

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades  
sociales niños de cuatro años de la Institución  
Educativa N° 1604, Macate; 2024**

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

**Autora:**

**Torres Melgarejo, Anyhela Jimena**

**Asesora (ORCID: 0000-0002-0987-8878)**

**Chauca Quiñones, Rocío del Socorro**

**Chimbote - Perú**

**2024**

## ÍNDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Palabras clave.....	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	1
Metodología.....	12
Resultados.....	15
Análisis y discusión.....	21
Conclusiones.....	23
Recomendaciones.....	24
Referencias bibliográficas.....	25
Anexos.....	28

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Distribución de la población muestral de Institución Educativa N° 1604, Macate;2024.....	12
<b>Tabla 2.</b> Niveles de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024, antes de la aplicación de los juegos cooperativos.....	15
<b>Tabla 3.</b> Niveles de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024 después de la aplicación de los juegos cooperativos.....	16
<b>Tabla 4.</b> Comparación de los estadísticos en los niveles las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024 antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos.....	17

## Palabras Clave

<b>Tema</b>	Juegos cooperativos, habilidades sociales
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

## keywords

<b>Topic</b>	Cooperative ,games, social, skills
<b>Specialty</b>	Initial education

## Línea de investigación

<b>Líneas de investigación</b>	<b>Área</b>	<b>Sub área</b>	<b>Disciplina</b>
Teoría y método educativo	Ciencias sociales	Ciencia de la educación	Educación general

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate; 2024**" del (a) estudiante: **TORRES MELGAREJO ANYHELA JIMENA**, identificado(a) con Código N° **1118200256**, 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, 20 de noviembre de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
  
Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**NOTA:** Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## **TÍTULO**

Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales niños de  
cuatro años Institución Educativa N° 1604, Macate; 2024

Cooperative games to improve social skills in four-year-old children  
Educational Institution No. 1604, Macate; 2024

## **RESUMEN**

La presente investigación tuvo como propósito: Determinar si la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024. Se selecciona una población muestral de 22 niños de cuatro años. Para lograr los propósitos se trabajó con un tipo de investigación explicativo, con diseño de investigación pre experimental. Se usó la técnica de observación y como instrumento de recolección de datos se utilizó la ficha de observación, validada por expertos. Desarrollando métricas antes y después de las aplicaciones de los juegos cooperativos. Concluyendo: que se obtuvo una ganancia pedagógica de 17,45 puntos en relación al estadístico de la media aritmética incrementando la mejora de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024, asimismo luego de aplicar la prueba de verificación de hipótesis donde los cálculos indican que el  $t$  calculado es mayor que el  $t$  tabulado, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se enseguida se acepta la hipótesis alterna.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research was: To determine if the application of cooperative games improves social skills in 4-year-old children from Educational Institution No. 1604, Macate; 2024. A sample population of 22 four-year-old children is selected. To achieve the purposes, an explanatory type of research was worked with, with a pre-experimental research design. The observation technique was used and the observation sheet was used as a data collection instrument, validated by experts. Developing metrics before and after the applications of cooperative games. Concluding: that a pedagogical gain of 17.45 points was obtained with respect to the arithmetic mean statistic, increasing the improvement of social skills in 4-year-old children from Educational Institution No. 1604, Macate; 2024, also after carrying out the hypothesis verification test where the calculations indicate that the calculated  $t$  is greater than the tabulated  $t$ , therefore, the null hypothesis is rejected and the alternate hypothesis is accepted.

## INTRODUCCIÓN

Arevalo (2022) llevó a cabo un estudio cuyo objetivo fue establecer el nivel de relacionabilidad existente entre las actividades de juegos cooperativos en relación al nivel de desarrollo alcanzado en sus habilidades sociales de los estudiantes pertenecientes a un aula de cuatro años en la I.E.I. 283 José Olaya, en Utcubamba, durante el año 2021. La investigación utilizó una metodología de diseño correlacional, de tipo básico, y tuvo como muestra a un total de 18 alumnos que integran esta aula y de dicha edad, a la totalidad de este grupo se les evaluó con fines de recojo de datos e información haciendo uso del cuestionario, el mismo que fue el instrumento planificado y organizado en su calidad de instrumento de evaluación, el mismo que fue valorizado por expertos quienes validaron su certificación de validez. Los hallazgos indicaron un nivel de relación significativo alto y positivo entre las variables de investigación propuestas, con un coeficiente de correlación de 0.810 y un valor de significancia de 0.000, lo que apoyó la hipótesis alternativa planteada. Además, se concluyó que el 84.6% de los estudiantes que reportaron un alto nivel de participación en juegos cooperativos también mostraron que habían alcanzado niveles significativos de desarrollo de sus habilidades de carácter social, ya que las destrezas demostradas en las diferentes dimensiones se muestran pertinentes y en un nivel eficiente y de calidad.

Mamani (2022) autor que desarrolló una investigación con fines de obtención de grado, la misma que se planteó como propósito fundamental, establecer los niveles de influencia de la Estrategia denominada: Trabajando con actividades lúdicas de carácter cooperativas para el fortalecimiento de las destrezas y dimensiones que constituyen las habilidades sociales en los estudiantes de una determinada entidad educativa de inicial; investigación enmarcada en la metodología de carácter cuantitativa y de nivel explicativa, cuyo diseño utilizado fue el pre experimental; empleando un pretest y posttest en el mismo grupo de participantes. La población total consistió en la participación de 36 estudiantes, de los cuales de manera aleatoria fueron seleccionados únicamente 18 niños, quienes integrarían la muestra. Para tal fin se

empleó la observación, con una guía que contenía 22 ítems distribuidos en 3 dimensiones, la cual fue validada mediante juicio de expertos. Para analizar todos los datos recopilados, fueron emplearon métodos de estadística inferencial, que incluyeron pruebas de normalidad y confiabilidad, y la prueba de hipótesis fue evaluada mediante el estadígrafo de Wilcoxon usando el programa SPSS. El procesamiento de la información evidencia que los resultados que se muestran en el pretest son, el 39% del total de integrantes del grupo de estudios se encuentra iniciando a desarrollar sus habilidades sociales porque se encuentran en nivel bajo, mientras que, en el postest, el 56% alcanzó un nivel destacado. En conclusión, al evaluar la hipótesis general, el valor  $p$  fue de  $0.000 < 0.05$ , lo que llevó a aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la nula, estableciendo que los juegos cooperativos generaron mejoras significativas en lo que se refiere a las diferentes dimensiones evaluadas sobre las habilidades sociales.

Alata e Ibañez (2022) tuvieron como objetivo evaluar el impacto que puede llegar a tener los juegos cooperativos para lograr el desarrollo de las diferentes habilidades sociales en los estudiantes que se integran al nivel inicial en un aula de 3 años en una determinada institución educativa de este nivel educativo en un distrito de la provincia de Trujillo. Para el desarrollo de esta investigación se aplicó la metodología aplicada bajo el enfoque cuantitativo, desarrollando el tipo de diseño pre experimental. La población estuvo compuesta por 69 estudiantes de educación inicial, de los cuales se seleccionó una muestra de 20 niños. Las técnicas empleadas fueron el análisis de datos y la observación, y el instrumento utilizado fue un cuestionario. Los resultados del pretest mostraron que el 60% de los niños se encontraba en un nivel inicial de habilidades sociales, mientras que, en el postest, el 95% de los niños logró un desarrollo significativo de estas habilidades en interacción con sus compañeros. Procesada la información, esta nos permita que se concluya que la estrategia aplicada concerniente en los Juegos cooperativos incide positivamente para que los niños desarrollen adecuada y positivamente sus diferentes habilidades de carácter social. Esto se evidenció en la mejora observada y contrastada entre los resultados de la evaluación de entrada y la de salida. Por lo que nos da pie para poder recomendar a los y las docentes de educación inicial, así como a los maestros de educación primaria en

los primeros ciclos a fin de que estrategias como esta se puedan poner en práctica a fin de tener niños y niñas con eficientes índices de socialización, debido a que es este un factor valioso para su desarrollo integral y social.

La tesis de Condori (2022) tuvo como finalidad promover actividades basadas en juegos cooperativos a fin de que los estudiantes seleccionados como población y muestra desarrollen y/o fortalezcan sus diferentes habilidades sociales, estos estudiantes corresponden al aula de los estudiantes de tres años de una de las provincias en la ciudad de Juliaca, 2022, en tanto que se hizo referencia a la investigación desde el punto de vista con enfoque cuantitativo dado que, se utilizó aspectos básicos teóricos, así mismo el tipo de investigación descriptivo básico, nivel descriptivo, cuyo diseño de forma no experimental; la población de estudio ha estado conformado por 16 niños en educación inicial con un total de 180, cuya muestra ha sido determinada a través del no probabilístico del tipo intencionado de 60 estudiantes de las secciones A y B respectivamente, para recolección de datos se aplicó como técnica la observación, registro el instrumento aplicado fue dicha de observación, lista de cotejo, hojas de aplicación para el registro, con ciertas características 20 ítems diseñada a partir de sus variables e indicadores; para el análisis estadístico se utilizó el Excel; el cual permitió organizar la información, describir, analizar, presentar en tablas, figuras estadísticas, las cuales nos llevaron a presentar la información, además se precisó la planificación curricular, proyectos de aprendizaje y 5 talleres de aprendizaje. Nos condujeron a los resultados en el cual se observa que los juegos cooperativos ayudan a desarrollar las habilidades sociales de los niños. Siendo la conclusión la implementación de juegos cooperativos en los talleres educativos fortalece el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años.

La tesis de Gallardo (2022) tuvo como propósito identificar la relación que existe entre el desarrollo de actividades pedagógicas haciendo uso de la estrategia de los juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociacional o transversal, y los resultados se analizaron mediante el programa estadístico SPSS versión 23. La muestra incluyó a 80 niños de 5 años de esta institución. Para la evaluación se empleó una lista de cotejo de 25 ítems con cinco alternativas de respuesta, que permitió analizar las dimensiones de cooperación,

participación y disfrute como componentes de la variable Los juegos cooperativos; mientras que para la otra variable se establecieron como dimensiones a la capacidad de relacionarse con los demás, autoafirmarse, expresar sus emociones y conversar. El procesamiento de la información de manera estadística permite que podamos evidenciar que la estrategia utilizada en el aula basada en el uso de los Juegos Cooperativos, ejercen una influencia de carácter significativa para desarrollar diferentes habilidades sociales en los estudiantes objetos de estudio, esto se puede evidenciar en cuanto este tipo de actividades lúdicas favorecen la creación o construcción de vínculos o relaciones interpersonales y la conexión con el entorno. Facilitar que los niños desarrollen relaciones saludables entre ellos implica que puedan interactuar, apoyarse y disfrutar juntos de estos juegos.

