

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juego cooperativo y socialización en niños de cuatro años,
Institución Educativa N° 495 Chota-2023**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Gallardo Guevara, Rosi Lastenia

Asesor (ORCID: 0000-0002-2914-2104)

Rojas Huamán, Ever

Chimbote – Perú

2024

INDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Palabras clave.....	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	1
Metodología.....	20
Resultados.....	22
Análisis y discusión.....	27
Conclusiones.....	29
Recomendaciones.....	31
Referencias bibliográficas.....	32
Anexos.....	35

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población de niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.....	20
Tabla 2. Niveles de socialización antes de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota	22
Tabla 3. Niveles de socialización después de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota	23
Tabla 4. Comparación de los estadísticos de socialización antes y después de aplicación de los juegos cooperativos de en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.....	24

PALABRA CLAVE

Tema	Juego cooperativo y socialización
Especialidad	Educación inicial

KEYWORD

Tema	Cooperative play and socialization
Especialidad	Educación inicial

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub Área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación general (incluye capacitación pedagógica)



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juego cooperativo y socialización en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 495 Chota-2023**" del (a) estudiante: **GALLARDO GUEVARA ROSI LASTENIA**, identificado(a) con Código N° **1116102112**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 09 de octubre de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



TÍTULO

**Juego cooperativo y socialización en niños de cuatro años,
Institución Educativa N° 495 Chota-2023**

**Cooperative play and socialization in five-year-old
children, Educational Institution No. 495 Chota-2023**

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito, determinar si el juego cooperativo mejora la socialización en estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota. En la metodología, el tipo de investigación fue aplicada y el diseño pre-experimental con un sólo grupo de pre y pos test, se trabajó con una muestra de 22 niños y niñas de inicial; la técnica que se empleó fue la observación y el instrumento que se aplicó la ficha de observación. En referente a los resultados se identificó el nivel de socialización antes de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad obteniéndose un nivel bajo, y después obteniéndose un nivel alto, apreciándose claramente la diferencia en el desarrollo de los logros. Concluyendo la decisión estadística que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna además se obtuvo y una ganancia pedagógica de 8 puntos con referencia al estadístico de la media aritmética.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine if cooperative play improves socialization in 4-year-old students of Educational Institution No. 495 Chota. In the methodology, the type of research was applied and the pre-experimental design with a single pre- and post-test group, we worked with a sample of 22 preschool boys and girls; The technique that was used was observation and the instrument that was applied was the observation sheet. Regarding the results, the level of socialization was identified before the application of cooperative games in 4-year-old students, obtaining a low level, and then obtaining a high level, clearly appreciating the difference in the development of achievements. Concluding the statistical decision that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, a pedagogical gain of 8 points was obtained with reference to the statistics of the arithmetic mean.

INTRODUCCIÓN

En el presente desarrollo del trabajo de investigación se indaga respecto al nivel al respecto a las variables de estudio; ante ello, contamos con ciertos antecedentes que guardan relación con dicha investigación:

Internacionales

Llumiguano (2019), en su tesis tuvo como objetivo, establecer de qué manera influyen el desarrollo de los juegos cooperativos como recurso didáctico para el desarrollo y fortalecimiento de las diferentes habilidades sociales e individuales de los estudiantes del aula de 4 años de edad que pertenecen a la Institución Inicial Rayitos de Luz, en un cantón de Ecuador. Consideró en la metodología los procedimientos que corresponden a la investigación de tipo básica y cuantitativa; al concluir el procesamiento y análisis de los resultados, el investigador arriba a tres conclusiones importantes: primera; el desarrollo de la propuesta pedagógica planteada en base al uso de los juegos de carácter cooperativo permite a los estudiantes la mejora y fortalecimiento de habilidades sociales de acuerdo a su edad. Segunda; Existen un buen porcentaje de estudiantes que presentan una deficiente capacidad de desarrollo de las habilidades tanto en el ámbito personal como social, situación que se debe a la falta de una motivación adecuada o propuesta de actividades sociales que permitan el desarrollo de esta capacidad. Tercera; la existencia de una relación de carácter positiva entre la estrategia planteada y el desarrollo personal y social de los estudiantes, estos resultados se evidencian en las diferentes evaluaciones realizadas, principalmente en la evaluación de entrada y la de la salida respectivamente.

Niño (2019), desarrolló una tesis con fines de obtención de título; la misma que, buscaba desarrollar el análisis de los diferentes procesos de socialización de los estudiantes durante los tres primeros años de vida, etapa en la que conviven bajo el seno y cuidado únicamente de sus madres en diferentes reclusorios de la región de Bogotá en Colombia; para el desarrollo de este estudio, se hizo uso de la

investigación de tipo documentada, resultados que al ser registrados y procesados, permiten que se arribe a conclusiones como: los diferentes procesos de socialización que deben seguir los niños en estas condiciones de crianza frente a las políticas públicas en relación a los infantes. Es importante que los diferentes programas direccionados a la educación inicial, así como otros como investigaciones; etc., se centren en situaciones como éstas, que son parte de la problemática real de la infancia. Considerando los derechos de los niños sin distinción alguna, e necesario que existan políticas de estado orientadas al trato de niños y niñas residentes en reclusorios a fin de que puedan desarrollarse tanto personal como socialmente de manera satisfactoria, entendiendo que también forman parte de la sociedad.

Chaves (2018), en su investigación se planteó como finalidad planificar, diseñar y ejecutar una Propuesta educativa orientada a enriquecer el rol de los maestros en la promoción de los diferentes procesos de socialización, en los estudiantes de pre escolar en una institución inicial del norte de Quito, de gestión particular. En su diseño metodológico empleado el tipo de investigación a realizarse fue de carácter proyectiva, investigación de campo el diseño sea de fuente mixta. El investigador arribó a las conclusiones: La institución educativa, por ser de carácter privado, como parte de su propuesta curricular ha direccionado su atención al desarrollo de habilidades sociales mediante un Plan especial de socialización y desarrollo personal. Otra conclusión interesante es que, pese a que existen propuestas en ejecución en el tema de socialización, los docentes consideran necesaria la existencia de actividades de capacitación para fortalecer sus conocimientos en la práctica docente al respecto. Igualmente se considera importante que los docentes asuman de manera consiente el rol de mediadores en el proceso de formación no sólo cognitiva sino también afectiva y social, tratando de atender las características particulares e individuales; es decir, no sólo la atención al grupo e manera general.

Nacionales

Barrantes (2020), en su tesis se planteó el objetivo, determinar los niveles de incidencia del desarrollo de la estrategia de los juegos cooperativos en la mejora del desarrollo de las habilidades de carácter social en los alumnos y alumnas del primer grado en el colegio de gestión particular “Prisma” en la provincia chiclayana de Monsefú. En la metodología la investigación fue de enfoque cuantitativo descriptivo y correlacional el método hipotético deductivo: La investigadora arribó a las conclusiones: En cuanto a la variable independiente: Juegos cooperativos; se evidencia que el 42% de los estudiantes observados están en un nivel de proceso; el 40% en un nivel de inicio y únicamente el 12% de ellos evidencian un nivel de logro satisfactorio. Por otro lado, al comprobar la hipótesis de la relación existente entre ambas variables planteadas, se tiene que según la respectiva correlación de Pearson es: Alta ya que es igual a 0.899 y está muy cerca de 1; concluyendo que es significativa; debido a que Sig. (bilateral) se encuentra por debajo del 0,05. c) el juego cooperativo aplicando de manera dinámica y sencilla ayuda permite que los niños se socialicen con sus compañeros en la institución en la familia y a comunicad.

Dueñas y Espinoza (2018), estas autores desarrollaron una investigación con fines de obtención de grado; investigación que se planteó como objetivo evidenciar la forma en la que se desarrolla el proceso de socialización a partir de espacios circundantes a los niños como el ambiente familiar y el ambiente escolar, en los estudiantes de la edad de 5 años de la I.E. N° 273 en la provincia de Huacavelica. En el desarrollo de este estudio se trabajó con el procedimiento de la investigación de tipo básica, con el diseño de tipo descriptivo. Al término del proceso investigador las investigadoras arriban a las conclusiones siguientes: Los estudiantes de ambos sexos que proceden de ambientes familiares en los que se promueve el desarrollo social de los pequeños, así como de las aulas en los que los docentes fortalecen en desarrollo de las mismas, pueden desenvolverse de manera más armónica en espacios de convivencia escolar. Estos resultados, no hacen más que corroborar que el primer y principal agente socializador es el seno familiar por

excelencia; esto debido a que no solo transmite y cultiva en sus miembros ciertos patrones culturales arraigados, sino que les permite construir esquemas personales para desenvolverse en espacios externos al clima familiar como la escuela, el barrio o la localidad. Por su parte, los ambientes escolares, constituyen el segundo escenario trascendental en la vida y socialización de cada niño y niña.

Locales

Gonzales (2019) autora que desarrolló su investigación con fines de titulación; y en la que se formuló como finalidad diseñar y aplicar la estrategia de los juegos cooperativos y recreativos para desarrollar la socialización, en lo que se refiere al desarrollo de las actividades pedagógicas del área de Personal Social, en los estudiantes del aula de 5 años de edad de la Institución Inicial N° 328 de la provincia cajamarquina de Cutervo; investigación que se desarrolló bajo los parámetros del enfoque cualitativo. Investigación en la que participaron en un total de 18 niños y niñas como grupo poblacional y de muestra al mismo tiempo. La investigadora concluyó que: a) En la comparación del antecedente con el actual trabajo es que ambos estudios se dirigen a niños de educación inicial, se diferencia en el anterior tiene enfoque cualitativo en cambio en la investigación que se realizará es de enfoque cuantitativo. La puesta en acción de la propuesta pedagógica, teniendo como principal recurso educativa a los juegos recreativos, permite desarrollar mejoras significativas en el proceso socializador de los estudiantes que integran el grupo de estudio. Los resultados antes mencionados son la evidencia del promedio que se alcanza de 50 puntos de ganancia en un nivel alto de proceso de socialización durante la evaluación del post test del grupo que integra el grupo experimental.

