular
			12. Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	✓		✓		✓		✓		
			13. Trabajan en equipo de manera armoniosa.	✓		✓		✓		✓		
			14. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan	✓		✓		✓		✓		
	Diversión	-Desaparición del miedo al fracaso. -Desaparición al rechazo. -Amenidad	15. Juega sin temor al fracaso.	✓		✓		✓		✓		
			16. Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros	✓		✓		✓		✓		
			17. No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros	✓		✓		✓		✓		
			18. Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra	✓		✓		✓		✓		mejor
			19. Se divierte cuando interacciona con sus compañeros	✓		✓		✓		✓		
			20. Demuestra alegría al jugar en equipo.	✓		✓		✓		✓		

[Handwritten signature]



5. Habilidades de solución de problemas interpersonales	- Buscar soluciones - Anticipar consecuencias - Elegir una solución - Probar la solución	22. Cuando tiene un problema con otros niños(as) se pone en su lugar y busca soluciones.	✓		✓		✓		✓	
		23. Cuando tiene problemas con otros niños(as) trata de buscar las causas que lo motivaron, y dar la solución.	✓		✓		✓		✓	
		24. Identifica los problemas que surge cuando se relaciona con otros niños(as).	✓		✓		✓		✓	
		25. Ante un problema con otros niños o niñas busca muchas soluciones.	✓		✓		✓		✓	
		26. Alaba y dice cosas positivas y agradables a los adultos y es sincero al hacerlo.	✓		✓		✓		✓	
6. Habilidades para relacionarse con los adultos	- Cortesía con el adulto - Refuerzo al adulto - Conversar con el adulto - Peticiones al adulto - Solucionar problemas con el adulto.	27. Responde correctamente a las peticiones sugeridas por los adultos.	✓		✓		✓		✓	
		28. Cuando se relaciona con adultos es cortés y educado(a).	✓		✓		✓		✓	
		29. Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.	✓		✓		✓		✓	
		30. Le gusta tener conversaciones con adultos.	✓	✓	✓		✓		✓	

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

FAVORABLE

Considero que está bien planificado, los temas de los 2
 variables. Por lo tanto apruebo para su aplicabilidad.

Nuevo Chimbote, Febrero de 2019


 I.E.S.T.P. CARLOS SÁENZ ROMERO
 Firma: 
 Mg. Mario Absalon Hidalgo Lema
 Pos firma:
 DNI: 329084N



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES SECCIÓN
DE POSTGRADO**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

- 1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:** Juegos cooperativos y conducta social en los niños de 5 años de edad de la institución Educativa de N° 1539 –Chimbote 2019.
- 2. INVESTIGADOR:** BACILIO MELENDEZ, María Isabel
- 3. OBJETIVO GENERAL:** Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta social en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019.
- 4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:** Para la ejecución de la presente investigación se tomó como población a los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 Chimbote
- 5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:** Un total de 21 niños y niñas.
- 6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Guía de observación y Cuestionario

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

- 1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** ARROYO TIRADO, Jorge
- 2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciado en Educación – Magister en Docencia Educativa
- 3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Instituto de Educación Superior “Calor Salazar Romero”

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
JEGOS OPERATIVOS	Cooperación	-Destreza para resolver tareas y problemas juntos. -Reciprocidad Socializar. -Preocupación por los demás. -Colaboración para un fin común	1. Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	✓		✓		✓		✓		
			2. Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	✓		✓		✓		✓		
			3. Se apoyan entre compañero cuando se presentan dificultades en el juego.	✓		✓		✓		✓		
			4. Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	✓		✓		✓		✓		
			5. Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	✓		✓		✓		✓		
			6. Se integran a diversos equipos con facilidad.	✓		✓		✓		✓		
			7. Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas	✓		✓		✓		✓		
	Participación	-Participación de todos los miembros. -Búsqueda de posibles soluciones. -Clima de confianza. -Mutua implicación	8. Integra a sus compañeros en el juego.	✓		✓		✓		✓		
			9. Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	✓		✓		✓		✓		
			10. Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten.	✓		✓		✓		✓		
			11. Juegan en un clima de confianza	✓		✓		✓		✓		
			12. Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	✓		✓		✓		✓		
			13. Trabajan en equipo de manera armoniosa.	✓		✓		✓		✓		
			14. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan	✓		✓		✓		✓		
	Diversión	-Desaparición del miedo al fracaso. -Desaparición al rechazo. -Amenidad	15. Juega sin temor al fracaso.	✓		✓		✓		✓		
			16. Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros	✓		✓		✓		✓		
			17. No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros	✓		✓		✓		✓		
			18. Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra	✓		✓		✓		✓		
			19. Se divierte cuando interacciona con sus compañeros	✓		✓		✓		✓		
			20. Demuestra alegría al jugar en equipo.	✓		✓		✓		✓		