En Colombia, el estudio de Corzo (2020) tuvo como propósito el fortalecimiento de las diferentes habilidades sociales de los primeros ciclos de escolaridad, empleando para este fin una Propuesta Pedagógica de carácter innovadora, estrategia a aplicar en los niños y niñas que oscilan entre los 4 a 6 años de edad, estudiantes de una determinada institución educativa de Bucaramanga en el departamento de Barranquilla en el vecino país de Colombia. El enfoque metodológico fue cualitativo con un diseño descriptivo. Utilizó como técnica a la observación, mientras que como instrumentos para el recojo de información se utilizó el registro de campo o diario así como el cuestionario. En este estudio, participaron como grupo total de muestra un total de 18 alumnos que integraron el grupo de niños entre 0 a 3 años, además de un total de 16 estudiantes comprendidos entre las edades de 4 a 6 años. El estudio concluyó que las docentes coincidieron en que los talleres lúdicos representan una estrategia pedagógica efectiva que aporta significativamente al desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Por otro lado, Salas (2020) tuvo como objetivo evaluar desarrollar una evaluación sobre el nivel de influencia ejercida por las actividades lúdicas de carácter cooperativas como estrategia que favorecen el desarrollo óptimo de las habilidades sociales en los estudiantes de educación inicial del aula de 3 y 4 años en una determinada institución educativa del nivel educativo de inicial en uno de los distritos de la provincia de Junín. Con un enfoque aplicado y nivel explicativo, el estudio buscó explicar la relación causal entre los juegos y el desarrollo social utilizando un diseño pre-experimental. El grupo de muestra estuvo incluido por un total de 20 estudiantes

y los resultados indicaron que el módulo de juegos cooperativos incrementó las habilidades sociales, reflejando una media de 33.60 en el postest, comparada con 17.25 en el pretest, y un valor  $t_c = 15.07 > t_t = 1.69$ , demostrando una influencia significativa de los juegos cooperativos en el desarrollo social.

En Ecuador, la investigación de Llumiguano (2019) tuvo como finalidad identificar el nivel de influencia que ejerce la estrategia didáctica de los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales y personales de los estudiantes de 4 años en un Centro Infantil en Guaranda en el vecino país del Ecuador, investigación desarrollada con un enfoque cuantitativo y alcance descriptivo, la investigación incluyó una muestra de 31 niños. Las conclusiones mostraron que la intervención generó una mejora en las habilidades personales y sociales, evidenciada numéricamente en el cambio positivo de comportamiento promedio antes y después de la intervención.

En Cajamarca, Gonzales (2019) planteó su estudio con el propósito de desarrollar e implementar una estrategia innovadora denominada “Desarrollo mis habilidades sociales practicando actividades de juegos recreativos, como parte de las actividades del área de Personal Social, en estudiantes de un aula de 5 años de la I.E.I 328 en la provincia de Cajamarquina de Cutervo. Mediante una investigación acción de enfoque cualitativo, los hallazgos revelaron que el uso de juegos recreativos mejoró significativamente el nivel de socialización, alcanzando un promedio de 50 puntos (nivel alto de socialización) en el pos-test.

Finalmente, Guevara y Ubillus (2019) propusieron desarrollar mejoras en las habilidades de interacción social mediante juegos cooperativos. Este estudio cuantitativo de nivel explicativo, con diseño pre-experimental, utilizó un cuestionario para recolectar datos de una población de 19 estudiantes de 4 años. Los resultados mostraron que el 93% de los niños lograron mejorar en sus habilidades para relacionarse, concluyendo que el desarrollo de las diferentes actividades de aprendizaje que forman parte de la estrategia de las actividades lúdicas cooperativas

impacta favorablemente en el nivel de desarrollo de las diferentes habilidades sociales de los estudiantes.

Los referentes teóricos que sustentan las variables de estudio proporcionan un marco conceptual sólido que no sólo sirven de guía y orientan las diferentes actividades consignadas en el desarrollo de la presente investigación, sino que además permitieron a la investigadora, que se pueda desarrollar de manera objetiva la interpretación de la información y los datos que se obtuvieron. Estos fundamentos teóricos permiten comprender y contextualizar cómo las actividades lúdicas y los logros de aprendizaje influyen en el desarrollo integral de los estudiantes; sólo se requiere de la creatividad y compromiso de los docentes para generar a partir de estas experiencias situaciones significativas que permitan el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes.

Al explorar las definiciones y clasificaciones de actividades lúdicas, así como los criterios para medir el progreso académico de los estudiantes en cuanto a las diferentes habilidades sociales, se establece una base sólida para analizar cómo estas prácticas impactan en el proceso educativo. Este enfoque teórico no solo clarifica las dimensiones de estudio, sino que también facilita una comprensión más profunda del impacto de las estrategias pedagógicas en el rendimiento y desarrollo de los niños.

El juego permite a los niños crecer y desarrollarse tanto física como psicológica y cognitivamente, dominar su musculatura, adquirir dominio de su cuerpo y descubrir el mundo a partir de su interacción con éste. El juego, es la actividad por excelencia a través del cual se le puede permitir a los niños y niñas el espacio para ser capaces de desarrollarse de manera autónoma en un ambiente en el que no sólo se propicie la socialización, sino que sea capaz de desarrollar habilidades de liderazgo que le permitan tener protagonismo en su actuación e interacción diaria en los contextos diversos en los que se encuentre.

El juego es concebido como un fenómeno de carácter innato e inherente a los seres humanos; todos los sujetos venimos a este mundo con la necesidad de jugar o de desarrollar actividades lúdicas que satisfacen una necesidad básica que es la de

recreación y satisfacción o bienestar personal; por este motivo las actividades de juego en cualquiera de sus formas, cumplen un importante rol social y de construcción y adquisición de los conocimientos, ya que a partir de las diferentes formas de juego y la forma en la que los niños juegan se pueden obtener la más variada información y de tipo relevante para evaluar la competencia social, por lo tanto, gracias a ello se puede considerar como una forma de medir las diferentes habilidades sociales.

Huizinga (1987) indica que los juegos son una actividad en el quehacer diario de los niños y mediante el cual desarrollan las diferentes habilidades psicomotrices, afectivo, social y cognitiva y a la vez les permite integrarse con los demás al mismo tiempo que exploran y descubren su entorno más próximo: por tanto, al considerarse una actividad del quehacer diario; principalmente en los niños ocupa el mayor porcentaje en cuanto al tiempo al que se dedican los niños e infantes, el mismo que acompaña al ser humano el resto de su existencia; debido a que somos seres lúdicos y pese a que pasen los años, no dejamos de jugar o desarrolla alguna actividad lúdica.

#### Concepto de Juegos cooperativos

Al referirnos a las actividades lúdicas de carácter cooperativas, ya tenemos la idea de que el solo hecho de emplear la terminología “Cooperativos”, es explícito el involucramiento de dos o más sujetos que apoyándose participan de un determinado juego buscando un objetivo común, lo que no necesariamente implica que se participe con fines de concurso o de obtención de algún premio.

Son actividades que permiten a los individuos apoyarse entre sí de manera mutua, con lo que se evita enfrentamientos, agresiones permitiendo el desarrollo de conductas que favorezcan el desarrollo de un clima armónico y de una convivencia saludable, considerando que este proceso de la interacción debe mínimamente considerarse como la empatía, comunicación y solidaridad. Aguilar (2019)

Rojas (2009), señala que son actividades en las que los individuos participan de una actividad lúdica la misma que se caracteriza por una única forma como es la

cooperativa y en la que todos los sujetos que participan persiguen e intentan lograr un objetivo común de una forma coordinada, sin que nadie se quede atrás, sin que nadie pierda, pero todos colaboran para que la actividad pueda cumplir su objetivo.

En los juegos cooperativos, el equipo en pleno debe compartir los mismos propósitos y conocer las reglas para lograr un resultado, donde todos tienen un mismo propósito participan y cooperan de manera coordinada para poder optimizar su energía y lograr las metas del juego más allá del simple disfrute y gozo que puede causar una actividad lúdica.

Orlick (1996) indica que los juegos están fundamentados en sentimientos y emociones de libertad por parte de quienes participan y se caracteriza por lo siguiente:

- No están obligadas a competir o superar a los demás durante el tiempo que dure el desarrollo del juego o de la actividad lúdica.
- Sienten gran satisfacción personal y muchas posibilidades de encontrar soluciones debido a que son libres de crear en aras de que todo el equipo o grupo resulte beneficiado con la actividad.
- Sienten libertad para elegir, aportar ideas, tomar decisiones, donde demuestran respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos y construir su libertad.

Para Delgado (2011), las clases dimensiones de los juegos cooperativos son:

**Dimensión Social:** A través del juego los niños pueden adquirir conductas sociales que más tarde adelante lo utilizarán y que deberán poner en práctica en su vida cotidiana para convivir en sociedad, asumiendo un rol que le permita convivir de manera armónica y en absoluto respeto a los demás. Entonces en la interacción con los demás es en el juego que le ayuda al autoconocimiento y conocimiento del entorno,

razón por la cual lo convierte en un elemento socializador que nos ayuda a relacionarnos con los demás, pero que al mismo tiempo les da la posibilidad de descubrir, explora e investigar el entorno natural que le rodea.

**Dimensión Cognitiva:** A partir del juego se ponen en marcha muchos otros procesos cognitivos, tal es el caso de la atención que puede ser dividida, sostenida y selectiva, otro proceso que entra a tallar es la memoria, las funciones ejecutivas como la planificación, control, inhibición, el razonar en sus formas y el lenguaje; razones por las cuales, es necesario que se desarrolle y fortalezca desde los primeros años de la escolaridad.

**Dimensión Sensorial:** Mediante el juego está permitido la exploración de las propias posibilidades sensoriales, así como las motoras; es decir todas las relacionadas con el movimiento de los diferentes segmentos del cuerpo.