A continuación, revisaremos los aportes teóricos:

Teórica constructivistas Vygotsky (1988) como se citó en Rodríguez (2022), sostiene que cualquier actividad de tipo lúdica, constituye parte de un proceso sistemático en dos aspectos fundamentales de los menores: tanto del desarrollo de sus capacidades cognitivas, así como del desarrollo de su proceso afectivo y socializador con su entorno más próximo. De ahí que en la práctica pedagógica se entienda a los juegos, especialmente a los que tienen la particularidad de ser juegos

cooperativos, como actividades enriquecedoras para adquirir y desarrollar diferentes tipos de habilidades, gracias a que en las actividades lúdicas, los niños no sólo tienen a su cuerpo en movimiento, sino que al mismo tiempo van adquiriendo nuevas y más estructuras mentales de manera que van adquiriendo nuevos saberes y conocimientos para desarrollar actividades pedagógicas y cognitivas, desarrollando también conocimientos en el trabajo cooperativo con aquellos estudiantes con los que interactúan a nivel de aula.

Piaget (1986) como se citó en Rodríguez (2022), los principales aportes en relación al tema que este autor considera que hiciera Piaget es que el aprendizaje de los niños está determinado de acuerdo al nivel de desarrollo y madurez cognitiva; entre tanto, Vygotsky defiende el postulado de que el desarrollo y madurez cognitiva de los niños está condicionado por el aprendizaje, el mismo que es producto de una asimilación progresiva y gradual de las diferentes herramientas y recursos que se utilicen en la mediación de los aprendizajes y la interacción social de los individuos.

Orlick (2002) este autor hace referencia al origen y aparición de los juegos en equipo o conocidos como cooperativos, sosteniendo que los mismos tienen sus orígenes hace cientos de miles de años, en las diferentes actividades grupales de las sociedades y tribus en las que se reunían para realizar festejos en honor a la vida y a los logros alcanzados como sociedades. De esta manera indica que la principal finalidad detrás de un Juego Cooperativo está en la simple idea de jugar con los otros mejor que contra de los otros; juntos se separan los desafíos de todos y no de superar a los demás y de esta manera todos disfrutan y gozan de la actividad de jugar y de la grata experiencia que esta significa. Para ello es necesario que, en la mente de los niños, se desarrolle la idea de que jugar es disfrutar, pero no a costa de los sentimientos o estima de los demás. Para ello, dentro de la tarea pedagógica, es necesario que las actividades en las que se utilicen los juegos cooperativos sean debidamente planificadas y estructuradas a fin de que se puedan cumplir con los objetivos propuestos; entendiendo que los juegos cooperativos sirven para poder adquirir objetivos que beneficien a todos de manera integral sin excluir a nadie.

Garaigordobil (citado por Velázquez Callado, 2003), manifiesta que, para definir a los juegos cooperativos, es necesario dirigir la mirada a sus principales particularidades de éstos, de esta forma, se concibe como juegos cooperativos a las actividades lúdicas en las que los niños que participan de estos juegos brindan ayuda y oportunidades a los demás al mismo tiempo que lo reciben de los demás y así todos de manera conjunta logran los objetivos. En este sentido, todas las actividades que se desarrollen de manera cooperativa; se convierten en un recurso valioso para promover y fortalecer la educación en valores y sobre la cual varias posturas de diferentes autores han resaltado su utilidad y ventajas por lo que consideran necesaria su inclusión en la tarea pedagógica.

En opinión de la autora y considerando a los estudios y aportes de autores ya citados y de otros, se considera que este tipo de actividades lúdicas tienen como propósito encontrar un disfrute en favor de todos los participantes de manera empática y equitativa y que nadie se beneficie a costo del sacrificio de los demás. Este tipo de juegos entonces, sirven para alcanzar las metas propuestas por todos los participantes y no por el mero y solo hecho de participar, por tanto, requiere de la participación comprometida de todos los participantes en la que se consideren de manera igual y se respeten sus diferencias y sus emociones para lograr el interés común.

El juego cooperativo tiene una particularidad muy especial, los que participan, todos juegan, nadie es postergado ni excluido, para lograr que la actividad tenga éxito se requiere de la participación activa y dinámica de todo el equipo en su conjunto, por lo que se requiere de que se combinen las habilidades, destrezas y capacidades de todos los jugadores, el juego es visto como una actividad de todos en la que al participar de manera activa se fortalecen las emociones y se logran éxitos colectivos, su fortaleza está en que en este tipo de juegos todos están liberados de la presión y tensión de la competencia y el temor a perder. (Rojas, 2009)

Los juegos cooperativos, se encuentran directamente relacionados con un grupo de juegos que suelen tener nivel superior de complicación desde el punto de

vista social; puesto que todos los participantes juegan de manera organizada y armónica, se respetan las reglas previamente establecidas, así como el rol que se le asigna a cada participante.

Se considera que cuando se propone a los niños participar de juegos en los que se rigen por reglas, es la preparación a los niños para que maduren en el aspecto emocional, afectivo y social a medida que juega, de esta forma, otra de las finalidades de este tipo de juegos es; disminuir la agresividad y egocentrismo de los niños y por el contrario fortalecer las habilidades para el trabajo en equipo y al mismo tiempo fortalecer la educación en valores y actitudes que les hagan más y mejores seres humanos que forman parte de un contexto mayor que requiere de todos para crecer y desarrollarse. Los valores en los que más se inciden en un juego cooperativo, son: el respeto, la responsabilidad, la empatía, la solidaridad y la construcción afectiva de la amistad considerándose iguales a los demás pese a las diferencias y particularidades que nos hacen únicos. Los niños así, aprenden a jugar con los demás y no en contra de los demás. Está claro que existen juegos cooperativos que se adaptan para diferentes edades o etapas de desarrollo y que los mismos van variando conforme el niño vaya madurando y desarrollándose. (Rojas, 2009). De esta forma otro de los propósitos de estos juegos es involucrar en su desarrollo a todos los participantes, donde la meta colectiva es el interés de todos, el juego así es en equipo y no por competir y ganar, todos ganamos, no hay perdedores.

Omeñaca (citado por Catillo Retamal y otros, 2002) en sus estudios expresa que los juegos de carácter cooperativo, permite que sintonicen y armonicen dos factores trascendentales en la vida social de los seres humanos: la convivencia y al mismo tiempo la paz. Para ello es necesario que se enlacen los sentimientos de alegría y la satisfacción y la magia que las actividades lúdicas pueden otorgar a los que de ellos disfrutan, compartiendo opiniones, colaborando en su desarrollo, todos se preocupan por todos, pues la satisfacción de llegar a la meta lo comparten todos como un triunfo y éxito único para todos.

Martínez (2012) por su parte señala que los juegos cooperativos, son juegos bastante complejos desde la mirada social. Los niños juegan con los demás con condiciones de organización que les beneficia a todos en los que los roles y labores se distribuyen de manera equitativa y de acuerdo a las fortalezas que cada uno posee; es decir, respetando la particularidad de los participantes. Los niños son capaces de asumir y cumplir reglas y normas de acuerdo a la edad y madurez que van alcanzando.

De esta manera los juegos cooperativos son considerados como propuestas realizadas en la actividad pedagógica y que tienen como propósito entre otras, disminuir el nivel de agresividad que suele presentarse entre los niños de edad preescolar, son actividades muy útiles para promover la práctica de buenas actitudes como la solidaridad, la comunicación asertiva, el apoyo mutuo y la sensibilización y empatía con los demás.

La importancia de los juegos cooperativos, tal como lo indica Barrantes (2020), radica también en la gran contribución que tienen en el desarrollo de los niños en los aspectos fisiológicos, sociales, emocionales, morales e intelectuales. Por tanto, el juego en una finalidad en sí mismo, convirtiéndose en una necesidad que tienen los seres humanos y que debe ser cubierta como una fuente inagotable de goce, disfrute y placer al igual que la comunicación. Del mismo modo este tipo de juegos son muy útiles para que se logren modificar diferentes estructuras o relaciones en las que exista alguna forma de violencia que se esté ejerciendo en los niños.

Estas actividades lúdicas aparecen como una propuesta diferente para lograr sentir felicidad, disfrute y placer sin tener la necesidad de “aplantar a los demás” eliminado de esta manera el binomio que en la mayoría de ocasiones aben brechas en lugar de cerrarlas, ese binomio tan conocido de los ganadores – perdedores. De este modo, se concibe a la actividad de los juegos como una forma estratégica de interacción social al mismo tiempo que construye parámetros afectivos y de convivencia sustentada en valores.

A su vez, Llumiguano (2019), hace especial referencia a la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de desarrollo fisiológico, social,

actitudinal, cognitivo, moral, etc., que deben alcanzar las niñas y niños. Por lo mismo y como ya se ha señalado anteriormente, el juego es un fin en sí mismo y que cada sujeto debe estar en la capacidad de desarrollarlo como parte fundamental de sí mismo y de su desarrollo integral.

Mercado (2009) también hace referencia a los beneficios que se pueden obtener de los juegos cooperativos, señalando que además de resultar ser divertidos y de causar alegría y satisfacción en los participantes, resultan ser muy útiles para desarrollar es sentido común, la unidad, la conciencia grupal y el desarrollo de la comunicación en la que impera el respeto por los demás de manera democrata y justa, dejándose de lado las limitaciones y la discriminación, propicia el fortalecimiento de la autoestima, la autoconfianza y autocontrol.

Los juegos cooperativos tienen las siguientes características.

Brown (citado por Jares, 1992) resalta que los juegos cooperativos, tienen ciertas características peculiares, que para el desarrollo de esta investigación son necesarias tomarlas en cuenta:

- a. Se realizan por cumplir cualquier otro propósito menos la competencia; de esta forma persigue como objetivo que todos se involucren y participen con la finalidad de alcanzar un objetivo común; por ello se requiere de la participación unánime de todos, sin estar sometidos a la presión que ejerce el saberse perdedores o ganadores, su interés está centrado en que todo participen de manera conjunta.
- b. Los participantes se encuentran liberados del sentimiento de eliminación; el diseño que se debe elaborar persigue que todos se involucren en la actividad lúdica prevista hasta el final, por lo que no existe la posibilidad de la eliminación o exclusión a los que sean lentos y/o débiles; lo que puede conllevar al rechazo y la desvalorización.
- c. Fortalecen la creatividad y la imaginación; en cuanto a esta característica, es necesario entender a la creatividad como construir; en este sentido, se requiere que todos aporten. Las reglas en estas actividades lúdicas son de carácter flexible y de esta manera los estudiantes de acuerdo a su creatividad e imaginación

pueden hacer cambios en los juegos. Es importante el nivel de creatividad de los estudiantes o participantes para que logren que todos puedan gozar y disfrutar de la actividad.