CONDUCTA SOCIAL	1. Habilidades básicas de interacción social	-Sonreír y reír - Saludar - Presentación - Favores - Cortesía y Amabilidad	1. Saluda de modo adecuado a otras personas	✓	✓	✓	✓	✓		
			2. Pide favores a otras personas cuando necesita algo	✓	✓	✓	✓	✓		
			3. Se ríe con otras personas cuando es oportuno	✓	✓	✓	✓	✓		
			4. Se presenta ante otra persona cuando es necesario	✓	✓	✓	✓	✓		
			5. Cuando se relaciona con otros niños o niñas pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa	✓	✓	✓	✓	✓		
	2. Habilidades para hacer amigos y amigas	-Reforzar a los otros - Iniciaciones sociales - Unirse al juego con otros - Ayuda - Cooperar y compartir	6. Ayuda a otros niños y niñas en diferentes ocasiones	✓	✓	✓	✓	✓		
			7. Hace alabanza y se expresa positivamente de otros niños y niñas	✓	✓	✓	✓	✓		
			8. Responde correctamente cuando otro niño(a) le pide que juegue o realice alguna actividad con él o ella.	✓	✓	✓	✓	✓		
			9. Se junta con otros niños o niñas que están jugando o realizando otra actividad.	✓	✓	✓	✓	✓		
			10. Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.	✓	✓	✓	✓	✓		
	3. Habilidades conversacionales	-Iniciar conversaciones - Mantener conversaciones - Terminar conversaciones -Unirse a las conversaciones de otros - Conversaciones de grupo	11. Cuando habla con otra persona, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta y dice lo que él/ella piensa o siente.	✓	✓	✓	✓	✓		
			12. Cuando conversa con otros niños(as) termina la conversación de modo adecuado.	✓	✓	✓	✓	✓		
			13. Se une a la conversación que tienen otros niños y niñas.	✓	✓	✓	✓	✓		
			14. Inicia conversaciones con otros niños y niñas.	✓	✓	✓	✓	✓		
			15. Cuando tiene una conversación en grupo, interviene cuando es necesario y lo hace de modo correcto.	✓	✓	✓	✓	✓		
	4. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	-Autoafirmaciones positivas - Expresar emociones - Recibir emociones - Defender los propios derechos - Defender las propias opiniones	16. Defiende y reclama sus derechos ante los demás.	✓	✓	✓	✓	✓		
			17. Expresa y defiende adecuadamente sus opiniones.	✓	✓	✓	✓	✓		
			18. Responde adecuadamente a las emociones agradables o positivas, así mismo a las desagradables y negativas	✓	✓	✓	✓	✓		
			19. Expresa desacuerdos con otras personas cuando es oportuno.	✓	✓	✓	✓	✓		
			20. Expresa cosas positivas de sí mismo(a) ante otras personas.	✓	✓	✓	✓	✓		
		-Identificar problemas interpersonales.	21. Ante un problema con otros niños(as), elige una solución efectiva y justa para las personas implicadas.	✓	✓	✓	✓	✓		