En cuanto a la variable habilidades Sociales:

Son concebidas como una serie de conductas que se pueden observar y que favorecen a que las relaciones interpersonales sean satisfactorias. Son criterios que permiten relacionarnos favorablemente con los demás y que nos ayudan a mejorar nuestra convivencia y nos permiten sentirnos bien Roca (2014)

Caballo (2005) señala que es una capacidad que integra a un conjunto de habilidades que permite a los sujetos tener un adecuado desenvolvimiento en diferentes contextos sociales y que además les capacita para que puedan manifestar sus diferentes emociones, estados de ánimo, así como sus pensamientos y opinión en referencia a cualquier contexto al que se enfrenta haciendo uso de una comunicación asertiva.

Las habilidades sociales están constituidas por diferentes capacidades y destrezas que permiten a los sujetos poder interactuar de manera eficiente al mismo tiempo que a construyendo su desarrollo socioemocional, un aspecto fundamental para participar del planteamiento de posibles soluciones ante diversas situaciones

problemáticas. Por consiguiente, el desarrollo de habilidades sociales capacita a los sujetos para poder actuar decisiva y adecuadamente en diferentes situaciones sociales en las que se requiera de su intervención.

Los tipos de habilidades sociales: Según Goldstein (1980) propone seis grupos de habilidades sociales, pero para efecto de este estudio sólo se trabajarán en función de tres tipos, ellas son:

Habilidades sociales básicas, son el tipo de habilidades netamente elementales y necesarias que se pueden intercambiar o interactuar con los de nuestro entorno; siendo necesario para ello acciones fundamentales como la comunicación asertiva, que nos permita iniciar un dialogo y mantenerlo de manera amena, escuchando a nuestros interlocutores, preguntando y respondiendo interrogantes, etc.; empatía para que ante cada dificultad podamos ponernos en el lugar de los demás, y así fomentar un clima de convivencia favorable, escucha activa; que permite respetar las ideas y opiniones de los demás, pese a que se puedan tener divergencias y saber expresar nuestras discrepancias asegurando que no heriremos susceptibilidades de quienes nos escuchen.

Habilidades relacionadas con la escuela: en lo que se refiere al contexto escolar, los diferentes tipos de conducta suelen en algunas ocasiones entra en situaciones conflictivas con los demás; en tanto es importante que en todo el proceso dela escolaridad, especialmente en los primeros años, los estudiantes aprendan a fortalecer habilidades sociales, lo que implica también el control y manejo de sus emociones; entendiendo siempre que no somos los únicos seres que habitan en un grupo sino que pertenecemos al mismo y por tanto, es necesario aprender a convivir con los demás, ya que todo formamos un equipo en diferentes contextos y situaciones por lo que es necesario aprender a trabajar en equipo y de manera colaborativa a fin de que se puedan materializar objetivos y metas comunes.

Habilidades para hacer amistades: Este tipo de habilidades que tienen que ver directamente con la característica social del ser humano, a fin que podamos estar capacitados para hacer amistades son aquellas conductas que benefician a la

efectividad de un comportamiento interpersonal, estas formas de comportamiento están compuestas por otras habilidades como por ejemplo la escucha activa, iniciar una conversación, dar y recibir halagos, hacer y responder preguntas, pedir por favor y agradecer.

En síntesis, se debe considerar que el desarrollo de habilidades sociales, implican un valor y significatividad trascendental en la vida de los seres humanos, no sólo porque nos permiten formar parte de un grupo de manera saludable, sino porque sobre todo nos permite expresar nuestra esencia humana, valorando y comprendiendo a los demás con todas sus particularidades e individualidades; además de poder comprender y ayudar en medida de lo posible a la atención y satisfacción de sus necesidades, intereses, siendo empáticos y solidarios con los problemas de los otros y que permitan identificar debemos tener en cuenta que las habilidades sociales positivas serán de gran importancia para comprender a otros individuos, tomando en cuenta las necesidades, sentimientos e intereses de los demás, para tratar de encontrar una solución más satisfactoria para ambos lados del problema, para alcanzar metas o para ser solidarios, por lo que resultan fundamentales si se quiere vivir en sociedad.

La presente investigación se justifica por las siguientes razones:

Justificación teórica: La investigación se justifica teóricamente porque se ha seleccionado constructos referido a la variable, un motivo importante para explorar las habilidades sociales es el deseo de mejorar las interacciones en todos los aspectos de la vida, tanto en beneficio de la sociedad como para su propia realización.

Justificación practica: la propuesta de los juegos cooperativos es de gran importancia debido a la significancia que cobra para que los niños en edad infantil desarrollen acciones de interacción de manera cotidiana y sobre todo de manera armónica.

Justificación social: la investigación busca contar con los resultados hacer llegar las recomendaciones para mejorar el nivel de socialización en los niños.

Justificación metodológica: Considerando el aspecto metodológico; el desarrollo de este estudio de investigación permitirá desagregar en la variable en dimensiones, indicadores que se fijan en una operacionalización e instrumentalización que pueda permitir la evaluación y medición de la variable en estudio “las habilidades sociales”

Justificación científica: Desde el punto de vista científico, sus resultados serán aportes valiosos para el desarrollo de investigaciones futuras, ya que al mismo tiempo este estudio se encuentra debidamente justificada en otros aportes científicos que se desarrollaron en otros estudios anteriormente.

Actualmente, la educación en el Perú está experimentando una transformación significativa debido a los múltiples factores que afectan nuestro contexto. En un entorno marcado por desigualdades sociales y económicas, la capacidad creativa de las comunidades educativas se pone a prueba para enfrentar y ofrecer soluciones a los problemas cotidianos, especialmente aquellos de índole social. Hoy en día se requiere de seres humanos que entiendan y asuman con su responsabilidad su rol social, como integrantes de un contexto en el cual pertenecen y el mismo que depende de una calidad de seres humanos para lograr niveles óptimos de desarrollo en todos los sectores; por tanto conviene que desde los primeros años de vida, los sujetos alcancen a desarrollar su proceso socializador de manera eficiente, debido a que éste constituye un factor determinante para que los sujetos en edad escolar desarrollen sus habilidades, destrezas, capacidades y competencias que les permita la construcción de sus conocimientos de manera significativa.

En la Institución Educativa N° 1604, ubicada en la región rural de Macate, se observó que, en el aula de cuatro años existen dificultades en las interacciones entre los estudiantes, atribuibles al escaso desarrollo de habilidades sociales. Algunos niños presentan poca sociabilidad, tienen dificultades para integrarse al grupo, carecen de empatía, desconocen la importancia del trabajo colaborativo y muestran desconfianza hacia sus compañeros. Además, durante la participación en clase, no respetan los turnos, lo que pone de manifiesto el bajo nivel socializador que se ha desarrollado

desde el seno de la familia; debido a que las familias tienen características que por su condición de ser familias rurales y con poco acceso a las comunicaciones y donde aún se tiene arraigados estereotipos de conducta en las que los niños no participan, no dialogan ni tienen espacios de comunicación en sus hogares; no son por tanto niños comunicadores y por ende con escaso o bajo nivel de desarrollo en cuanto a sus habilidades sociales, En este sentido, nace la necesidad de implementar estrategias que favorezcan el desarrollo de sus habilidades sociales.

En un contexto donde muchas familias enfrentan limitaciones socioeconómicas, y donde el acceso a recursos educativos es limitado, estas dificultades se agravan. Frente a esta realidad, surge la idea de realizar una investigación con el objetivo de abordar estos desafíos. Como respuesta, se propone el uso de juegos cooperativos, adaptados a las características y necesidades del entorno, para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en los niños. A partir de esta situación, planteamos la siguiente interrogante: ¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024?

Variable independiente: Habilidades sociales .

#### Definición conceptual

Habilidades que el individuo emplea para relacionarse con los demás de manera adecuada, son de carácter personal e individual que involucra al aspecto psico emocional y social, considerándose indispensables ya que se encuentran presentes en cada actuar de nuestra vida diaria y que sostienen nuestra particularidad de seres sociales. Goldstein (1980)

#### Definición operacional

Se operacionalizará con una ficha de observación que medirá el nivel de las habilidades sociales de los niños de 4 años, recoge la información sobre su nivel de desarrollo a través de la observación en sus interacciones cotidianas en el aula. Contiene catorce ítems con tres opciones que evalúan tres dimensiones, las mismas

que nos permiten obtener información objetiva del nivel de desarrollo de este tipo de habilidades, estas dimensiones son: Las consideradas como primeras o básicas, las que se relacionan con el ambiente escolar, las que son fundamentales para construir amistades y finalmente las que se utilizan en el ámbito académico o de estudio.

Variable dependiente: Juego cooperativo

Definición conceptual

El juego cooperativo es una actividad realizada por el placer de jugar y el éxito de la misma, éxito que es posible alcanzar si todos los que se involucran en la actividad lúdica participan de manera colaborativa en la búsqueda de la misma meta o propósito; siendo indispensable para ello la ayuda mutua. Arranz (2009)

Definición operacional

El Programa a aplicar, se constituye de 10 sesiones o actividades pedagógicas, todas ellas basadas en juegos cooperativos y consta de: Fundamentación, objetivos, diseño y descripción, y por supuesto de una permanente y constante evaluación.

La hipótesis quedó planteada de la siguiente manera:

Ha: La aplicación de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024

Ho: La aplicación de juegos cooperativos no mejoran significativamente las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024

Objetivo general:

Determinar si la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024

Objetivos específicos:

Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024

Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024, después de la aplicación de los juegos cooperativos.

Comparar el nivel de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024, antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos.

## METODOLOGÍA

El desarrollo de este estudio es realizado enmarcado bajo el enfoque cuantitativo de tipo descriptivo explicativo según Hernández, Fernández y Baptista (2014) este tipo de investigación busca el desarrollo de la investigación realizando acciones que permitan posteriormente evidenciar sus efectos o resultados y la manera cómo las acciones realizadas influyen en estos resultados.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el diseño de investigación es pre - experimental con pre test y post test y con un solo grupo. Cuyo grado de control es mínimo; cuyo diseño es:

Diseño es:

**GE O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

**Donde:**

GE : Niños de cuatro años

O<sub>1</sub> : Prueba (pre-test)

O<sub>2</sub> : Prueba (post-test)

X : Estrategia de juegos cooperativos

La población estuvo constituida por 22 niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024, por lo tanto, se convierte en una población muestra. La muestra se seleccionó mediante la técnica no probabilística y de manera intencional.