- d. Impiden cualquier acto de agresividad; las actividades lúdicas, en ninguna manera pueden aceptar comportamientos adversos como destructivos para con los demás.

Por otro lado, los juegos cooperativos también tienen repercusión en el aprendizaje de Valores, Jares (1992) en este sentido hace una breve enumeración a los valores que se trabajan y promueven en la práctica de los mismos:

- La construcción de relaciones sociales positivas; este tipo de actividades, por las particularidades que las caracterizan, permiten en los participantes el cambio de actitudes hacia la actividad que realizan, así como con los demás, lo que permite la participación en espacios sanos de convivencia y respeto mutuo.
- La empatía; cuando los participantes de los juegos cooperativo, asumen roles diferentes para cumplir las metas, todos trabajan juntos y se apoyan para lograr el éxito en la actividad, permitiéndoles ponerse en el lugar de los demás y respetar sus condiciones particulares de los del grupo.
- La cooperación; siendo este un valor que se caracteriza por el apoyo en la realización de las tareas y la resolución de problemas mediante el apoyo incondicional de todos, los juegos cooperativos fortalecen este valor ya que en las actividades son las mejores formas de aprender a compartir y tener la necesidad de trabajar en bien de los demás.
- Comunicación; trabajar de manera conjunta y cooperativa; permite a los participantes de los juegos desarrollar una comunicación asertiva, pues todos tienen la posibilidad de expresar sus emociones, sentimientos, expectativas, brinda sus opiniones, dar a conocer sus experiencias y conocimientos, de esta manera con una comunicación fluida

- Participación; Por la característica de los juegos cooperativos, estos fortalecen la capacidad de participación conjunta, todos para todo.
- Aprecio; permiten el fortalecimiento de la percepción positiva que cada uno tiene de sí mismo, sintiéndose reconocido valorado, pero al mismo tiempo, reconocen y valoran a los demás.

En cuanto a las dimensiones Delgado (2011) señala que los juegos cooperativos tienen las siguientes:

La cooperación; por tratarse de actividades en grupos; el objetivo fundamental de estos juegos es la participación grupal en bien de todos, trabajando de manera activa y mutua, asumiendo cada uno de los integrantes del grupo con responsabilidad el rol que les toca.

La afirmación; las actividades lúdicas en grupo, fortalece la seguridad que cada uno tiene en sí mismo (a), así como la aceptación de sus cualidades, fortalezas y limitaciones; pero para convertirlas en fortalezas que permitan a los niños y niñas aceptarse como son y aceptar a los demás.

La comunicación; al ser juegos de participación activa en la que todos y todas participan de manera unánime, se fortalece las habilidades comunicativas, expresando de manera natural y espontánea cada una de sus necesidades de comunicación, así como escuchando a los demás; es decir, una comunicación asertiva en la que todos se comunican de manera respetuosa y democrática.

En cuanto a la variable socialización podemos definirla como el conjunto de procesos mediante los cuales los sujetos desarrollan habilidades que les permite integrarse y relacionarse de manera adecuada en el contexto social en los que se encuentren, respetando normas y valores que les permiten desarrollar convivencia armónica con los de su entorno, las personas que sean capaces de cumplir estas condiciones, son las que logran adaptarse mejor a diferentes contextos sociales. El ser humano por ser un ser sociable; debe fundamentalmente desarrollar estas habilidades para lograr una adecuada

socialización, una que es ésta uno de los más importantes aprendizajes que debe alcanzar una persona.

Aguilera (2005) manifiesta que uno de los primeros y principales espacios en los que los sujetos aprenden aspectos básicos para su proceso de socialización es el seno de la familia, ya que es en ella en la que los niños aprenden a recibir y dar cariño y afecto, aprenden de relaciones sanas, lo correcto e incorrecto, lo que se debe y o hacer, y en todas las actividades que los niños desarrollan, los padres siempre los acompañan; pero cuando crezcan se enfrentarán a otros contextos, y es ahí donde lo que han aprendido en casa, les servirá para enfrentar fuera de ella y con personas diferentes a su familia. pág. 235

Hablaremos también de tipos de socialización; entre las que se destacan la formal e informal.

- a. Socialización de tipo formal; la misma que se encuentra determinada por las diferentes estrategias que se manejan en el sector educativo, ya que, en las aulas de los diferentes niveles y ciclos, se ofrece a las personas un conjunto de normas, reglas, valores, parámetros y principios éticos y morales, etc., tratando de que los niños las asuman como pautas que les permiten definirse ante la sociedad.
- b. Socialización informal; cada sujeto conforme vaya alcanzando su desarrollo social, van logrando y construyendo también sus propias estrategias de socialización, sin que estas estrategias sean orientadas, estudiadas o planificadas, sino que son el producto de la experiencia diaria y de las diferentes formas de interacción que los sujetos van asumiendo; en estas estrategias de socialización, ejercen especial influencia los diferentes medios de comunicación social, así como las diferentes formas de relaciones sociales que se desenvuelvan en torno a los sujetos. Existen sociedades como las nuestras que las costumbres y tradiciones, también son espacios para socializar e interactuar con otras personas, por ejemplo, las fiestas patronales y populares, los bailes

sociales, actividades de trabajo comunal, etc., son espacios de socialización de tipo informal. (Rideau, A. 1987 pág.25-26)

En lo que se refiere al desarrollo social de las personas, es también necesario considerar:

Métodos de influencia social; las diferentes formas de conducta social de los individuos, es el resultado de una serie de factores, entre los cuales tenemos a la imitación, la persuasión, los juegos, las actividades grupales, etc., estas actividades son las que influyen en el comportamiento social de un individuo.

La imitación; al relacionarnos con los demás, vamos observando patrones de conducta que con facilidad copiamos y muchas veces sin intención y las asumimos como nuestras, por ende, la conducta de los demás de nuestro entorno influye en nuestra conducta.

La identificación; es una característica peculiar de los seres humanos, sentirnos identificados con algún personaje importante que ejerce influencia en la sociedad; por tanto, si este modelo con el que se logran identificar a los niños y niñas, por ejemplo, cuando admiran a un súper héroe, etc.; también les permiten su desarrollo social con un modelo peculiar y especial de imitación.

La persuasión; Es natural también que muchos niños, no sientan inclinación para identificarse con ningún otro personaje o que quieran o tengan tenencia a imitar a otro; por tanto, también será necesario orientarles para que sin necesidad de imitar o identificarse con alguien asuman posturas de comportamiento propias y adecuadas de acuerdo a los valores éticos y morales.

Dentro de las conductas persuasivas se encuentran, por ejemplo, los ruegos, los discursos argumentados y persuasivos, las recompensas, incluso los castigos, chantajes, amenazas, condiciones, etc., que tanto los padres como

los maestros utilizan con la finalidad de poder persuadir para que los niños adopten determinadas formas de conducta aceptables por la sociedad.

Agentes influyentes en el proceso de la socialización; Los principales agentes que influyen en el proceso de la socialización, entendido este como un proceso un tanto complejo, debido a los diferentes agentes externos que influyen para que el niño y la niña se desarrolle socialmente tenemos:

La familia; es el primer y principal espacio y agente de socialización en el que el niño se desarrolla y que además ejerce poderosa influencia en esta tarea, más aún cuando se trata del primer ambiente que el niño conoce como su mundo exterior. Los estudios demuestran que el nivel sociocultural, el tipo estructural y la forma en la que interactúan las familias, resultan ser influyentes poderosos en la conducta socializadora de los infantes.

La clase social; al momento del nacimiento del niño, este ya forma parte de un determinado grupo social, al que pertenecerá por algún, mucho tiempo o quizá el resto de su vida; esta también es influyente poderoso en el proceso de socialización de los menores.

Por otro lado, se tienen también a la escuela; la misma que en la sociedad ejerce influencia en la educación de los niños, no sólo en el campo cognitivo y pedagógico sino también porque otorga a los niños las pautas formales de la socialización.

Los maestros; la forma en la que los docentes conducen las actividades pedagógicas, así como la manera en la que estos orientan sus conductas de los menores, las formas en las que se comunican con los estudiantes, y cuanta calidad de valores sociales les enseñen a practicar a sus menores, igualmente determinan la conducta y desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas.

Las diferentes formas de comunicación social; por ejercer influencia en la sociedad, no sólo influyen en la socialización de los niños sino de la sociedad en pleno.

De lo indicado líneas atrás podemos concluir manifestando que el proceso de la socialización; es en sí un factor preponderante en la vida de los seres humanos y se inicia en su formación desde los primeros años de vida, ya que en esta edad los seres humanos estamos más propensos a adaptarnos. Las personas aprenden desde que nacen y no dejan de hacerlo a lo largo del transcurso de la vida. Así como todos los aprendizajes varían y no son constantes ni iguales, de la misma forma el proceso socializador también son conductas que se aprenden y no todos aprenden a socializarse de la misma manera, así como existen los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje en el campo cognitivo, así de la misma forma en cuanto al aprendizaje de la socialización, no todos aprendemos a socializarnos de la misma manera.

En ese sentido, es necesario que los padres y madres de familia, asuman con responsabilidad extrema, para que, desde los primeros años de vida de los niños, puedan formar en ellos mediante una comunicación asertiva, el afecto, la confianza, el desarrollo de su autoestima, autonomía y otros componentes, las bases que permitan moldear su personalidad y carácter a fin de que puedan construir relaciones de socialización de manera asertiva.

Igualmente deberán orientar, guiar, acompañar y monitorear a sus menores durante los años de formación escolar para que a medida que se integran a la sociedad, también logren integrar a ellos conductas de adaptación social a círculos mayores y distintos a los de su hogar y familia. El correcto acompañamiento y orientación ayudará a los niños a que puedan ir aceptando de la sociedad aquello que deben o no para el desarrollo de su comportamiento y esto empieza entonces claro está en el primer agente del proceso socializador, el entorno familiar y la responsabilidad de la misma.