5. Habilidades de solución de problemas interpersonales	- Buscar soluciones - Anticipar consecuencias - Elegir una solución - Probar la solución	22. Cuando tiene un problema con otros niños(as) se pone en su lugar y busca soluciones.	✓	✓	✓	✓		
		23. Cuando tiene problemas con otros niños(as) trata de buscar las causas que lo motivaron, y dar la solución.	✓	✓	✓	✓		
		24. Identifica los problemas que surgen cuando se relaciona con otros niños(as).	✓	✓	✓	✓		
		25. Ante un problema con otros niños o niñas busca muchas soluciones.	✓	✓	✓	✓		
6. Habilidades para relacionarse con los adultos	- Cortesía con el adulto - Refuerzo al adulto - Conversar con el adulto - Petición al adulto - Solucionar problemas con el adulto.	26. Alaba y dice cosas positivas y agradables a los adultos y es sincero al hacerlo.	✓	✓	✓	✓		
		27. Responde correctamente a las peticiones sugeridas por los adultos.	✓	✓	✓	✓		
		28. Cuando se relaciona con adultos es cortés y educado(a).	✓	✓	✓	✓		
		29. Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.	✓	✓	✓	✓		
		30. Le gusta tener conversaciones con adultos.	✓	✓	✓	✓		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

FAVORABLE : *Si*
considero que se debe aplicar.

Nuevo Chimbote, Febrero de 2019

Firma: 
 Posición: Mg. Jorge Luis Arroyo Tizado
 DNI: 74237620



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD
DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES SECCIÓN
DE POSTGRADO**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. **TÍTULO DEL PROYECTO DE:** Juegos cooperativos y conducta social en los niños de 5 años de edad de la institución Educativa de N° 1539 –Chimbote 2019.
2. **INVESTIGADOR:** BACILIO MELENDEZ, María Isabel
3. **OBJETIVO GENERAL:** Determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la conducta social en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 – Chimbote en el 2019.
4. **CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:** Para la ejecución de la presente investigación se tomó como población a los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1539 Chimbote
5. **TAMAÑO DE LA MUESTRA:** Un total de 21 niños y niñas.
6. **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Guía de observación y Cuestionario

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** GONZALES VERA, William
2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciado en Educación – Magister en Docencia Educativa
3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Instituto de Educación Superior “Calor Salazar Romero”

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
JUEGOS COOPERATIVOS	Cooperación	-Destreza para resolver tareas y problemas juntos. -Reciprocidad Socializar. -Preocupación por los demás. -Colaboración para un fin común	1. Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.	✓		✓		✓		✓		
			2. Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.	✓		✓		✓		✓		
			3. Se apoyan entre compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.	✓		✓		✓		✓		
			4. Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.	✓		✓		✓		✓		
			5. Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.	✓		✓		✓		✓		
			6. Se integran a diversos equipos con facilidad.	✓		✓		✓		✓		
			7. Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas	✓		✓		✓		✓		
			8. Integra a sus compañeros en el juego.	✓		✓		✓		✓		
	Participación	-Participación de todos los miembros. -Búsqueda de posibles soluciones. -Clima de confianza. - Mutua implicación	9. Invita a sus compañeros a participar en su equipo.	✓		✓		✓		✓		
			10. Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten.			✓		✓		✓		Cambios en la redacción x Busca
			11. Juegan en un clima de confianza	✓		✓		✓		✓		
			12. Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.	✓		✓		✓		✓		
			13. Trabajan en equipo de manera armoniosa.	✓		✓		✓		✓		
			14. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan	✓		✓		✓		✓		
			15. Juega sin temor al fracaso.	✓		✓		✓		✓		
			16. Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros	✓		✓		✓		✓		
	Diversión	-Desaparición del miedo al fracaso. - Desaparición al rechazo. -Amenidad	17. No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros	✓		✓		✓		✓		
			18. Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra			✓		✓		✓		mejorar redacción
			19. Se divierte cuando interacciona con sus compañeros	✓		✓		✓		✓		
			20. Demuestra alegría al jugar en equipo.	✓		✓		✓		✓		