**Tabla 1**

Distribución de la población muestral de Institución Educativa N° 1604, Macate;2024.

Grado y sección	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
4 años	9	13	22

Fuente: Nomina de matrícula.

En la investigación, se aplicó la técnica de observación sistemática, la cual implica la observación constante de los sujetos de estudio. Para ello, se utilizó el instrumento de McGinnis & Goldstein (1990), denominado “Lista de chequeo de habilidades sociales para preescolares”, el cual fue adaptado por la autora para la población específica de este estudio. Este instrumento fue previamente empleado en la investigación “Actitudes maternas y habilidades sociales en hijos de 5 años en la RED N° 10 del Callao”, utilizado en la tesis de Domenique (2012).

La ficha de observación se empleó con el objetivo de evaluar el nivel de habilidades sociales en niños de 4 años, recogiendo información sobre su desarrollo mediante la observación de sus interacciones diarias en el aula. Este instrumento consta de catorce ítems con tres opciones de respuesta, que evalúan tres dimensiones seleccionadas para el estudio: primeras habilidades sociales, habilidades relacionadas con la escuela y habilidades para hacer amigos.

En cuanto a la validez del instrumento, se refiere al grado en que éste mide efectivamente la variable que se pretende evaluar, lo cual implica que las inferencias derivadas de sus puntuaciones sean precisas y significativas.

Con la finalidad de verificar la validez del instrumento elaborado por la investigadora, se tuvo que recurrir a la opinión de expertos en el tema, quienes fueron los que después de evaluarlo, certificaron y validaron estadísticamente su validez.

Para la confiabilidad según Hernández, Fernández & Baptista (2014, p. 200) hace referencia que la confiabilidad no es más que el instrumento que permita que se pueda medir el nivel en el que el desarrollo de su aplicación reiterada a los mismos objetos o sujetos, siempre se producirán los resultados de manera igual.

Con respecto a la validez se sometió a juicios de expertos, se realizó la fiabilidad de alfa de Cronbach de ,835

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,835	14

A fin de que se pueda desarrollar el debido procesamiento de la información y datos recopilados se empleó distribuciones estadísticas tanto de frecuencia como de porcentajes, así como las medidas de tendencia central, y medidas de dispersión como la desviación estándar, la varianza, estadística inferencial como la prueba de diferencia de medias t de student, y para el procesamiento de la información los softwares MS-EXCEL y SPSS v. 23.

De la misma forma, con la finalidad de realizar la evaluación el desarrollo del programa a aplicar se hizo uso de una ficha de observación como el instrumento respectivo, el mismo que implica la estructuración de un conjunto o serie de ítems que permitirán el recojo de la información en dos oportunidades conocidas como la prueba de pre y post test; evaluando el nivel de las habilidades sociales.

## RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos tras la evaluación en el Pre y Pos Test, considerando cada una de las dimensiones e ítems evaluados. Estos resultados se detallan a través de tablas y gráficos estadísticos, acompañados de sus respectivas interpretaciones.

**Tabla 2**

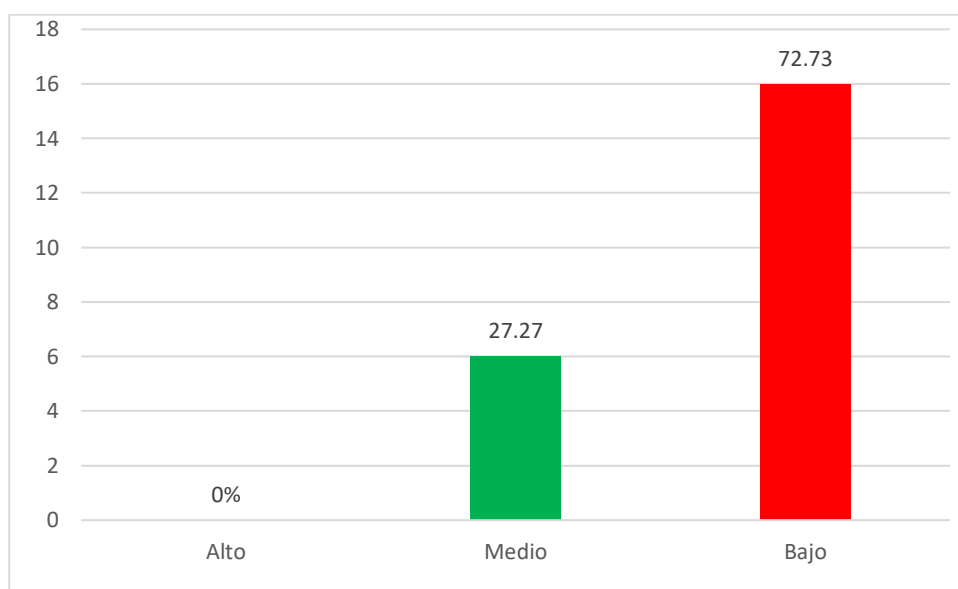
Niveles de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024, antes de la aplicación de los juegos cooperativos.

NIVELES	Pre-Test	
	f	%
Alto	0	0.00
Medio	6	27.27
Bajo	16	72.73
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100.00</b>

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

**Figura. 1**

Porcentajes de niveles del Pre test de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024.



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel.

Interpretación. Lo que nos evidencian tanto la tabla como la figura presentada anteriormente, es que de los 22 niños que integran nuestro grupo de muestra y estudio es que el 72,73% que representan a 16 niños del total, se encuentran en un nivel bajo; mientras que el 27,27% que representa a los demás 6 niños y niñas se encuentran en un nivel medio o de proceso; entre tanto que ningún estudiante equivalente al 0% se ubicaría en el nivel alto o satisfactorio.

**Tabla 3.**

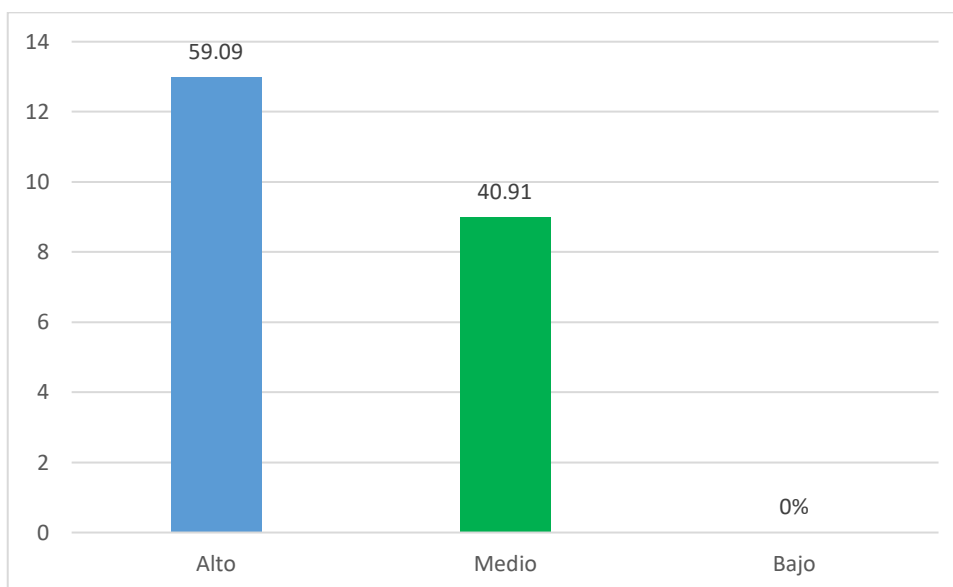
Niveles de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024 después de la aplicación de los juegos cooperativos.

NIVELES	Pos-Test	
	f	%
Alto	13	59.09
Medio	9	40.91
Bajo	0	0.00
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100.00</b>

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

**Figura. 2**

Porcentajes de niveles del Pos test de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024.



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel

Interpretación. Lo que nos evidencian tanto la tabla como la figura presentada anteriormente, es que de los 22 niños que integran nuestro grupo de muestra y estudio es que el 59,09% que representan a 13 niños del total, se encuentran en el nivel de logro esperado o alto; mientras que el 40,91% que representa a los demás 9 niños y niñas se encuentran en un nivel medio o de proceso; entre tanto que ningún estudiante equivalente al 0% se ubicaría en el nivel bajo.

**Tabla 4**

Comparación de los estadísticos en los niveles las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024 antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos.

---

Estadísticos	Pre Test	Pos-Test
--------------	----------	----------

---

Media aritmética	18.55	36.36
Desviación Estándar	2.7753	0.0000
Coefficiente de variación	14.97	0.00

**Nota.** La figura representa las medidas estadísticas.

**Interpretación.** En la Tabla 4 se observa una diferencia en la media aritmética de 17.45 puntos, lo cual representa una ganancia pedagógica. Además, se aprecia una disminución en los valores de la desviación estándar (de 2.7753 a 0.0000), lo cual, en términos teóricos, resulta favorable en la aplicación de los juegos cooperativos. Asimismo, el coeficiente de variación muestra una reducción, lo que indica que la muestra alcanzó mayor homogeneidad tras la aplicación de la variable independiente.

Por tanto, los resultados presentados anteriormente nos permiten que se considere la decisión estadística por la que se tiene que rechazar la hipótesis planteada como nula y se pueda aceptar la hipótesis alterna, lo que indica la existencia de eficacia en la aplicación y desarrollo de los juegos cooperativos utilizados o empleados como estrategia metodológica o didáctica planteada.

Prueba de verificación de hipótesis. Para comprobar la hipótesis que refiere a la aplicación de los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024.