Con este estudio queremos justificar el propósito determinar si el juego cooperativo mejora la socialización en estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

Justificación Teórica. El desarrollo de este estudio, se sustenta en los apotes realizados por Lev Vigotsky, el mismo que al referirse a las actividades de los juegos de los niños, manifiesta que son estos también actividades en la que los pequeños construyen y descubren sus conocimientos ya que al desarrollar actividades de juego se desarrollan con su entorno, por más que el niño juegue solo, explora su entorno próximo en el que aprende y descubre muchas cosas que enriquece sus aprendizajes. Si los juegos se desarrollan en grupos, el aprendizaje será más enriquecedor, entendiendo que en los juegos no es únicamente poner en movimiento su cuerpo, sino también la estructuración de nuevos esquemas y estructuras mentales a los que contribuyen s se trabaja o juega en equipo. Por su parte Jean Piaget, sostiene que lo que los niños pueden aprender, está siempre condicionado por la edad o desarrollo cognitivo de los niños, mientras que Vigotsky manifiesta que es el desarrollo del aprendizaje el que condiciona el desarrollo cognitivo de los menores, toda vez que estos aprendizajes son el resultado de un proceso de asimilación gradual y en el que influyen las diferentes herramientas de aprendizaje de interacción social.

Del mismo modo permitirá establecer una eficacia de la aplicación de juegos cooperativos para mejora la socialización en niños y niñas de 4 años de edad y permitirá determinar una eficacia de la aplicación de esta variable, sobre todo cuando esta aplicación mejorará el proceso de socialización en los niños de educación inicial.

Justificación Práctica. El estudio proporcionará un instrumento validado para determinar si la aplicación de juegos cooperativos mejora la socialización en niños y niñas de 4 años de edad, la que nos servirá no solo para identificarla, sino también la posibilidad de tener un referente para la eficacia de la aplicación.

Justificación Social. La intención de este trabajo de investigación, la aplicación de juegos cooperativos mejora de manera significativa la socialización en niños que se desenvolverán en las distintas actividades en la familia y en la interacción con su entorno social que día a día permitiendo fortalecer los niveles de socialización.

Justificación Metodológica. El conocimiento sobre el juego cooperativo, se empleará de manera didáctica, amigable y motivadora para los niños, permite un aporte metódico para los profesores en su enriquecimiento académico y favoreces facilitar para que los educandos interactúen con la intención de mejorar los niveles de socialización. Por otro lado, el desarrollo de este estudio se realiza también n la finalidad de desarrollar aportes que permitan a estudios posteriores resultados objetivos para seguir desarrollando y profundizando en el tema.

Justificación Científica. Se pretende que este estudio sirva de referencia a futuros investigadores, que estén buscando reafirmar sus conocimientos sobre los conocimientos sustentados.

En cuanto a la situación problemática, en referencia a la socialización infantil es una limitación a nivel de Latinoamérica. En el Perú se percibe una serie de dificultades que influye el contexto social, tales como una limitada aplicación de estrategias de los docentes del nivel inicial, el escaso apoyo de la familia; en el medio local escasa socialización no es una excepción en niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota. La principal dificultad es el bajo nivel de socialización y el poco interés que muestran algunas instituciones educativas tanto públicas como privadas frente a esta disciplina, Lo que me motivó a desarrollar esta investigación fueron los resultados la percepción en el aula un bajo nivel de socialización de los niños en la institución educativa, donde se pudo observar que presentaban dificultad para interrelacionarse con sus compañeros y la docente en el

aula del nivel inicial. Resulta importante considerar que la persona humana por naturaleza es un ser social, comunicativo con sus pares y con las personas del entorno, en distintas maneras y en los diversos contextos, tales como en la calle, hogar, institución del nivel inicial. La aplicación del juego cooperativo, desarrollándose de manera colectiva favorecerá en la socialización de los estudiantes. Por tal razón permite conocer la determinación de la aplicación de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 301 Chota. Por lo tanto, el problema queda enunciado de la siguiente manera:

¿De qué maneras la aplicación de juegos cooperativos mejora la socialización en estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota?

Conceptualmente definimos:

Juegos cooperativos

Los juegos cooperativos, permiten que las personas se apoyen entre sí, evitando que se enfrenten, lo que evita agresiones y permite que se desarrollen conductas promotoras de empatía, comunicación y solidaridad (Aguilar, 2019)

Lo que indica que los juegos cooperativos persiguen la participación de todos los niños y niñas del grupo, este tipo de juego permite que las personas jueguen con otros y no en contra de estos por competencia.

Socialización

La socialización es un proceso donde el ser humano se relaciona con la sociedad y que, para ello, debe interactuar con otros, en cuanto a su definición “la socialización es un proceso donde el individuo adquiere conocimientos y habilidades para actuar dentro de un grupo social, además de valores culturales” (Rengifo, 2019)

Operacionalmente definimos:

La variable juego cooperativo, se considera las dimensiones: cooperación, comunicación y afirmación; 12 indicadores y 15 ítems, se empleará la lista de cotejo con escala valorativa de si y no.

En la variable socialización, se consigna en dimensiones: comunicativo, afectivo, asertivo; en sus 11 indicadores y 15 ítems, se empleará la ficha de observación con la escala valorativa: baja, regular, buena y muy buena.

La hipótesis quedó planteada: La aplicación de juego cooperativo mejora significativamente la socialización en estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

Los objetivos se establecieron:

Objetivo general: Determinar si el juego cooperativo mejora la socialización en estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de socialización antes de la aplicación de juego cooperativo en estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.
- Identificar el nivel de socialización después de la aplicación de juego cooperativo en estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.
- Comparar el nivel de socialización antes y después de aplicación de juego cooperativo de en estudiantes de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

METODOLOGÍA

El tipo de investigación por su finalidad fue aplicado, la cual está orientada a solucionar una situación problemática (Hernández, R. 2003).

El diseño del presente trabajo de investigación fue pre experimental con un sólo grupo de pre test y pos test, según el esquema representado a continuación:

G.E: O1 ----- X----- O2

Dónde:

G.E: Grupo de Estudio

O1: Aplicación del Pretest.

X: Aplicación de la Variable Independiente

O2: Aplicación del Pos test

Con respecto a la población y muestra fueron equivalentes y estuvo constituido por 22 niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N°495 Chota. El muestreo fue no probabilístico, porque se ha elegido a un grupo estratificado preformado matriculado en la institución educativa.

Tabla 1. Distribución de la población de niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

Edad	Nivel Inicial		Total
	Niños	Niñas	
4 años	10	12	22

Fuente: Nóminas de matrícula de la Institución Educativa N° 495 - Chota

La técnica que se aplicó en el presente trabajo de investigación será la observación sistemática que consiste en la observación permanente que se realizó a los sujetos investigados.

La variable juego cooperativo, se operacionaliza en las dimensiones: Cooperación, comunicación y afirmación; los indicadores y haciendo más específico con 15 ítems, se empleó la ficha de observación con la escala de si y no.

En la variable socialización, consideró las dimensiones: Comunicativo, a cultivo y afectivo; en sus respectivos indicadores, asimismo, considerando 15 ítems, se empleó la ficha de observación con la escala valorativa: baja, regular, buena y muy buena.

El instrumento tomado en cuenta en esta investigación fue la Lista de cotejo: Para evaluar en forma directa el uso de juegos cooperativos como estrategia didáctica.

La ficha de observación (pretest y pos test): Este instrumento se administró, para identificar el nivel de socialización antes, y después del estudio.

La validez se realizará mediante el juicio de expertos; la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach.

Para el análisis de información se utilizó las siguientes técnicas y medidas estadísticas: Técnicas descriptivas: Medidas de dispersión: Desviación estándar (S), esta medida de dispersión nos permitió medir el grado de normalidad de la distribución de los datos muestrales alrededor de la media aritmética, dentro de sus valores mínimo y máximo. Técnicas Inferenciales: Estadística inferencial: Prueba de verificación de hipótesis. Para el análisis de la información se utilizó el procesamiento automatizado de datos, sobre la base del soporte informático SPSS 25 para el análisis estadístico.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos luego de evaluar en el Pre y Pos Test; los presentamos a continuación; teniendo en cuenta cada uno de las dimensiones e ítems evaluados, los mismos que se detallan mediante tablas y gráficos estadísticos con sus respectivas interpretaciones:

Tabla 2

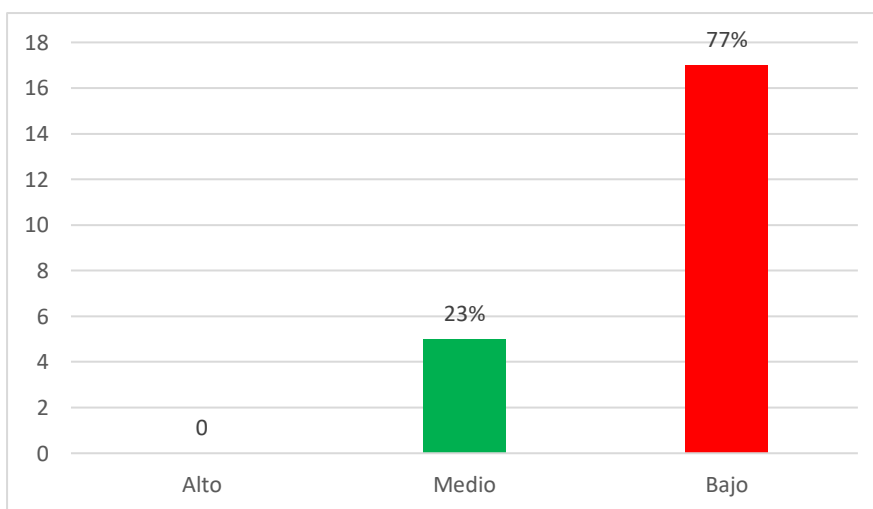
Niveles de socialización antes de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

NIVELES	Pre-Test	
	f	%
Alto	0	0
Medio	5	23
Bajo	17	77
TOTAL	22	100

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 1

Porcentajes de niveles del Pre test de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles.

Interpretación. Apreciamos en la Tabla 2 y Figura 1 que 5 niños y niñas representa el 23% y está en el nivel medio, que 17 niños y niñas representan el 77% y están en el nivel bajo, ningún niño o niña está en el nivel alto, esto es válido porque se trató de una prueba de entrada.

Tabla 3.