CONDUCTA SOCIAL	1. Habilidades básicas de interacción social	-Sonreír y reír - Saludar - Presentación - Favores - Cortesía y Amabilidad	1. Saluda de modo adecuado a otras personas	✓	✓	✓	✓	✓		
			2. Pide favores a otras personas cuando necesita algo	✓	✓	✓	✓	✓		
			3. Se ríe con otra personas cuando es oportuno	✓	✓	✓	✓	✓		
			4. Se presenta ante otras persona cuando es necesario	✓	✓	✓	✓	✓		
			5. Cuando se relaciona con otros niños o niñas pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa	✓	✓	✓	✓	✓		
	2. Habilidades para hacer amigos y amigas	-Reforzar a los otro - Iniciaciones sociales - Unirse al juego con otros - Ayuda - Coopera y comparte	6. Ayuda a otros niños y niñas en diferentes ocasiones	✓	✓	✓	✓	✓		
			7. Hace alabanza y se expresa positivamente de otros niños y niñas	✓	✓	✓	✓	✓		
			8. Responde correctamente cuando otro niño(a) le pide que juegue o realice alguna actividad con él o ella.	✓	✓	✓	✓	✓		
			9. Se junta con otros niños o niñas que están jugando o realizando otra actividad.	✓	✓	✓	✓	✓		
			10. Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.	✓	✓	✓	✓	✓		
	3. Habilidades conversacionales	-Iniciar conversaciones - Mantener conversaciones - Terminar conversaciones -Unirse a las conversaciones de otros - Conversaciones de grupo	11. Cuando habla con otra persona, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta y dice lo que él/ella piensa o siente.	✓	✓	✓	✓	✓		
			12. Cuando conversa con otros niños(as) termina la conversación de modo adecuado.	✓	✓	✓	✓	✓		
			13. Se une a la conversación que tienen otros niños y niñas.	✓	✓	✓	✓	✓		
			14. Inicia conversaciones con otros niños y niñas.	✓	✓	✓	✓	✓		
			15. Cuando tiene una conversación en grupo, interviene cuando es necesario y lo hace de modo correcto.	✓	✓	✓	✓	✓		
	4. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	-Autoafirmaciones positivas - Expresar emociones - Recibir emociones - Defender los propios derechos - Defender las propias opiniones	16. Defiende y reclama sus derechos ante los demás.	✓	✓	✓	✓	✓		
			17. Expresa y defiende adecuadamente sus opiniones.	✓	✓	✓	✓	✓		
			18. Responde adecuadamente a las emociones agradables o positivas, así mismo a las desagradables y negativas	✓	✓	✓	✓	✓		
			19. Expresa desacuerdos con otras personas cuando es oportuno.	✓	✓	✓	✓	✓		
				20. Expresa cosas positivas de si mismo(a) ante otras personas.	✓	✓	✓	✓	✓	
				21. Ante un problema con otros niños(as), elije una solución efectiva y justa para las personas implicadas.	✓	✓	✓	✓	✓	

5. Habilidades de solución de problemas interpersonales	- Buscar soluciones - Anticipar consecuencias - Elegir una solución - Probar la solución	22. Cuando tiene un problema con otros niños(as) se pone en su lugar y busca soluciones.	✓	✓	✓	✓		
		23. Cuando tiene problemas con otros niños(as) trata de buscar las causas que lo motivaron, y dar la solución.	✓	✓	✓	✓		
		24. Identifica los problemas que surge cuando se relaciona con otros niños(as).	✓	✓	✓	✓		
		25. Ante un problema con otros niños o niñas busca muchas soluciones.	✓	✓	✓	✓		
		26. Alaba y dice cosas positivas y agradables a los adultos y es sincero al hacerlo.	✓	✓	✓	✓		
6. Habilidades para relacionarse con los adultos	- Cortesía con el adulto - Refuerzo al adulto - Conversar con el adulto - Peticiones al adulto - Solucionar problemas con el adulto.	27. Responde correctamente a las peticiones sugeridas por los adultos.	✓	✓	✓	✓		
		28. Cuando se relaciona con adultos es cortés y educado(a).	✓	✓	✓	✓		
		29. Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.	✓	✓	✓	✓		
		30. Le gusta tener conversaciones con adultos.	✓	✓	✓	✓		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

FAVORABLE

En términos generales es aplicable, con las correcciones en la Variable Juegos Cooperativos en los preguntas 10 debe cambiar búsqueda por Buscar y la pregunta 18 debe mejorar la redacción debe decir: Apoye a sus compañeros que tienen dificultades...