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 los resultados que se obtuvieron en las calificaciones encontradas tanto en el pre y pos tes se puede calcular el desarrollo de las diferencias muestrales

Así:

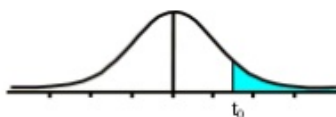
La media de las diferencias es **17.5** y la desviación típica **2.84**, además la raíz cuadrada de 21 = **4.58**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

$$t = 28.158$$

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
27	0.6837	1.3137	1.7033	2.0518	2.4727	2.7707
28	0.6834	1.3125	1.7011	2.0484	2.4671	2.7633
29	0.6830	1.3114	1.6991	2.0452	2.4620	2.7564
30	0.6828	1.3104	1.6973	2.0423	2.4573	2.7500
31	0.6825	1.3095	1.6955	2.0395	2.4528	2.7440
32	0.6822	1.3086	1.6939	2.0369	2.4487	2.7385
33	0.6820	1.3077	1.6924	2.0345	2.4448	2.7333
34	0.6818	1.3070	1.6909	2.0322	2.4411	2.7284
35	0.6816	1.3062	1.6896	2.0301	2.4377	2.7238
36	0.6814	1.3055	1.6883	2.0281	2.4345	2.7195
37	0.6812	1.3049	1.6871	2.0262	2.4314	2.7154
38	0.6810	1.3042	1.6860	2.0244	2.4286	2.7116

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

5° Matemáticamente

Se logra apreciar los valores siguientes: el respectivo valor que corresponde al valor del  $t_{(cal)} = 28.158$  resulta 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 los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Para que se lleve a cabo la aplicación y desarrollo de este estudio de investigación, el que se enmarca bajo el título: “Juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024”, se trabajó la investigación de tipo explicativa, cuyo diseño que se desarrolló fue el pre experimental; utilizándose como técnica de investigación la investigación sistemática. La misma que requiere de que se ejecute una observación constante, minuciosa, objetiva y permanente que se desarrolla al grupo de individuos que forman parte el grupo de muestra; grupo al que se aplicó la ficha de observación como instrumento. El grupo poblacional que participaron en el desarrollo de esta investigación estuvo constituido por un total de 22 estudiantes de ambos sexos niños. En relación al análisis realizado a los resultados tenemos: en cuanto a los niveles de las habilidades sociales, antes de la aplicación de los juegos cooperativos apreciamos que 16 niños y niñas representan el 72.73% y están en el nivel bajo, que 6 niños y niñas representan el 27.27% y están en el nivel medio, ningún niño o niña está en el nivel alto, se considera que el nivel fue bajo.

De la misma forma, se logrado identificar que el nivel de desarrollo alcanzado en lo que se refiere a las habilidades sociales de los estudiantes del grupo de muestra, estudiantes de la Institución N° 1604, Macate;2024, después de la aplicación de la propuesta basada en la estrategia de los juegos cooperativos apreciamos que un total de 13 niños y niñas representan 59.09% se encuentran en un nivel alto; mientras que un total de 9 estudiantes, los que representan el 40.91% evidencian encontrarse en un nivel medio, no encontrándose a ningún estudiante en un nivel bajo, se considera que el nivel de desarrollo alcanzado por los niños en la variable evaluada se encuentran en nivel alto y medio.

Por lo dicho anteriormente, se evidencia una significativa diferencia, en lo que se refiere a las habilidades sociales de los estudiantes del grupo de muestra de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024, al relacionar los resultados antes y

después debido a que se obtuvo 17,45 puntos, lo que representa una significativa ganancia pedagógica; por otro lado, se evidencia que los valores en la desviación estándar (2.7753 a 0.0000); lo que significa que desde el punto de vista teórico es favorable: en la aplicación de juegos cooperativos, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución.

Para comprobar la hipótesis que refiere a la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024. Se procedió a aplicar la conocida Prueba t de student con datos emparejados teniendo en cuenta que los sujetos son los mismos en ambas muestras.

Según lo presentado se aprecia que el valor del  $t_{(cal)} = 28.158$  es mayor que el  $t_{(tab)} = 1.7207$ , resultados que nos conlleva a tener que rechazar la hipótesis nula,

Tomando una decisión estadística, como el valor del t calculado es mayor que valor de t tabulado entonces se rechaza la hipótesis nula. Es decir, que los juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024.

## CONCLUSIONES

Los resultados que se evidencian estadísticamente en el apartado anteriormente presentado, permiten que se pueda arribar a las conclusiones que presentamos a continuación:

Se determinó que luego de la aplicación de juegos cooperativos se pudo tener ganancias significativas ya que se incrementó al de 17.45 puntos en relación al estadístico de la media aritmética; lo que evidencia que se pudo incrementar de manera muy significativa el nivel de desarrollo de las diferentes dimensiones de las habilidades sociales en los estudiantes que integran el grupo muestral de la I.E N° 1604, Macate;2024.

- De igual manera se logra identificar el nivel de desarrollo alcanzado en cuanto a las habilidades sociales en los estudiantes del aula de 4 años en la I.E. N° 1604, Macate; 2024, en el momento en el que se realiza la evaluación diagnóstica, vale decir antes de que se pusiera en ejecución la propuesta metodológica centrada en la estrategia de los juegos cooperativos, el cual fue bajo en un 72.73%, cifras que se consideran como válidas considerando de que se trató de una evaluación de carácter diagnóstica.
- Se identificó el nivel de desarrollo de las diferentes habilidades sociales evaluadas al grupo de los estudiantes de la muestra, al término de la aplicación de la estrategia propuesta, de lo que se obtiene niveles medios y altos de desarrollo el obteniéndose el 40.91% y 59.01% respectivamente, lo que nos permite considerándolos válidos puesto que se trata de la evaluación de salida o pos test. Comparar el nivel de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024 durante las evaluaciones de entrada y de salida en dos momentos importantes tanto durante el desarrollo de la aplicación del pre test como al término de la aplicación de la propuesta en el

momento del pos test; se pasó de bajo a medio y alto, apreciándose un incremento positivo, asimismo luego de realizar la prueba de verificación de hipótesis donde los cálculos indican que el  $t$  calculado es mayor que el  $t$  tabulado, estos resultados permitieron que se termine por aceptar la hipótesis considerada como alterna y por consiguiente se rechace la hipótesis nula.

## **RECOMENDACIONES**

- A los profesionales en la especialidad de educación inicial, fomentar el desarrollo de las habilidades personales y sociales de los estudiantes del nivel inicial, considerando que son éstas las que definen la manera en la que ellos se relacionaran en sus años próximos y además fortalece su liderazgo y trabajo en equipo.
- Igualmente se recomienda la realización de futuras investigaciones en el tema a fin de que se puedan fortalecer no sólo teorías sino también estrategias innovadoras tanto en habilidades sociales como Juegos Cooperativos a fin de que se pueda construir aprendizajes de carácter significativo en los niños y niñas del nivel inicial.
- A las instituciones educativas, principalmente al personal directivo y docentes, brindar las facilidades necesarias a fin de que se desarrollen investigaciones ya que esta tarea no sólo enriquece el aprendizaje de los estudiantes sino también el desempeño pedagógico de los maestros y maestras.
- A las instituciones de educación universitaria y superior, crear espacios que permitan el desarrollo de investigaciones de manera permanente y constante durante todo el proceso de formación a fin de que se pueda tener los conocimientos suficientes sobre investigación para desarrollar una tesis de esta naturaleza para fines de titulación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, M. (2019). *Juegos cooperativos*. Repositorio UNSA. Obtenido de <http://190.119.145.154/bitstream/handle/UNSA/8828/EDSagfrm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alata, F. y Ibañez, M. (2022) *Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de 3 años en la I. E N° 80848, Huanchaco*. Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111820/Alata\\_LFJ-Iba%c3%b1ez\\_CMK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111820/Alata_LFJ-Iba%c3%b1ez_CMK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Alvarado, H. (2022) *Juegos Cooperativos y Habilidades Sociales en niños de 4 años, I.E.I. 283 José Olaya, Utcubamba, 2022*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Perú. Recuperado de [file:///C:/Users/INTEL/Downloads/Ar%C3%A9valo\\_Calder%C3%B3n\\_Haydee.pdf](file:///C:/Users/INTEL/Downloads/Ar%C3%A9valo_Calder%C3%B3n_Haydee.pdf)
- Arraz, E. (2009). *Juegos cooperativos y sin competición en la educación infantil*. [http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/\\_juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/_juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Ballena, A. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la Red N° 4 del distrito Callao*. Universidad San Ignacio De Loyola. Lima.
- Condori B. (2022) *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los niños de tres años I.E.I N° 369 Santa Rosa Juliaca 2022*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca". Perú. Recuperado de <https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01>
- Corzo, Y. (2020) *Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga*. Universidad Autónoma De Bucaramanga. Colombia. Recuperado de [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12087/2020\\_Tesis\\_Yudy\\_Andrea\\_Corzo\\_Orozco.pdf?sequence=1&isAllowed](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12087/2020_Tesis_Yudy_Andrea_Corzo_Orozco.pdf?sequence=1&isAllowed)

=y

- Cuesta, C. (2018). *Contribución del juego cooperativo a la mejora de las habilidades sociales en la educación infantil*. Paradigma.
- Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Asturias: Paraninfo S.A.
- Domenique, C. (2012). *Actitudes maternas y habilidades sociales en hijos de 5 años en la red N° 10 del Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- 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*. Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador. Recuperado de <https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3355/1/Tesis%20de%20Maestria.pdf>
- Gallardo, R. (2022) *Juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría" - Huacho, durante el año escolar 2022*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Perú. Recuperado de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/9322/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 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*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Perú. Recuperado de <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/4252>
- Guevara, F., y Ubillus, E. (2019). *Programa de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°297, Bagua Grande*. Universidad César Vallejo, Perú. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35905/>
- Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico.