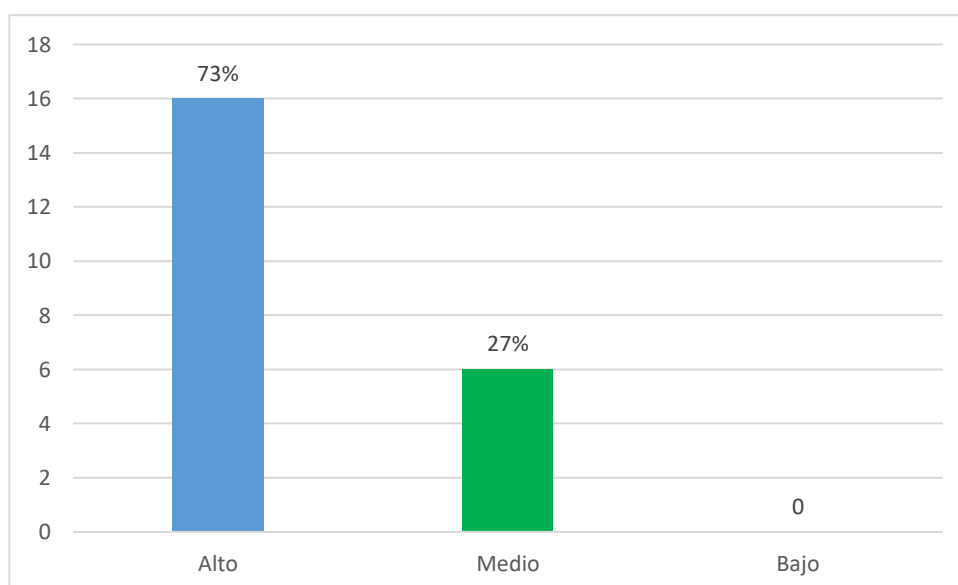
Niveles de socialización después de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

NIVELES	Pos-Test	
	f	%
Alto	16	73
Medio	6	27
Bajo	0	0
TOTAL	22	100

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

Figura. 2

Porcentajes de niveles del Pos test de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles

Interpretación. Apreciamos en la Tabla 3 y Figura 2 que 16 niños y niñas representan 73% y están en el nivel alto, que 6 niños y niñas representan el 27% y están en el nivel medio, ningún niño está en el nivel bajo, apreciándose claramente la diferencia en el desarrollo de los logros.

Tabla 4

Comparación de los estadísticos de socialización antes y después de aplicación de los juegos cooperativos de en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

Estadísticos	Pre Test	Pos-Test
Media aritmética	9.045	17.045
Desviación Estándar	1.3973	1.1069
Coefficiente de variación	15.45	6.49

Nota. La figura representa las medidas estadísticas.

Interpretación. Apreciamos en la Tabla 4 que la diferencia de media aritmética es de 8 puntos, es decir, representa a la ganancia pedagógica; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar (1.3973 a 1.1069); es decir teóricamente esto es favorable: en la aplicación de juegos cooperativos, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que la muestra se fue homogenizando luego de la aplicación de la variable independiente.

Considerándose la decisión estadística que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, indicando que hubo eficacia de la aplicación de juegos cooperativos como estrategia didáctica planteada.

Prueba de verificación de hipótesis. Para comprobar la hipótesis que refiere a la aplicación de juegos cooperativos mejora significativamente la socialización en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

Se desarrolló de la siguiente manera:

Estadístico aplicado. Prueba t de student con datos emparejados teniendo en cuenta que los sujetos son los mismos en ambas muestras.

Ilustramos mediante pasos::

1° Simbolicamente:

$$H_0 \quad d = 0$$

$$H_1 \quad d > 0$$

2° Estadístico

El estadístico de contraste en este caso es: la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_d}{\frac{S_d}{\sqrt{n-1}}}$$

3° Operaciones respectivas

De las calificaciones del pre y pos tes calculamos las diferencias muestrales

Así:

La media de las diferencias es **8** y la desviación típica **1.86**, además la raíz cuadrada de 21 = **4.58**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

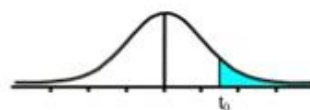
$$t = 19.724$$

4° Tabla t -Student

Como el contraste es unilateral, buscamos en la tabla t -Student, con 21 grados de libertad, el valor que deja por debajo de sí una probabilidad de 0,95, que

resulta ser **1.7207**.

Tabla t-Student



Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005
1	1.0000	3.0777	6.3137	12.7062	31.8210	63.6559
2	0.8165	1.8856	2.9200	4.3027	6.9645	9.9250
3	0.7649	1.6377	2.3534	3.1824	4.5407	5.8408
4	0.7407	1.5332	2.1318	2.7765	3.7469	4.6041
5	0.7267	1.4759	2.0150	2.5706	3.3649	4.0321
6	0.7176	1.4398	1.9432	2.4469	3.1427	3.7074
7	0.7111	1.4149	1.8946	2.3646	2.9979	3.4995
8	0.7064	1.3968	1.8595	2.3060	2.8965	3.3554
9	0.7027	1.3830	1.8331	2.2622	2.8214	3.2498
10	0.6998	1.3722	1.8125	2.2281	2.7638	3.1693
11	0.6974	1.3634	1.7959	2.2010	2.7181	3.1058
12	0.6955	1.3562	1.7823	2.1788	2.6810	3.0545
13	0.6938	1.3502	1.7709	2.1604	2.6503	3.0123
14	0.6924	1.3450	1.7613	2.1448	2.6245	2.9768
15	0.6912	1.3406	1.7531	2.1315	2.6025	2.9467
16	0.6901	1.3368	1.7459	2.1199	2.5835	2.9208
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314
22	0.6858	1.3212	1.7171	2.0739	2.5083	2.8188
23	0.6853	1.3195	1.7139	2.0687	2.4999	2.8073
24	0.6848	1.3178	1.7109	2.0639	2.4922	2.7970
25	0.6844	1.3163	1.7081	2.0595	2.4851	2.7874
26	0.6840	1.3150	1.7056	2.0555	2.4786	2.7787

Se observa que el $t_{(tab)} = 1.7207$

5° Matemáticamente

Apreciamos que el valor del $t_{(cal)} = 19.724$ es mayor que el $t_{(tab)} = 1.7207$, por consiguiente se rechaza la hipótesis nula.

6° Decisión estadística

Como el valor del t calculado es mayor que valor de t tabulado entonces se rechaza la hipótesis nula.

Es decir, que la aplicación de juegos cooperativos mejora significativamente la socialización en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Para el desarrollo de la presente investigación “Juego cooperativo y socialización en niños de 4 años, Institución Educativa N° 495 Chota-2023”, el tipo de investigación que se desarrolló fue el explicativo, con diseño de investigación pre - experimental; La población fue muestral constituido por 22 niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa arriba mencionada. Como técnica de investigación fue la investigación sistemática que consiste en la observación permanente que se realiza a los niños investigados. El instrumento fue la Ficha de observación conformada por tres dimensiones que fueron Nivel comunicativo, Nivel afectivo y Nivel asertivo considerando 9 indicadores y 12 ítems respectivamente, con una escala de medición ordinal.

En referente al desarrollo de los objetivos específicos tenemos: se identificó el nivel de socialización antes de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad obteniéndose lo siguiente: 5 niños y niñas representa el 23% y está en el nivel medio, que 17 niños y niñas representan el 77% y están en el nivel bajo, ningún niño o niña está en el nivel alto, esto es válido porque se trató de una prueba de entrada.

Asimismo, se identificó el nivel de socialización después de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad obteniéndose lo siguiente: 16 niños y niñas representan 73% y están en el nivel alto, que 6 niños y niñas representan el 27% y están en el nivel medio, ningún niño está en el nivel bajo, apreciándose claramente la diferencia en el desarrollo de los logros.

La diferencia fue significativa en el nivel de socialización al relacionar los resultados antes y después, así fue el efecto de la aplicación del juego cooperativo mejoró socialización en niños de 4 años al obtener una ganancia pedagógica de 8 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando el

desarrollo de la variable dependiente; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar (1.3973 a 1.1069); es decir teóricamente esto es favorable: en la aplicación de juegos cooperativos, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que la muestra se fue homogenizando luego de la aplicación de la variable independiente.

Considerándose la decisión estadística que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, indicando que hubo eficacia de la aplicación de juegos cooperativos como estrategia didáctica planteada.

CONCLUSIONES

Para el desarrollo de la presente investigación “Juego cooperativo y socialización en niños de 4 años, Institución Educativa N° 495 Chota-2023”, el tipo de investigación que se desarrolló fue el explicativo, con diseño de investigación pre - experimental; La población fue muestral constituido por 22 niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa arriba mencionada. Como técnica de investigación fue la investigación sistemática que consiste en la observación permanente que se realiza a los niños investigados. El instrumento fue la Ficha de observación conformada por tres dimensiones que fueron Nivel comunicativo, Nivel afectivo y Nivel asertivo considerando 9 indicadores y 12 ítems respectivamente, con una escala de medición ordinal.

En referente al desarrollo de los objetivos específicos tenemos: se identificó el nivel de socialización antes de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad obteniéndose lo siguiente: 5 niños y niñas representa el 23% y está en el nivel medio, que 17 niños y niñas representan el 77% y están en el nivel bajo, ningún niño o niña está en el nivel alto, esto es válido porque se trató de una prueba de entrada.

Asimismo, se identificó el nivel de socialización después de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad obteniéndose lo siguiente: 16 niños y niñas representan 73% y están en el nivel alto, que 6 niños y niñas representan el 27% y están en el nivel medio, ningún niño está en el nivel bajo, apreciándose claramente la diferencia en el desarrollo de los logros.

La diferencia fue significativa en el nivel de socialización al relacionar los resultados antes y después, así fue el efecto de la aplicación del juego cooperativo mejoró socialización en niños de 4 años al obtener una ganancia pedagógica de 8 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando el

desarrollo de la variable dependiente; también apreciamos la disminución de valores en la desviación estándar (1.3973 a 1.1069); es decir teóricamente esto es favorable: en la aplicación de juegos cooperativos, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que la muestra se fue homogenizando luego de la aplicación de la variable independiente.

Considerándose la decisión estadística que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, indicando que hubo eficacia de la aplicación de juegos cooperativos como estrategia didáctica planteada.

RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta las conclusiones y el análisis efectuada se plantean las siguientes recomendaciones a los diferentes entes educativos que se encuentran comprometidos con la problemática educativa.