Nuevo Chimbote, Febrero de 2019


 REGION ANCADES
 INSTITUTO DE EXPERIENCIA
 CARLOS SALAZAR ROMERO
 Mg. Miliam A. Gonzales Vera
 Jefe(e) de la Unidad de Investigación

ANEXO “C”

Instrumentos de recolección de datos Guía de observación Juegos cooperativos

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: 1.2. Aula:
1.3. Código del Estudiante:

II. INSTRUCCIONES:

Agradecemos antemano su colaboración en esta investigación, a continuación, tiene las siguientes proposiciones, marque con una X en el valor del casillero que según Ud. corresponda a los juegos cooperativos que observa en los niños de su aula.

	Nunca	A veces	Siempre
	1	2	3
ITEMS	1	2	3
<i>DIMENSIÓN 1 : COOPERACIÓN</i>			
1. Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.			
2. Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.			
3. Se apoya en sus compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.			
4. Demuestra solidaridad con los compañeros con menos destrezas.			
5. Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.			
6. Se integra a diversos equipos con facilidad.			
7. Se preocupa porque sus compañeros también alcance sus metas.			
<i>DIMENSIÓN 2 : PARTICIPACIÓN</i>			
8. Integra a sus compañeros en el juego.			
9. Invita a sus compañeros a participar en su equipo.			
10. Busca posibles soluciones ante los problemas que se presenten.			
11. Juega en un clima de confianza			
12. Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.			
13. Trabaja en equipo de manera armoniosa.			
14. Se apoya mutuamente en el momento que se necesitan			
<i>DIMENSIÓN 3 : DIVERSIÓN</i>			
15. Juega sin temor al fracaso.			
16. Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros			
17. No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros			
18. Acoge a sus compañeros que tienen dificultades y lo integra			
19. Se divierte cuando interacciona con sus compañeros			
20. Demuestra alegría al jugar en equipo.			

CUESTIONARIO: Conductas Sociales

(Adaptado de PEHIS (Monjas, 1993))

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: 1.2. Aula:
 1.3. Código del Estudiante:

II. INSTRUCCIONES:

Estimada Profesora:

Agradecemos antemano su colaboración en esta investigación, a continuación, tiene las siguientes proposiciones, marque con una X en el valor del casillero que según Ud. corresponda a los juegos cooperativos que observa en los niños de su aula.

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

ITEMS	1	2	3
<i>DIMENSIÓN 1 : HABILIDADES BASICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL</i>			
1. Saluda de modo adecuado a otras personas			
2. Pide favores a otras personas cuando necesita algo			
3. Se ríe con otra personas cuando es oportuno			
4. Se presenta ante otras persona cuando es necesario			
5. Cuando se relaciona con otros niños o niñas pide las cosas por favor, dice gracias, se disculpa , etc.			
<i>DIMENSIÓN 2 : HABILIDADES PARA HACER AMIGOS Y AMIGAS</i>			
6. Ayuda a otros niños y niñas en diferentes ocasiones			
7. Hace alabanza y se expresa positivamente de otros niños y niñas			
8. Responde correctamente cuando otro niño(a) le pide que juegue o realice alguna actividad con él o ella.			
9. Se junta con otros niños o niñas que están jugando o realizando otra actividad.			
10. Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.			
<i>DIMENSIÓN 3 : HABILIDADES CONVERSACIONES</i>			
11. Cuando habla con otra persona, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta y dice lo que él/ella piensa o siente.			
12. Cuando conversa con otros niños(as) termina la conversación de modo adecuado.			
13. Se une a la conversación que tienen otros niños y niñas.			