- Huizinga, J. (1987) *Homo Ludens*. Madrid: Ed. Alianza
- Mamani, M. (2022) *Juegos Cooperativos Para Desarrollar Las Habilidades Sociales En Niños De 4 Años De La Institución Educativa Nuevo Horizonte Del Distrito De Juliaca, Provincia De San Román, Región Puno* – 2020. Perú. Recuperado de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26487/JUEGOS\\_COOPERATIVOS\\_MAMANI\\_CHOQUE\\_MARY.pdf?sequence=1](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26487/JUEGOS_COOPERATIVOS_MAMANI_CHOQUE_MARY.pdf?sequence=1)
- McGinnis, A., & Goldstein. (1990). "*Programa de habilidades para la infancia temprana, La enseñanza de habilidades prosociales a los niños de preescolar y jardín infantil*". Illinois: Ed. Research, Press.
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. ACDE. Osornio-
- Callejas, L. (2016). Juegos cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de aculco
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball*. Sevilla: Wanceulen.
- Salas L. (2020) *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín*. Universidad Nacional De Huancavelica. Perú. Recuperado de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. Educación, 44(2), 1–16. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Orlick, T. (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo. Recuperado de [https://books.google.com/vc/books?id=VMyn5SVi\\_-4C&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com/vc/books?id=VMyn5SVi_-4C&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=false)

**Anexos:**

**1. Matriz de operacionalización de variables**

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>V.I</b> <b>Juegos cooperativo</b>	El juego cooperativo es una actividad realizada por el placer de jugar y el éxito de la misma se logrará debido a la ayuda mutua Arranz (2009)	Está constituido por 10 sesiones basados en juegos cooperativos y consta de: Fundamentación,, objetivo, diseño y descripción	Fundamentación	No requiere ítems		Ordinal
			Objetivos			
			Diseño			
			Descripción			
<b>V.D</b> <b>Habilidades sociales</b>	Habilidades que el individuo emplea para relacionarse con los demás de manera adecuada y índole personal y socio emocional. Estas actividades son fundamentales para actividades diversas de la vida cotidiana. Goldstein (1980)	Se operacionalizará con una ficha de observación que medirá el nivel de las habilidades sociales de los niños de 4 años, recoge la información sobre su nivel de desarrollo a través de la observación en sus interacciones cotidianas en el aula. Contiene catorce ítems con tres opciones de respuesta que evalúan tres dimensiones que son: primeras habilidades sociales, habilidades relacionadas con la escuela, habilidades para hacer amigos, elegidas para este estudio.	Habilidades sociales básicas	Escucha atentamente la participación de sus compañeros.	1-5	
				Hablar amablemente.		
				Pide ayuda de buena manera cuando lo necesita.		
				Da las gracias o da muestra agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por él o ella.		
			Habilidades relacionadas con la escuela	Comenta cuando ha hecho un buen trabajo	6-9	
				Hace preguntas sobre cosas que no entiende		
				Sigue tratando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo.		
				Si un compañero hace algo que le desagrada, es capaz de decírselo de manera empática.		
			Habilidades para hacer amistades	Mantiene una interacción cuando emprende una tarea.	11-14	
				Espera su turno cuando juega con otro		
				Comparte materiales y juguetes con sus amigos		
				Pide a otros jugar o unirse a su actividad		
	Juega con sus amigos de buena manera					
	Muestra interés por lo que le sucede a los demás					

## 2. Matriz de consistencia

<i>Juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024</i>				
<b>Problema</b>	<b>VARIABLES de estudio</b>	<b>Objetivo General</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Metodología</b>
<p><i>¿En qué medida los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024?</i></p>	<p>Juegos cooperativos</p> <p>Habilidades sociales</p>	<p>Determinar si la aplicación de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024</p>	<p>Ha: La aplicación de juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024.</p> <p>Ho: La aplicación de juegos cooperativos no mejoran significativamente las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024.</p>	<p><b>Tipo investigación:</b> Descriptiva Explicativa  <b>Diseño investigación:</b> Pre-experimental  <b>GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b>  <b>Donde</b>  <b>GE</b> = Grupo experimental  <b>O<sub>1</sub></b> = Pre test  <b>X</b> = Aplicación de los juegos cooperativos  <b>O<sub>2</sub></b> = Post test  <b>Población y muestra.</b>                      La población estará constituida por 22 niños de 4 años Institución Educativa N° 1604, Macate;2024  <b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b>  <b>Técnica</b>                      La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación cuya finalidad es recopilar información pertinente sobre el desarrollo en nivel de habilidades sociales en niños de 4 años.  <b>Instrumento:</b>                      Ficha de observación                      Escala ordinal</p>
		<b>Objetivos Específicos</b>		
		<p>Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024, antes de la aplicación de los juegos cooperativos.</p> <p>Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024 después de la aplicación de los juegos cooperativos.</p> <p>Comparar el nivel de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024 antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos.</p>		

**Anexo 03: Instrumento de recolección de datos**

**FICHA DE OBSERVACION**

**Información general:** Institución Educativa N° 1604, Macate;2024

**Nivel: Inicial** 4 años

**Variable de estudio: “Habilidades Sociales”**

**Finalidad:** Determinar si la aplicación de una propuesta de juegos cooperativos mejora las habilidades sociales.

**Instrucciones:**

A continuación, se presentarán una serie de enunciados y usted deberá señalar la frecuencia con la que el niño realiza lo planteado en cada afirmación.

Las opciones de respuesta son las siguientes:

<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
1 punto	2 puntos	3 puntos

N°	DIMENSION/ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN		
		SIEMPRE 3	A VECES 2	NUNCA 1
<b>HABILIDADES SOCIALES BASICAS</b>				
1	Escucha atentamente la participación de sus compañeros.			
2	Hablar amablemente.			
3	Pide ayuda de buena manera cuando lo necesita.			
4	Da las gracias o da muestra agradecimiento cuando alguien hace algo bueno por él o ella.			
5	Comenta cuando ha hecho un buen trabajo			
<b>HABILIDADES RELACIONADAS CON LA ESCUELA</b>				
6	Hace preguntas sobre cosas que no entiende			
7	Sigue tratando cuando algo es difícil en vez de dejarlo o abandonarlo.			
8	Si un compañero hace algo que le desagrada, es capaz de decírselo de manera empática.			
9	Mantiene una interacción cuando emprende una tarea.			
<b>HABILIDADES PARA HACER AMISTADES</b>				
10	Espera su turno cuando juega con otro			
11	Comparte materiales y juguetes con sus amigos			
12	Pide a otros jugar o unirse a su actividad			
13	Juega con sus amigos de buena manera			
14	Muestra interés por lo que le sucede a los demás			

**Adaptado**

**Baremos**

NUNCA	1	Bajo	[01 - 14]
A VECES	2	Medio	[15 - 28]
SIEMPRE	3	Alto	[29 - 42]

## Anexo 4: 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: Abril 2024 Especialidad: Educación

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de habilidades sociales

Autor del instrumento: Anyhela Jimena Torres Melgarejo

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

**Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales niños de 4 años de la  
Institución Educativa 1604, Macate;2024**

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)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
<b>Sumatoria parcial</b>				15	157	
<b>Sumatoria Total</b>		172 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		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**

$$\boxed{172} \div \boxed{198} = \boxed{0.86}$$

**Nota:** El instrumento tiene como resultado de validez buena.

  
Dr. Hernán 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: Abril 2024      Especialidad: Educación Inicial  
 Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de habilidades sociales  
 Autor del instrumento: Anyhela Jimena Torres Melgarejo  
 Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024**

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)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
<b>Sumatoria parcial</b>				45	126	
<b>Sumatoria Total</b>		171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		0.855 (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**

$$\boxed{171} \quad \equiv \quad \boxed{0.855}$$

**Nota:** El instrumento tiene calificación Buena.

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 Julia Sanchez Sanchez

Fecha: Abril 2024 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de habilidades sociales

Autor del instrumento: Anyhela Jimena Torres Melgarejo

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

**Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales niños de 4 años de la  
Institución Educativa N° 1604, Macate;2024**

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)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
<b>Sumatoria parcial</b>				48	107	19
<b>Sumatoria Total</b>		174 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)</b>		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 Buena.

Abril del 2024



Mg. Maria Julia Sanchez Sanchez

DNI: 40684752

Anexo 5: Propuesta

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACION INICIAL**

**Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades  
sociales niños de cuatro años de la Institución**

**Educativa N° 1604, Macate;2024**



**Autora**

Anyhela Jimena Torres Melgarejo

**Cnimbote– Perú**

**2024**

### **I.- Denominación:**

**Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1604, Macate;2024**

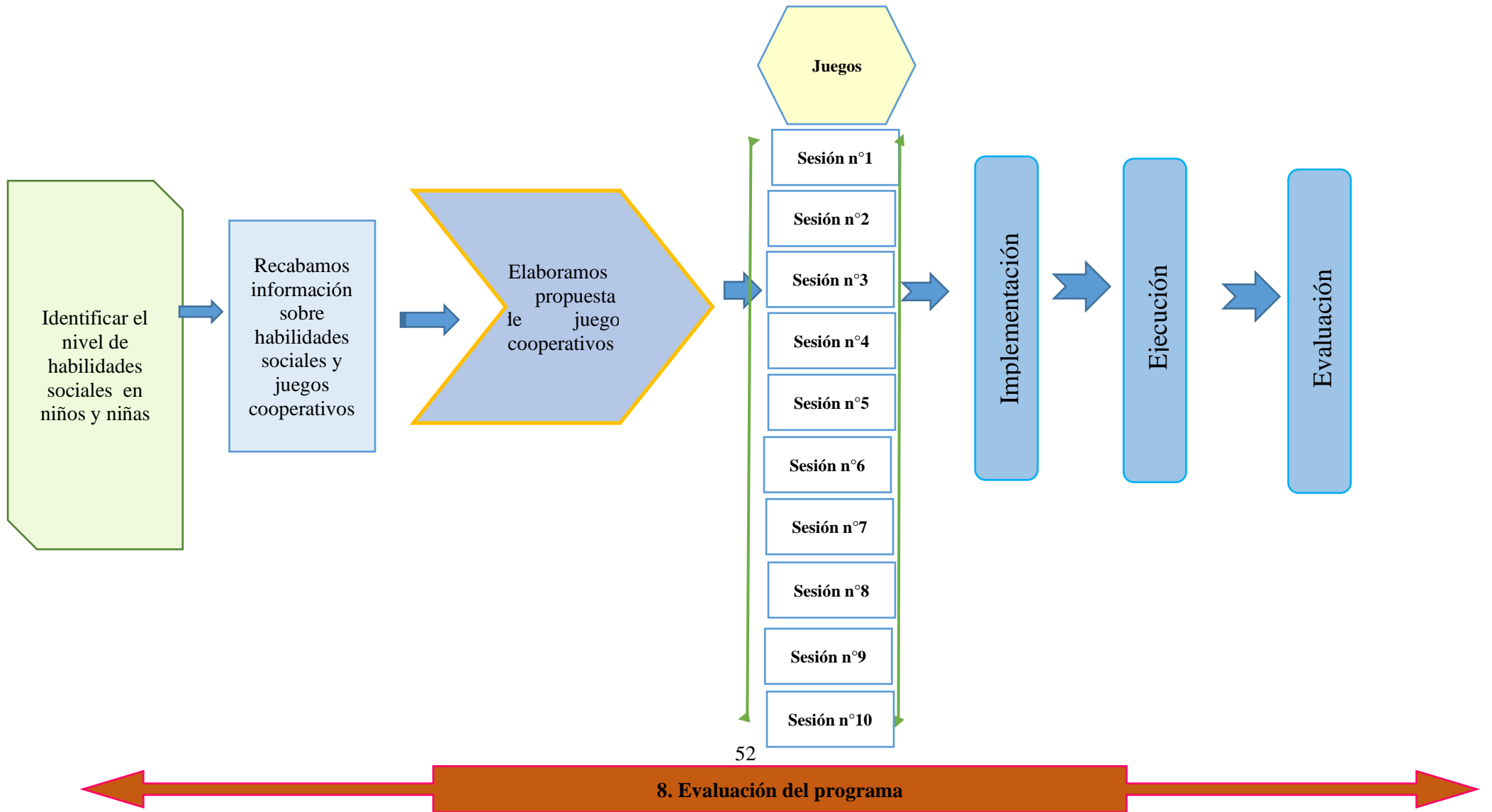
### **II.- Fundamentación:**

La presente propuesta de juegos cooperativos teniendo como sustento la teoría científica de Goldstein (1989) quien señala que las habilidades sociales son un conjunto de habilidades y capacidades diferentes y que favorecen las relaciones interpersonales haciéndose saludables