- Se recomienda que se fortalezca con teorías de juegos cooperativos y asumir estrategias pertinentes en todos los intervinientes del proceso de enseñanza – aprendizaje, para mejorar el el nivel de aprendizaje en socialización.
- Se recomienda que se siga investigando la socialización, pero involucrando otras variables o constructos asociados a ello, no solo con un análisis bidimensional sino también múltiple.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, R. (2005). *La socialización del niño mediante el juego*. México.
- Aguilar, M. (2019). Juegos cooperativos. Repositorio UNSA. Obtenido de <http://190.119.145.154/bitstream/handle/UNSA/8828/EDSagfrm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barrantes, R. (2020). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa "Prisma" - Monsefú*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Chiclayo - Perú.
- Brown, G. (1990). *Que tal si jugamos... otra vez*. Venezuela: Publicaciones populares.
- Chaves, P. (2018). *Propuesta pedagógica para promover procesos de socialización entre niños de 3 a 4 años de un colegio particular mixto del norte de Quito en el año lectivo 2017-2018*. Tesis de titulación, Pontificia Universidad Católica Del Ecuador, Quito - Ecuador.
- Delgado, M. (2011). *El espacio público como ideología*. Madrid: Catarata.
- Dueñas, S., & Espinoza, M. (2018). *La socialización de los niños de 5 años en la IE N° 273 Perú – Japón de Nasca*. Tesis de titulación, Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica - Perú.
- Garaigordobil, M. (2003). *Diseño y evaluación de un intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Obtenido de <https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/psicologia-educacional-y-tutorial/36.pdf>
- Gonzales, J. (2019). *Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 de LA I. E. I N° 328 - Cutervo– Cajamarca*. Tesis de grado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Cutervo - Perú.
- Jares, X. (1992). *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: CCS.

- Juan, S. (2017). *El Canto como estrategia, para mejorar la Socialización de los niños y niñas de 5 años, de la I.E.I N° 1528, de Cochadén –Hualgayoc 2017*. Tesis de titulación , Universidad San Pedro, Hualgayoc, Bambamarca - Perú.
- Llatas , E. (2017). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302 Santa Rafaela María - Chota*. Trabajo de investigación para obtención de grado , Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Chota - Perú.
- Llumiguano , G. (2019). *Juego cooperativo en el desarrollo personal y social de los niños de 1 a 4 años en el Cdi Rayitos de Luz de Marcopamba del Cantón Guaranda*. Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador.
- Martínez , T. (2012). *“Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial*. Tesis de Licenciatura, Universidad Abierta Interamericana, Buenos Aires - Argentina.
- Mercado, L. (2009). *Juego y recreación en educación*. Córdoba : Brujas.
- Niño, D. (2019). *Procesos de socialización de los niños y niñas entre cero y tres años de edad que viven con sus madres en establecimientos de reclusión*. Licenciatura en Educación Infantil, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá - Colombia.
- Omeñaca, R., & Ruiz , J. (2005). *Juegos cooperativos y educación Física*. España: Paidotribo.
- Orlick, T. (2002). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona.
- Piaget, J. (1986). *Seis estudios de psicología*. Barral.
- Redon , S., & Annachiara , D. (2019). *Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad*. Artículo científico, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Valparaíso - Chile.
- Rideau, A. (1987). *La Psicología Moderna*. España: Bilbao.
- Rodríguez, M. (2022). *Juego cooperativo y la competencia matemática en estudiantes del nivel inicial de la institución Educativa 1562 Chimbote, 2021*. Universidad César Vallejo. Chimbote - Perú.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80608/Rodr%
 ez_MAB-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80608/Rodr%c3%adgu ez_MAB-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball*. Wanceulen Editorial Deportiva,. España: S.L.
- Velasquez, D., & Acero, D. (2018). *Taller de juegos cooperativos y su contribución*. Tesis de Titulación , Universidad Nacional del Altiplano, Puno - Perú .
- Vigotsky, L. (1979). *El individuo es el resultado del desarrollo socio cultural, dentro del cual se construye*. New York.
- Vigotsky, L. (1988). *La prehistoria del lenguaje escrito, en el desarrollo de los procesos psicologicos superiores*. Grijalbo.
- Ylarragorry , E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Pontificia Universidad Católica de Argentina, Argentina.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
V.I Juego cooperativo	Los juegos cooperativos, permiten que las personas se apoyen entre sí, evitando que se enfrenten, lo que evita agresiones y permite que se desarrollen conductas promotoras de empatía, comunicación y solidaridad (Aguilar, 2019)	La variable juego cooperativo, se considera las dimensiones: cooperación, comunicación y afirmación; 12 indicadores y 15 ítems, se empleará la lista de cotejo con escala valorativa de si y no.	Cooperación	Participación. Ayuda mutua. Colaboración durante el juego. Demuestra alegría.	No requiere ítems	Ordinal
			Afirmación	Amabilidad. Aceptación. Agrupación Relación con sus compañeros.		
			Comunicación	Expresión de sentimientos. Respeto durante el juego. Alienta a sus compañeros. Comunicación de acuerdos.		

V.D Socialización	La socialización es un proceso donde el ser humano se relaciona con la sociedad y que, para ello, debe interactuar con otros, en cuanto a su definición “la socialización es un proceso donde el individuo adquiere conocimientos y habilidades para actuar dentro de un grupo social, además de valores culturales” (Rengifo, 2019)	En la variable socialización, se consigna en dimensiones: comunicativo, afectivo, asertivo; en sus 11 indicadores y 15 ítems, se empleará la ficha de observación con la escala valorativa: baja, regular, buena y muy buena.	Nivel comunicativo	Conversaciones con sus compañeros. Escucha opiniones. Utilización de señales y gestos para comunicarte.	Conversa con tus compañeros cuando juegas	Ordinal
					Escucha a tus compañeros cuando hablan	
					Manifiesta su rol en el juego	
					Utiliza señales y gestos para comunicarse	
					Menciona las reglas del juego	
			Nivel afectivo	Aceptación a los demás. Participación con afecto. Diálogo permanente. Participación en los juegos.	Cumple con sus responsabilidades durante el juego	
					Acepta a otros niños en la conformación de equipos de trabajo	
					Juega demostrando habilidades de liderazgo	
					Muestra habilidades durante el juego.	
					Dialoga con sus compañeros de lo que te gusta o no te gusta	
			Nivel asertivo	Aceptación de opiniones. Elección de grupos de juego. Satisfacción en el juego. Expresión libre durante el juego.	Acepta opiniones de tus compañeros al jugar	
					Elige grupos de juego con facilidad	
					Muestra alegría en su grupo de juego	
					Muestra satisfacción al jugar con nuevos amigos	
					Expresa libremente lo que sientes al jugar	

Anexo 2: Matriz de consistencia

Juego cooperativo y socialización en niños de 4 años, Institución Educativa N° 495 Chota-2023				
Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿De qué maneras la aplicación de juegos cooperativos mejora la socialización en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota?	Variable Independiente Juego cooperativo	Objetivo general Determinar si el juego cooperativo mejora la socialización en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.	La aplicación de juegos cooperativos mejora significativamente la socialización en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.	Tipo de Investigación: Aplicada Diseño de Investigación: Pre-experimental G.E: O ₁ --- X--- O ₂ Población y Muestra: Constituido por 22 niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N°495 Chota Técnica La observación Instrumento de recolección de datos: Ficha de observación
	Variable dependiente Socialización	Objetivos Específicos - Identificar el nivel de socialización antes de la aplicación de juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota. - Identificar el nivel de socialización después de la aplicación juegos cooperativos en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota. - Comparar el nivel de socialización antes y después de aplicación de los juegos cooperativos de en estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 495 Chota.		

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos:

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE
SOCIALIZACIÓN**

Nombre: _____

Variable: Socialización

Finalidad: Determinar el nivel de Socialización en niños de 4 años

Instrucciones: Marcar con (X) con el casillero correspondiente según la conducta que observe.

Teniendo en cuenta la siguiente puntuación:

Baja = 1 Regular = 2 Buena = 3 Muy Buena = 4

N°	Ítems	Escala			
		1	2	3	4
<i>Dimensión: Comunicativo</i>					
1	Conversa con tus compañeros cuando juegas				
2	Escucha a tus compañeros cuando hablan				
3	Manifiesta su rol en el juego				
4	Utiliza señales y gestos para comunicarse				
5	Menciona las reglas del juego				
<i>Dimensión: Afectivo</i>					
6	Cumple con sus responsabilidades durante el juego				
7	Acepta a otros niños en la conformación de equipos de trabajo				
8	Juega demostrando habilidades de liderazgo				
9	Muestra habilidades durante el juego.				
10	Dialoga con sus compañeros de lo que te gusta o no te gusta				
<i>Dimensión: Asertivo</i>					
11	Acepta opiniones de tus compañeros al jugar				
12	Elige grupos de juego con facilidad				

13	Muestra alegría en su grupo de juego				
14	Muestra satisfacción al jugar con nuevos amigos				
15	Expresa libremente lo que sientes al jugar				

Baremos: Baja = 1 Regular = 2 Buena = 3 Muy Buena = 4

4. Evaluación de Juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Hernan Berrospi Espinoza

Fecha: Junio 2023 Especialidad: Educación Secundaria

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación Socialización

Autor del instrumento: Gallardo Guevara, Rosi Lastenia

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego cooperativo y socialización en niños de 4 años, Institución Educativa N°

495 Chota-2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al				18	

	propósito del estudio?					
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				15	157	
Sumatoria Total		172 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.86 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{172} \div \boxed{200} = \boxed{0.86}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

junio del 2023


Dr. Hernan Berrospi Espinoza

DNI 17883976

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Carol Alva Franco
 Fecha: Junio 2023 Especialidad: Educación Secundaria
 Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación Socialización
 Autor del instrumento: Gallardo Guevara, Rosi Lastenia
 Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:
Juego cooperativo y socialización en niños de 4 años, Institución Educativa N°

495 Chota-2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				30	128	
Sumatoria Total		173 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.865 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

$$\boxed{173} \div \boxed{200} = \boxed{0.865}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Junio del 2023


Dra. Carol Alva Franco
DNI 18215183

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Maria Sanchez Sanchez

Fecha: Junio 2023 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación Socialización

Autor del instrumento: Gallardo Guevara, Rosi Lastenia

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego cooperativo y socialización en niños de 4 años, Institución Educativa N°

495 Chota-2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y				18	

	construcción de teorías?					
Sumatoria parcial				48	107	19
Sumatoria Total		174 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.87 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{174} \div \boxed{200} = \boxed{0.87}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Junio del 2023



Mg. Maria Julia Sanchez Sanchez

DNI: 40684752

Anexo 5: Propuesta

PROPUESTA DE JUEGO COOPERATIVO PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS

1. FUNDAMENTACIÓN

La propuesta que se expone está basada en la teoría de la Vygotsky y que a continuación señalaremos los principios fundamentales:

Sostiene que el juego un proceso de la construcción de conocimiento e interacción social entre los niños y su entorno, el juego en parejas, es decir, la cooperación; el juego es de gran valor en la adquisición de habilidades; en el proceso de jugar, los niños no solo mueven el cuerpo, pero también obtienen nuevas estructuras mentales, adquiere nuevos conocimiento es un nivel tareas que los niños aún no pueden hacer por sí mismos pero que pueden manejar con el apoyo de compañeros más competentes.