14. Inicia conversaciones con otros niños y niñas.			
15. Cuando tiene una conversación en grupo, interviene cuando es necesario y lo hace de modo correcto.			
DIMENSIÓN 4 : HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS, EMOCIONES Y OPINIONES			
16. Defiende y reclama sus derechos ante los demás.			
17. Expresa y defiende adecuadamente sus opiniones.			
18. Responde adecuadamente a las emociones agradables o positivas, así mismo a las desagradables y negativas			
19. Expresa desacuerdos con otras personas cuando es oportuno.			
20. Expresa cosas positivas de si mismo(a) ante otras personas.			
DIMENSIÓN 5 : HABILIDADES DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES			
21. Ante un problema con otros niños(as), elije una solución efectiva y justa para las personas implicadas.			
22. Cuando tiene un problema con otros niños(as) se pone en su lugar y busca soluciones.			
23. Cuando tiene problemas con otros niños(as) trata de buscar las causas que lo motivaron, y dar la solución.			
24. Identifica los problemas que surge cuando se relaciona con otros niños(as).			
25. Ante un problema con otros niños o niñas busca muchas soluciones.			
DIMENSIÓN 6 : HABILIDADES PARA RELACIONARSE CON LOS ADULTOS			
26. Alaba y dice cosas positivas y agradables a los adultos y es sincero al hacerlo.			
27. Responde correctamente a las peticiones sugeridas por los adultos.			
28. Cuando se relaciona con adultos es cortés y educado(a).			
29. Hace peticiones, sugerencias y quejas a los adultos.			
30. Le gusta tener conversaciones con adultos.			

ANEXO “D”

2	BASE DE DATOS DE JUEGOS COOPERATIVOS																												
3	N	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Cooperación	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Participación	Item15	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Diversión	V.I.	V.D	D.1 Coop	D.2.Participi	D.3.Divers
4	1	2	2	3	2	2	2	3	16	3	3	3	3	2	3	2	19	3	3	2	2	3	2	15	50	68	16	19	15
5	2	2	2	1	1	2	2	1	11	3	2	2	2	2	1	2	14	3	2	2	2	3	2	14	39	60	11	14	14
6	3	3	3	3	3	3	2	2	19	3	3	3	2	3	2	2	18	2	2	3	3	2	3	15	52	76	19	18	15
7	4	2	3	2	2	3	1	3	16	3	3	3	3	2	3	2	19	3	3	2	2	3	3	16	51	67	16	19	16
8	5	2	2	2	2	2	2	2	14	2	3	2	2	2	1	2	14	2	2	2	3	3	2	14	42	57	14	14	14
9	6	2	3	2	2	2	2	2	15	3	2	2	3	2	3	2	17	2	3	2	2	1	3	13	45	71	15	17	13
10	7	2	3	2	3	3	3	2	18	3	3	3	3	2	2	2	18	3	2	2	3	3	3	16	52	66	18	18	16
11	8	2	3	3	2	2	3	3	18	2	2	2	3	3	3	2	17	2	3	3	3	2	3	16	51	60	18	17	16
12	9	3	2	3	2	2	3	3	18	3	3	3	3	2	2	2	18	3	3	2	3	2	2	15	51	73	18	18	15
13	10	1	1	2	2	2	2	2	12	3	3	3	2	2	3	3	19	2	2	3	2	2	2	13	44	59	12	19	13
14	11	2	2	2	2	2	3	2	15	2	3	3	3	2	2	2	17	3	3	3	2	3	2	16	48	70	15	17	16
15	12	2	2	3	3	2	2	2	16	2	3	1	3	2	3	2	16	3	2	3	2	2	2	14	46	67	16	16	14
16	13	3	3	2	3	3	3	2	19	3	3	2	3	2	3	2	18	3	3	2	2	3	3	16	53	59	19	18	16
17	14	2	2	2	3	3	3	3	18	2	3	2	2	2	3	2	16	2	2	2	3	3	3	15	49	69	18	16	15
18	15	2	2	2	2	2	2	1	13	2	2	2	3	3	3	2	17	3	3	2	2	3	2	15	45	66	13	17	15
19	16	2	3	2	2	3	3	3	18	3	3	2	3	2	3	3	19	3	1	3	2	3	2	14	51	70	18	19	14
20	17	2	3	1	2	3	2	2	15	3	3	2	2	2	3	2	17	3	3	3	2	3	2	16	48	62	15	17	16
21	18	2	1	2	2	3	3	2	15	2	2	1	2	3	2	2	14	3	3	3	2	3	2	16	45	65	15	14	16
22	19	2	2	2	2	3	2	3	16	2	2	2	2	2	2	3	15	3	3	2	2	3	2	15	46	67	16	15	15
23	20	2	3	3	2	2	3	2	17	3	3	2	2	3	3	3	19	2	2	3	3	3	3	16	52	74	17	19	16
24	21	1	2	2	2	3	3	2	15	3	3	2	3	3	3	3	20	2	3	3	2	3	3	16	51	69	15	20	16