### **III.- Objetivo**

Esta propuesta ha sido elaborada con el fin de mejorar el desarrollo de la habilidades sociales en las dimensiones de habilidades sociales básicas, habilidades relacionadas en el escuela y habilidades para hacer amistades en niños de la Institución Educativa 1604, Macate;2024 y, a su vez, promover en las niñas y los niños aprendizajes integrales y un mejor desarrollo.

#### IV.- Diseño De La Propuesta De Actividades



## **V.- Descripción De La Propuesta**

### **5.1 Determinamos el nivel de la habilidad de expresión oral**

Se aplicará el instrumento validado en la muestra seleccionada para determinar el nivel de habilidades sociales

### **5.2 Buscamos información sobre la habilidad de expresión oral**

Recabamos información teórica pertinente a través de la búsqueda bibliográfica acudiendo a la literatura científica especializada en textos de libros y de internet a través de la ventana de google. De esta manera, tendremos el tema con mayor claridad.

### **5.3 Elaboramos la propuesta en base a los títeres para mejorar la expresión oral**

La propuesta quedo conformada por 10 sesiones de aprendizajes, cuyas denominaciones son las siguientes:

<b>Número del Juego</b>	<b>Denominación</b>
<b>N°01</b>	Sigo la historia
<b>N°02</b>	Somos iguales y diferentes
<b>N°03</b>	Conociendo a mis amigos
<b>N°04</b>	Caminando juntos lo lograremos
<b>N°05</b>	Muñecos con aros
<b>N°06</b>	El quema quema
<b>N°07</b>	El gusanito
<b>N°08</b>	El Lazarillo
<b>N°09</b>	Canasta de peces
<b>N°10</b>	Somos robots

### **5.4. Implementación de la propuesta**

Para la implementación se realizará teniendo en cuenta las sesiones que están elaboradas en el marco del fundamento teórico y el propósito de nuestra investigación.

### **5.5. Ejecución de la propuesta**

La ejecución se realizará a partir del cronograma de fechas establecidas para cada sesión con la participación de los niños, teniendo en cuenta las orientaciones pedagógicas y 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 actividades o tomándolo una prueba de diagnóstico y otro al final de las 10 sesiones comprobando si lo realizado tuvo un efecto. La segunda evaluación se realizará en cada sesión para verificar el progreso de los niños con el que se evaluará finalmente el programa.

### **5.7. Evaluación de la propuesta**

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

## SESION N°01: Sigo la historia

**Objetivo principal: Mejorar la habilidad sociales.**

**Materiales a utilizar: Dado, títere.**

Edad: 4 años

### **Desarrollo de la actividad:**

Nos sentamos en semicírculo, conversamos acerca del cómo nos sentimos. Se invita a los niños a jugar, se dan las indicaciones respectivas del juego estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo del juego.

Les presentaré a los niños al títere Paquito el pajarito.



Quien comenzará contando una historia, pero de pronto Paquito se olvidó como continuar la historia. Paquito propone jugar a crear la historia, para ello debemos estar atentos para no repetir.

Comenzamos eligiendo por donde comenzaremos, un niño(a) toma el dado e inicia la narración de la historia, luego pasa el dado a otro niño(a) para continuar la historia, todos los demás escuchan atentos para poder continuar la narración,

Al finalizar la narración se dialoga sobre cómo se sintieron los niños al crear la historia, además se resalta la importancia de escuchar atentamente a los compañeros para poder continuar la historia y también opinar sobre la parte más entretenida.

## SESION N°02: Somos iguales y diferentes

**Objetivo principal: Mejorar la habilidad sociales.**

**Materiales a utilizar: Video, papelotes, plumones , espejo**

Edad: 4 años

**Desarrollo de la actividad:**

Saludamos a los niños y le presentamos imágenes de niños de diferentes características, enseguida le presentamos un video con la misma temática:

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



Enseguida preguntamos a los niños lo que ven en las imágenes; realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Somos iguales y diferentes?, ¿Cómo son las narices de las personas?, ¿Cómo es el cabello de algunas personas?. A través de las preguntas obtenemos sus saberes previos sobre el cuerpo y sus diferencias que tenemos

Le contamos el siguiente cuentito: Una niña chinita, llamada Josefina llega a una nueva ciudad y desea tener nuevas amigas para jugar con ellas, por eso es que le dice a un grupo de niñas que encontró en el parque que desea jugar con ellas, ante esto las niñas le dijeron que noooo, ella era diferente y les parecía rara por los ojos que tenía. Las niñas no jugaron con ella y Josefina se sintió muy triste y se puso a llorar. Les pregunta lo siguiente: ¿Es correcto lo que le ha pasado a Josefina?,

¿Estará bien no jugar con un niño o niña porque es diferente? ¿Por qué no querían ser amigos de Josefina?

Todos los niños somos especiales sin importar como es nuestro color de piel, cabello, alto o bajito, gordito o flaquito

Seguidamente les comunicamos a los niños que en esta mañana vamos a hablar sobre cómo nos vemos, sobre nuestras características, sobre como las personas somos diferentes pero importantes. Presentamos el juego de los espejos. Todo muy atento que vamos a observar en el espejo: ¿A quién voy a encontrar?, ¿Quién será?, ¿quién será esa persona muy especial?

Observan y descubren cuáles son sus características especiales mirándose en un espejo, a través de preguntas: ¿Cómo son tus ojos?, ¿tu pelo es lacio o rizado, de qué color? etc. Cada niño dice su nombre y las características físicas que tiene.

Luego de haber analizado la primera situación y los niños haber comprendido que todos somos diferentes y especiales y que en su aula ninguno es igual al otro la maestra les dice que debemos tomar algunos acuerdos y para ello lo haremos dialogando: ¿Cómo debemos tratar a las personas?, ¿Debemos jugar con todos los niños?, ¿Si un niño es diferente a ti cómo lo vas a tratar?, ¿Las personas deben ser tratadas con respeto?, ¿Tú eres una persona especial?

Luego los invitamos en equipos para que se dibujen como son ellos, si son altos, bajos, cabello largo exponen sus trabajos de cómo son ellos. Les preguntamos a los niños que es lo que les ha gustado de la actividad de hoy: ¿Recuerdan cuáles son sus características físicas? ¿Recuerdan cómo son sus amigos? ¿Cómo se han sentido al verse en el espejo?, ¿Cómo se han sentido al dibujarse y exponer?

## SESION N°03: Conociendo a mis amigos

**Objetivo principal: Mejorar la habilidad sociales.**

**Materiales a utilizar: Papelotes, cartulina, plumones, etc.**

Edad: 4 años

**Desarrollo de la actividad:**

Motivamos a los niños presentándoles: La canción “plin plin, quien será quien está aqui”

Seguidamente presentamos a los niños ¿Qué nos dice la canción?, ¿Quiénes tiene nombre?, ¿Qué nombres escuchaste de nuestros amiguitos hemos cantado?, ¿Te sabes los nombres de tus amigos? ¿Será importante tener un nombre? ¿Y tú que nombre tienes? Luego les hacemos la pregunta ¿Qué pasaría si no tendrías un nombre? o ¿Qué pasaría si nadie tendría un nombre?

Les presentamos imágenes de una situación para que los niños la analicen y reflexionen sobre este caso: <https://www.youtube.com/watch?v=KpfNpq168Jw>

Analizamos lo observado en el video.

Los niños sacan sus DNI y la investigadora y la profesora del aula el suyo, les comentamos que este documento tiene los nombres y otros datos más, pero si pasará algo sepan quienes somos y donde vivimos y otros datos más.

Les explicamos la importancia de tener un nombre que nos identifique y que todas las personas tenemos un documento que se llama DNI en donde está escrito nuestro nombre completo y otros datos importantes

En una hoja los niños de 4 años, intentan escribir los nombres de sus compañeros, socializamos la actividad.

Les preguntamos a los niños: ¿qué es lo que les ha gustado de la actividad de hoy? ¿Recuerdas el nombre de tus amigos?, ¿Qué es lo que te gusto de la actividad de hoy? ¿Todos los nombres son iguales?, ¿Los niños deben tener un nombre por qué? ¿Colocaron sus nombres correctamente?

## SESION N°04: Caminando juntos lo lograremos

**Objetivo principal: Mejorar la habilidad sociales.**

**Materiales a utilizar: telas , pelotas.**

Edad: 4 años

### **Desarrollo de la actividad:**

Saludamos a los niños y niñas, nos sentamos en semicírculo, recordamos las normas de convivencia y presentamos el juego: Caminando juntos lo lograremos. ¿De que tratará el juego? ¿Será fácil el juego? ¿Qué necesitaremos? ¿Cómo creen que será el juego?



Se les proporciona los materiales, los niños se desplazan por todo el espacio cada niño y niña. Exploran el material y los materiales que utilizarán para realizar la actividad. Enseguida nos formamos en pares de manera libre, Comentamos cuál es la finalidad de la actividad. Les daremos una tela dónde transportaremos pelotas de un lugar a otro e intentaremos que no se nos caiga.

Empezaremos el juego según lo indicado.

Al finalizar los niños y niñas comentan sobre el juego que realizaron y reconocen la importancia de ponerse de acuerdo para llegar a la meta.

## SESION N°05: Muñecos con aros

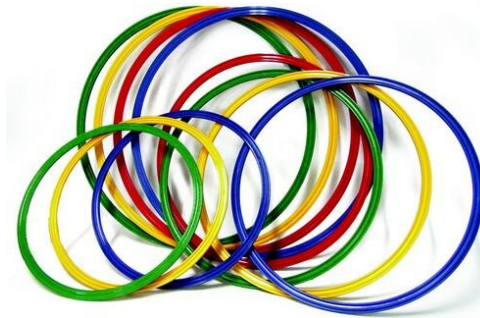
**Objetivo principal: Mejorar la habilidad sociales.**

**Materiales a utilizar: Muñeco, aros**

Edad: 4 años

**Desarrollo de la actividad:**

Damos la bienvenida a los niños y conversamos sobre nuestra actividad. Comentamos a los niños que haremos un juego divertido. Preguntamos si quieren participar. Primero formamos grupos por afinidad, luego les presentamos 5 muñecos y les decimos sus nombres, enseguida le repartimos a cada grupo un paquete de aros con distintos colores.



Le comentamos que los muñequitos quieren que le coloque todos los aros que puedan en sus largos brazos, pero lo deben hacer uno por uno y además todos los niños deben participar. Y lo haremos al compás de una linda canción.

Los niños y niñas reconocen el espacio y los materiales que utilizarán para realizar la actividad en seguida comienza el juego. Los niños y niñas comentan sobre el juego que realizaron y la forma como lo lograron.

## SESION N°06: El quema quema

**Objetivo principal: Mejorar la habilidad sociales.**

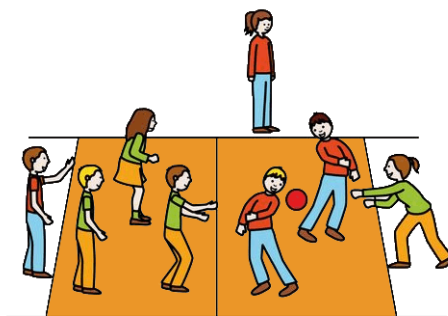
**Materiales a utilizar: Pelota**

Edad: 4 años

**Desarrollo de la actividad:**

Saludamos y damos la bienvenida a los niños, recordamos las normas de convivencia y calentamos el cuerpecito con la canción la fiesta de los globos.

Realizaremos el diálogo sobre la actividad el quema quema. Nos conformamos en equipos damos a conocer los materiales que usaremos y a partir de esos indicios preguntamos ¿En qué consistirá? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? En seguida se propone realizar la actividad. Los niños y niñas se desplazan por todo el patio, luego conformamos equipos y nos disponemos, así como está la figura.



Se le entregará una pelota a un niño, el que tengan la pelota deben pasarla a su compañero de atrás, una vez que la pelota llegue al último niño debe correr hacia adelante y empezar a pasar la pelota otra vez de manera que juegan todos los niños de la fila. Los niños y niñas comentan sobre el juego que realizaron, reflexionan sobre la importancia de lo que es el trabajo en equipo.

## SESION N°07: El gusanito

**Objetivo principal: Mejorar la habilidad sociales.**

**Materiales a utilizar: Mascaras, túneles de tela, pelotas**

Edad: 4 años

**Desarrollo de la actividad:**

Saludamos y damos la bienvenida a los niños, recordamos las normas de convivencia y calentamos con la canción el gusanito chiquitito.

Conversamos sobre si alguna vez han visto un gusanito, sobre cómo camina. Les decimos que nos convertiremos en gusanitos y empezaremos a trasladarnos por el patio, para ello repartimos mascarar para la representación de todos los niños.



Luego los niños se convertirán en un gusano enorme para ello deben justarse toso haciendo una sola fila, posteriormente intentaran desplazarle de un lugar a otro sin soltarse.

Luego de ello se les proporcionara 5 pelotas las cuales deberán meterlas a un túnel de tela. Realizaremos algunas preguntas como: ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué utilizaremos? Los niños y niñas realizan un breve ensayo de todo el cuerpo con movimientos libres. Los niños y niñas reconocen el espacio y los materiales que utilizaran para realizar. Finalmente, los niños dibujas que hicieron en el juego y reflexionan sobre el trabajo en equipo que realizaron.

## SESION N°08: El Lazarillo

**Objetivo principal: Mejorar la habilidad sociales.**

**Materiales a utilizar: Tela, objetos diversos, canastas**

Edad: 4 años

**Desarrollo de la actividad:**

Saludamos y damos la bienvenida a los niños, recordamos las normas de convivencia y calentamos con la canción burbujitas. Nos desplazamos por toda el aula haciendo movimientos lentos y rápidos, además tomamos un momento para crear nuestros propios movimientos.

Se les consulta a los niños si desean jugar, enseguida hacemos una ronda y les explicamos el juego. Indicamos que debemos formar en pares, uno de los compañeros se vendará los ojos de modo que no vera en absoluto y por lo que deberá estar muy atento a lo que diga su compañero. Les comunicamos en nombre del juego es El lazarillo.



El niño que hará de lazarillo debe tomar de la mano a su compañero para poder guiarlo y dirige su movimiento. Sin hablar, sólo pronunciando la palabra SIGUE (si desea que su compañero avance y STOP (si desea que su compañero pare). El lazarillo lo guía en todo momento. El objetivo de la actividad es llevar cosas de un lugar a otro. Finalmente nos sentamos cómodamente para reflexionar sobre la actividad realizada.

## SESION N°09: Canasta de peces

**Objetivo principal:** Mejorar la habilidad sociales.

**Materiales a utilizar:** Canastas de diferentes tamaños, peces de cartón. Edad: 4 años

**Desarrollo de la actividad:**

Saludamos y damos la bienvenida a los niños, recordamos las normas de convivencia y calentamos con la canción en el mar.

Comentamos a los niños que vamos a jugar a las canastas de peces, para ello mostramos a los niños varios peces (una cesta grande) y el objetivo de la actividad es sacar la mayor parte de peces y colocarlas en cestas individuales. Para ello deben estar en parejas y vamos a juntar una mano cada uno de tal forma que llevemos de manera junta el pez.

Daremos varias idas y vueltas hasta conseguir que se agoten los peces de la canasta grande. En el trayecto a las canastas pequeñas habrá obstáculos que deberán pasar las parejas de niños, así mismo no podrán soltarse ni dejar caer al piso el pez

Otra variante es que lo haremos de a tres y finalmente de a cuatro. Finalmente conversaremos acerca de la actividad en grupo, comentando como lo hemos realizado y como nos hemos sentido.



## SESION N°10: Que es bueno para mis amigos y para mi

**Objetivo principal: Mejorar la habilidad sociales.**

**Materiales a utilizar:**

Edad: 4 años

**Desarrollo de la actividad:**

Invitamos a los niños a sentarnos en asamblea y dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad. Luego los niños miran, la bolsita mágica ¿Qué creen que habrá dentro?, les voy a dar una pista ya ... ¡cuando sonreímos se asoman! Muy bien, les he traído unos dientes, me dispone a pegar dos dientes en la pizarra uno saludable y otro no saludable.



Hacemos las siguientes preguntas ¿Qué diferencia hay entre estos dos dientes? ¿por qué creen que este diente esta triste? ¿Qué podemos hacer para que no este triste? Chicos, ¿Qué pasaría si nosotros no nos lavamos los dientes? Jugamos a la bolsita mágica hay algo más, ¿Qué será? Haber les doy una pista ya, ¿Qué necesitamos para cepillarnos los dientes?, los niños dan sus respuestas... - Un cepillo- Una crema de dientes- Agua

Entrego a cada uno un cepillo de dientes hecho de material reciclable y escuchamos la canción: <https://www.youtube.com/watch?v=jKnP-L7nnXE>

Luego, coloco dos imágenes de un niño y una niña. Chicos, observamos a estos niños, ¿qué podemos hacer para darle vida y color?, los niños con el color que elijan pintan y de manera cooperativa realizan sus trabajos.

- Si yo como muchos caramelos, ¿qué pasará con mis dientes?

- Si no me cepillo los dientes por días, ¿qué pasará?

Entrego un plumón del color que elijan para que ellos pinten como creen que se pondrán sus dientes, cuando no los cepillamos. Ellos pintan los dientes como creen que se pondrán. Luego, ¿y ahora que hacemos para que estén limpios los

dientes? Muy bien cada uno tomen sus cepillos, y ayudemos a estos niños a tener los dientes limpios. Finalmente reflexionamos: ¿Qué aprendimos el día de hoy?

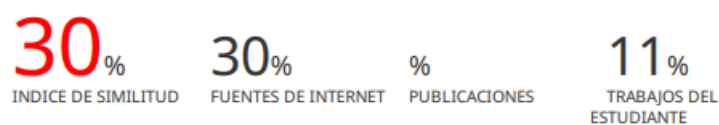
¿Será importante cepillar nuestros dientes? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Qué materiales utilizamos?



## Anexo: Reporte de similitud

Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales  
niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1604,  
Macate; 2024

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>11%</b>
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.upch.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.unife.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

9	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
12	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	<1%
13	dspace.ueb.edu.ec Fuente de Internet	<1%
14	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1%
15	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1%
16	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1%
17	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1%
18	Submitted to Universidad para el Desarrollo Andino- AMT Account ID Trabajo del estudiante	<1%
19	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
20	repositorio.uns.edu.pe	

	Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
23	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	1library.co Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	passagetonirvana.com Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
29	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %

31	Submitted to Universidad Wiener Trabajo del estudiante	<1 %
32	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	mendive.upr.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
34	www.ilustrados.com Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1 %
38	icarito.tercera.cl Fuente de Internet	<1 %
39	lulubuenahistoria.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
40	moam.info Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	repositorio.utc.edu.ec	
	Fuente de Internet	<1 %
43	www.galeon.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas       Apagado       Excluir coincidencias < 10 words  
 Excluir bibliografía       Activo