Así mismo, los juegos cooperativos son muy beneficiosos ya que generan sentimientos de satisfacción, se trabajan de grupos, existe comunicación eficaz. Los participantes aprenden a tener un sentido de unidad y a competir el sentimiento de victoria y conciencia grupal, se fortalece la habilidad de perseverar frente a las dificultades.

Se puede concluir que los principios señalados anteriormente son los que nos permitirán elaborar las estrategias basadas en juego cooperativo para mejorar la socialización en los niños de 4 años.

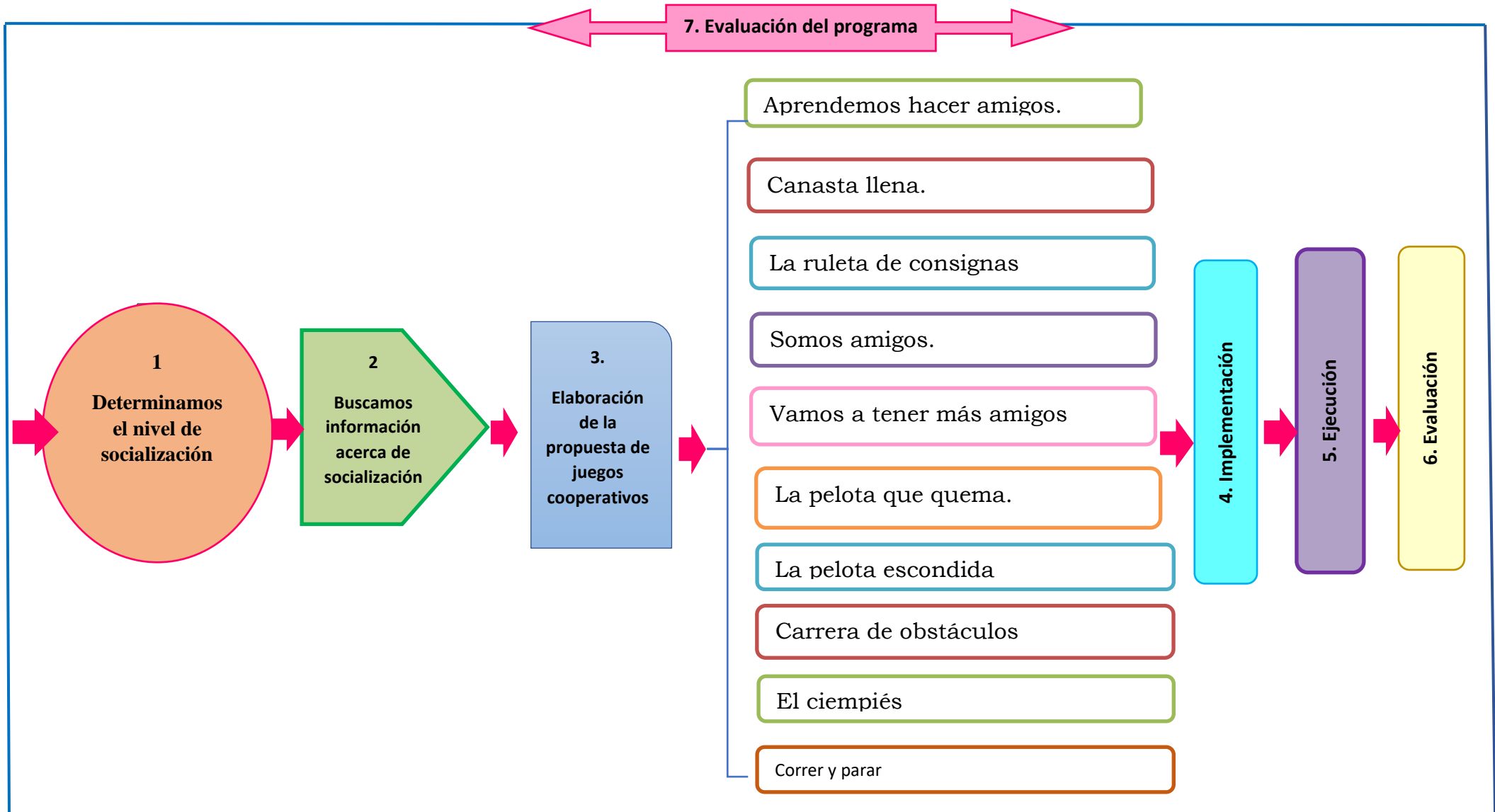
2. OBJETIVOS

Entre los propósitos que nos habíamos trazado son los siguientes:

- a.** Elaborar la propuesta teniendo en cuenta juegos cooperativos.
- b.** Diseñar la propuesta de un modelo metodológico para mejorar la socialización teniendo como base los juegos cooperativos.

- c.** Estructurar la propuesta del modelo en base a actividades de aprendizaje como opción básica para mejorar la socialización teniendo en cuenta los juegos cooperativos.
- d.** Ejecutar 10 sesiones de aprendizaje en base juegos cooperativos para desarrollar la socialización en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 495 Chota.

3. DISEÑO METODOLOGICO BASADO EN JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACION



4. CONCRECIÓN DEL MODELO METODOLÓGICO

El diseño del modelo metodológico basado en juegos cooperativos responde al desarrollo social que se plasmará en todas las actividades.

5. DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO DE LA PROPUESTA

5.1 Determinamos el nivel de desarrollo social

En primer lugar, se procederá a aplicar el instrumento debidamente validado y tener la confiabilidad pertinente se procedió aplicarlo en la muestra seleccionada posteriormente se procede estadísticamente obteniéndose los resultados.

5.2 Buscamos información sobre el nivel de desarrollo social

Seleccionamos información pertinente a través de entrevistas formales e informales con personas entendidas en la materia sobre el desarrollo social en los niños de 4 años, esta información se le denomina información empírica.

Pero, la información recogida no es suficiente por lo que tuvimos que acudir a la literatura científica especializada en textos de libros y de internet a través de la ventana de google (información teórica).

De esta manera, se ha podido clarificar nuestra concepción sobre el tema que estamos investigando.

5.3 Elaboramos la propuesta en base a los juegos cooperativos para mejorar el nivel de desarrollo social

La propuesta quedo conformada por 10 sesiones de aprendizajes, cuyas denominaciones son las siguientes: (Sesiones de aprendizaje enumeradas en orden)

1. Aprendemos hacer amigos.
2. Canasta llena
3. La ruleta de consignas
4. Somos amigos.
5. Vamos a tener más amigos.
6. La pelota que quema.
7. La pelota escondida.

8. Carrera de obstáculos.

9. El ciempiés

10. Correr y parar

5.4. Implementación de la propuesta

Para la implementación se realizará en función a las sesiones que se elaborarán teniendo en cuenta los procedimientos que el Ministerio viene implementando. El esquema de la sesión mínimamente contó con elementos curriculares, los momentos: inicio, desarrollo y final.

5.5. Ejecución de la propuesta

La ejecución se realizará a partir del cronograma de fechas establecidas para cada sesión con la intervención de los niños, teniendo en cuenta los procesos didácticos y principalmente los propósitos de la investigación.

5.6. Evaluación de las sesiones

La evaluación se realizará en dos procesos: El primero se medirá antes de iniciar con las sesiones o tomándolo una prueba de diagnóstico y otro al final de las 10 sesiones comprobando si lo realizado tuvo un efecto.

5.7. Evaluación de la propuesta

Se realizará en función a los objetivos, al diseño metodológico y a la concreción de la propuesta

Actividad N°01: Aprendemos ser amigos

Objetivo: Aprendemos hacer amigos.

Duración: 40 minutos aprox.

Edad: 4 años

Recursos y materiales: Recortes de papel, música.

Secuencia de desarrollo:

Nos sentamos en semicírculos, damos la bienvenida a los niños, explicamos la actividad, así como los materiales que utilizaremos enseguida, consultamos si es que hay alguna inquietud y recordamos las normas de convivencia.

Preparamos unos recortes de papel pequeños que tendrán un dibujo de animales, pero por duplicado, como, por ejemplo: Pajarito, vaca, mono, perro, león, etc.

Además, le daremos la siguiente indicación: Estimados niños colocaré una música como si estuvieran en la selva tendrá mucho ruido como este y hacemos oír un poco la música. Cuando escuchen la palabra selva cada uno de ustedes deberá buscar a su pareja, es decir otro animalito que emita el mismo sonido que ustedes. Cuando encuentre a su pareja, toman asiento juntos. Posteriormente conversarán acerca de los que más le gusta hacer, cuáles son sus gustos, intereses. Finalmente hacemos preguntas sobre cómo se han sentido en la actividad y pedimos a los niños si quizás alguno quiera compartir la información que socializó.

Actividad N°02: Canasta llena

Objetivo: Estimular la cooperación y colaboración entre los niños.

Duración: 40 minutos aprox.

Edad: 4 años

Recursos y materiales: Canasta y pelotas.

Secuencia de desarrollo:

Nos sentamos en semicírculos, damos la bienvenida a los niños, explicamos la actividad, así como los materiales que utilizaremos enseguida, consultamos si es que hay alguna inquietud y recordamos las normas de convivencia

Repartimos papelitos de colores y buscamos las parejas para conformar equipos
Luego nos colocamos en una fila uno detrás de otro, con una distancia aproximada de 2 brazos o un metro.

Al inicio de la fila se ubicará un niño con canasta de pelotas, y en la parte final otro niño con la canasta vacía. La actividad consiste en que cada equipo deberá pasar la mayor cantidad de pelotas de un extremo a extremo lanzándolos muy suavemente de compañero a compañero.