BASE DE DATOS DE CONDUCTA SOCIAL																																					
N	Habilidades basicas					9	Hacer amigos y amigas					14	Conversaciones					10	Sentimientos,emociones y opiniones					10	Solución de problemas					11	Relación con los adultos					14	V.D.
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5		Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10		Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15		Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20		Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25		Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30		
1	2	2	2	1	2	9	3	2	3	3	3	14	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	3	2	2	2	2	11	3	3	2	3	3	14	68
2	2	2	2	1	2	9	2	1	2	3	3	11	2	2	2	2	2	10	3	2	2	3	2	12	1	1	2	1	2	7	2	2	2	3	2	11	60
3	2	3	3	3	2	13	2	3	3	3	3	14	2	3	3	2	3	13	3	3	3	2	2	13	2	2	3	3	2	12	2	2	2	3	2	11	76
4	2	3	3	2	2	12	2	2	3	3	3	13	2	2	3	2	2	11	2	2	3	2	2	11	2	1	2	2	2	9	2	2	2	3	2	11	67
5	2	3	2	2	1	10	2	2	2	3	2	11	2	2	2	2	2	10	1	2	2	2	2	9	3	1	1	1	2	8	2	1	2	1	3	9	57
6	2	2	3	3	2	12	2	2	2	3	3	12	2	2	3	3	2	12	3	3	2	3	3	14	2	2	2	3	2	11	2	2	2	2	2	10	71
7	2	2	2	2	2	10	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12	2	2	2	1	2	9	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11	66
8	2	1	2	2	1	8	2	2	3	3	3	13	2	2	3	2	2	11	2	2	3	1	2	10	1	2	1	2	2	8	2	2	2	2	2	10	60
9	2	3	3	3	2	13	2	2	2	3	3	12	2	3	2	2	2	11	3	2	3	3	3	14	2	2	2	3	3	12	3	2	2	2	2	11	73
10	2	2	3	2	1	10	2	2	2	2	3	11	2	2	2	2	2	10	3	2	2	1	2	10	1	1	2	2	2	8	2	2	2	1	3	10	59
11	3	2	2	2	2	11	2	2	3	3	3	13	2	2	2	2	2	10	3	3	2	3	3	14	2	2	2	3	2	11	3	2	2	2	2	11	70
12	2	2	3	2	2	11	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12	3	3	2	2	2	12	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	67
13	2	2	1	1	2	8	2	2	3	3	3	13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	2	2	1	1	2	8	2	2	3	2	2	11	59
14	2	2	3	3	2	12	3	2	3	3	2	13	3	3	2	2	2	12	2	2	3	2	3	12	2	2	1	2	2	9	3	2	2	2	2	11	69
15	2	1	2	2	2	9	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12	2	2	2	3	2	11	2	2	1	2	2	9	3	2	2	3	2	12	66
16	2	1	2	1	2	8	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12	3	3	3	2	3	14	2	2	3	2	2	11	3	2	3	2	2	12	70
17	1	2	2	3	2	10	2	2	3	3	3	13	2	2	2	2	2	10	3	3	2	2	2	12	1	1	2	2	1	7	2	2	2	2	2	10	62
18	2	2	2	2	1	9	2	2	2	3	3	12	2	2	3	3	2	12	3	3	2	2	2	12	2	1	2	2	2	9	3	2	2	2	2	11	65
19	3	3	2	2	2	12	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12	2	2	2	2	2	10	2	1	2	3	3	11	2	2	2	2	1	9	67
20	3	2	3	2	2	12	2	2	2	3	3	12	2	2	3	3	2	12	2	2	3	3	3	13	2	2	2	3	3	12	3	3	2	3	2	13	74
21	2	2	2	3	2	11	2	2	3	3	3	13	2	2	3	3	2	12	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10	3	3	2	2	2	12	69