Finalmente hacemos preguntas sobre cómo se han sentido en la actividad y pedimos a los niños si quizás alguno quiera compartir la información que socializó

Actividad N°03: La ruta de consignas

Objetivo: Promover la interacción y participación.

Duración: 40 minutos aprox.

Recursos y materiales: Ruleta, música

Secuencia de desarrollo:

Damos la bienvenida a los niños, buscamos un lugar apropiado para poder comentar acerca de la actividad y de revisar los materiales que utilizaremos. Finalmente recordamos las normas de convivencia.

Proponemos a los niños dividírnos en 5 equipos, luego cada equipo decide quien empieza y que integrante de cada equipo lo hace.

Le presentamos una ruleta donde en esta dividida con colores diferente el que se vincula con una tarjeta, además hay un gatito dorado que es el comodín y un dinosaurio que será el que indica que se pierde el turno en el juego.

Elegimos a un integrante por equipo quien gira la ruleta y recoge la tarjeta correspondiente regresándose así a su lugar.

Cuando todos los equipos tienen su tarjeta deben revisar la consigna que indica y cuando el equipo finalice debe decir la palabra Ruleta. De la misma forma se elegirán las consignas de la ruleta hasta agotar los colores. Se debe entregar el sobre con la tarjeta a la docente. Se corrobora que la consigna haya sido resuelta correctamente. Representar al equipo ganador en la planilla con una estrella. Repetir la jugada con cada uno de los integrantes de los equipos.

Actividad N°04: Somos amigos

Objetivo: Desarrollar la interacción entre pares, fomentando el dialogo y las habilidades de afirmación

Duración: 40 minutos aprox.

Recursos y materiales: Soga y música

Secuencia de desarrollo:

Nos sentamos en semicírculos, explicamos la actividad, así como los materiales que utilizaremos enseguida recordamos las normas de convivencia.

Dos niños sujetarán una soga uno por un lado y el otro niño por el otro y se irán balanceando suavemente sin llegar a girarla totalmente, el resto de alumnos forman una columna y saltan uno a uno la soga. Los niños irán pasando por turno y cada vez salte dice su nombre, después en otro turno saltarán de dos sujetándose de las manos y diciendo los dos nombres. Podemos pedir algunas propuestas por parte de los niños como por ejemplo ir pasando diciendo el nombre de sus padres, nombre de hermanos o primos.

Finalmente hacemos preguntas sobre cómo se han sentido en la actividad.

Actividad N°05: Vamos a tener más amigos

Objetivo: Identificar a los compañeros de grupo

Duración: 40 minutos aprox.

Edad: 4 años

Recursos y materiales: Soga y música

Secuencia de desarrollo:

Nos sentamos en semicírculos, explicamos la actividad, así como los materiales que utilizaremos enseguida recordamos las normas de convivencia. Enseguida, La investigadora invita a los niños a desplazarse hacia el patio. Proporciona lápiz, borrador, colores y da las siguientes indicaciones:

Elegir a un compañero para que coja la pelota y lo lance hacia arriba al mismo tiempo menciona en nombre de otro compañero, es último corre a coger la pelota. Los demás niños deben alejarse lo más que pueda de la pelota. Éste ultimo jugador debe mencionar el nombre del jugador que tiro la pelota inicialmente y además debe decir frases alentadoras y de respeto hacia sus compañeros. Finalmente se sientan en asamblea para conversas sobre lo realizado.

Actividad N°06: Pelota que quema

Objetivo: Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo y comunicación asertiva.

Duración: 40 minutos aprox.

Edad: 4 años

Recursos y materiales: Pelota

Secuencia de desarrollo:

Nos sentamos en semicírculos, explicamos la actividad, así como los materiales que utilizaremos enseguida recordamos las normas de convivencia. Enseguida, La investigadora invita a los niños a desplazarse hacia el patio. Proporciona lápiz, borrador, colores y da las siguientes indicaciones:

Los niños se colocan de pie o de rodillas y hacen un círculo en cuclillas. Les contare una historia que es una pelota que quema y que solo podemos sujetarla con una mano. Cada participante coloca su mano (la mano de preferencia) detrás de la espalda. Se trata de pasar una pelota de un jugador a la de su derecha, golpeándola con la palma de la mano libre y evitando que caiga a tierra. Lo no está permitido agarrar la pelota en ningún momento. Las jugadoras cuentan el número de toques que hace la pelota antes de caer a tierra. A veces hacemos el mismo juego poniéndose las jugadoras en fila, una junto a la otra, de manera que se intenta que la pelota llegue al final de la fila. Otras veces se intenta que vaya de atrás adelante, siempre sin que caiga la pelota a tierra. Todas ponen cuidado para que no caiga la pelota.

Finalmente se sientan en asamblea para conversar sobre lo realizado y hacemos preguntas sobre como lo han pasado.

Actividad N°07: La pelota escondida

Objetivo: Desarrollar la habilidad de asertividad en los niños.

Duración: 40 minutos aprox.

Edad: 4 años

Recursos y materiales: Pelota

Secuencia de desarrollo:

Nos acomodamos sentados en el piso o de una posición cómoda para los niños, mostramos los materiales que usaremos y en seguida la actividad, finalmente recordamos las normas de convivencia.

Se forman equipos para que la esconda la pelota sin que los demás niños lo vean. Luego los niños quienes no vieron donde se escondió la pelota deben buscarla y encontrarla para ello tienen un tiempo aproximado de 10 minutos.

Indicaremos que quien logre encontrar la pelota será quien gane. El niño que logre esconder la bola en un lugar más difícil de encontrar también obtiene una puntuación alta. Este juego es perfecto para desarrollar el ingenio y la lógica.

Finalmente se sientan en asamblea para dialogar acerca de la actividad realizada.

Actividad N°08: Carrera de obstáculos
Objetivo: Desarrollar la habilidad de comunicación asertiva.
Duración: 40 minutos aprox.
Edad: 4 años
Recursos y materiales: Manzana, silla, letras de colores, bolsa.
<p>Secuencia de desarrollo:</p> <p>Formaremos dos equipos y nos ubicaremos en un espacio grande y en cada esquina (tramo) colocaremos un elemento, por donde los niños deben pasar y enfrentar diferentes desafíos. Por ejemplo:</p> <p>En la primera parada, se colocan varios aros en fila y los niños deben saltar sobre ellos con un solo pie.</p> <p>En la segunda parada, los niños deben llevar una manzana en la cabeza sin que se les caiga hasta llegar a la siguiente parada.</p> <p>En la tercera parada, deben dar cinco vueltas alrededor de una silla, para que logren sentir como si estuvieran mareándose.</p> <p>En la cuarta parada, deben formar tres palabras con letras de colores dispersas en el suelo.</p> <p>En la quinta parada, los niños deben meterse en una bolsa y saltar hasta llegar a la siguiente parada.</p> <p>El juego puede seguir con más paradas y la complejidad de los desafíos puede ajustarse según la edad de los participantes.</p> <p>Finalmente hacemos preguntas sobre cómo se han sentido en la actividad</p>

Actividad N°09: El ciempiés

Objetivo: Desarrollar la interacción entre pares, fomentando el dialogo y las habilidades de afirmación

Duración: 40 minutos aprox.

Edad: 4 años

Recursos y materiales: Ninguno

Secuencia de desarrollo:

Damos la bienvenida a los niños y les comentaré las indicaciones.

Pediremos a la mitad de los niños que se recuesten en el suelo boca arriba, los pies en la misma dirección. La otra parte del grupo hará lo mismo, pero con los pies en la otra dirección, intercalando las cabezas con los primeros que se han tumbado. Pide a una de las personas que está en la esquina que se levante. El grupo levanta las manos al aire y coloca al jugador sobre las manos de sus compañeros recordándole que se tiene que mantener rígido. Sus compañeros le van a desplazar, pasándose de manos en manos y con mucho cuidado.

Al final de la hilera el animador le recoge y éste retoma su sitio. El siguiente compañero puede hacer lo mismo, y así sucesivamente.

Finalmente comentaremos que hemos sentido en la actividad.

Actividad N°10: Correr y parar

Objetivo: Desarrollar la interacción entre pares, fomentando el dialogo y las habilidades de afirmación

Duración: 40 minutos aprox.

Recursos y materiales: Ninguno

Secuencia de desarrollo:

Nos sentamos en asamblea y comentamos las indicaciones. Todos vamos corriendo a una velocidad acelerada por el patio, al compás de la pandereta entremezclándonos y cruzándonos, pero sin tocar a nadie y a una señal convenida, nos paramos en seco como estatuas de sal.

Lo repetimos varias veces, incluso les pido que lo hagan corriendo como gatos,
como canguros,
como tortugas,
etc.

Lo repetimos todo de nuevo, pero no corremos de forma individual sino por parejas,
tríos, . . .

Finalmente, comentamos acerca de cómo se sintieron en la actividad.

Anexo 6: Repositorio institucional



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
Gallardo Guevara Rosi Lastenia		43238543	1116102112@usanpedro.edu.pe
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<p>Juego cooperativo y socialización en niños de cuatro años, Institución Educativa N°495- Chota</p>			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ² (info:us-repo/semantic/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido ³ (info:us-repo/semantic/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital


Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁴

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁵

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	10	10	2024

Huella Digital





Firma

Importante

Anexo 7: Reporte de similitud

Juego cooperativo y socialización en niños de cuatro años, Institución Educativa N° 495 Chota-2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
10	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.eespnschota.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
19	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %

20	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to uteg Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
27	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
28	sisbib.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to unifranz Trabajo del estudiante	<1 %
30	bibemp2.us.es Fuente de Internet	<1 %
31	cosechador.siu.edu.ar Fuente de Internet	<1 %

32	www.laluzdelafe.org Fuente de Internet	<1 %
33	www.violenciaelsalvador.org.sv Fuente de Internet	<1 %
34	echo.ilo.org Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.puce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
38	www.asiep.com Fuente de Internet	<1 %
39	www.repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
41	www.un.org Fuente de Internet	<1 %
42	multiblogold.educacion.navarra.es Fuente de Internet	<1 %
43	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %

44	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
45	remca.umet.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
46	repository.pedagogica.edu.co Fuente de Internet	<1 %
47	www.feyalegria.org Fuente de Internet	<1 %
48	www.oit.or.cr Fuente de Internet	<1 %
49	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
50	www.umng.edu.co Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo