

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



Juegos cooperativos y las habilidades sociales en Niños de 5 años
Institución Educativa N°427-Asay-Marañón-Huánuco- 2024.

Informe de Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en
Educación Inicial

Autora

Mori Picon Rudy Elicana

Asesor

Berrospi Espinoza, Hernán

Código ORCID: 0000-0002-7030-1920

CHIMBOTE - PERÚ

2024

INDICE

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Palabras clave.....	v
Constancia de originalidad.....	iv
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	1
Metodología.....	12
Resultados.....	15
Análisis y discusión.....	20
Conclusiones.....	22
Recomendaciones.....	23
Referencias bibliográficas.....	24
Anexos.....	28

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de frecuencias y porcentajes sobre la variable Juegos cooperativos	12
Tabla 2. Distribución de frecuencias y porcentajes sobre la variable habilidades sociales.....	16
Tabla 3. Presentación de resultados de los estadísticos descriptivos	17
Tabla 4. Presentación de resultados de la Prueba de correlación Rho de Spearman	18

Palabras Clave:

Tema	Juego cooperativos.-habilidades sociales
Especialidad	Educación Inicial

Keywords

Topic	Cooperative games-social skills
Specialization	Early Childhood Education

Línea de investigación:

Líneas de investigación	Teorías y métodos Educativos
ÁREA	Ciencias Sociales
SUB ÁREA	Ciencias de la Educación
DISCIPLINA	Educación general

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos cooperativos y las habilidades sociales en Niños de 5 años Institución Educativa N°427-Asay-Marañón-Huánuco- 2024.**" del (a) estudiante: **MORI PICON RUDY ELICANA**, identificado(a) con Código N° 1115101518, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, 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, 22 de julio de 2025

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 y las habilidades sociales en niños de 5 años
Institución Educativa N°427-Asay-Marañón-Huánuco- 2024.

Title

Cooperative games and social skills in 5-year-old children.
Educational Institution No. 427-Asay-Marañón-Huánuco- 2024.

Resumen

La presente investigación, tuvo como objetivo determinar la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024. El tipo de investigación fue correlacional. Con un diseño de investigación no experimental correlacional, transversal; se trabajó con una muestra de 16 niños de la institución educativa mencionada; la técnica que se empleó fue la observación sistemática y el instrumento que se aplicó fueron dos Escalas valorativas una por variable respectivamente. Se concluye que la correlación obtenida mediante el estadístico de correlación Rho de Spearman es de 0,452 es decir, correlación moderada entre las variables. Además, el p_valor es 0,079 mayor que 0,01, en consecuencia, se rechaza la hipótesis alterna.

Abstrac

The present investigation aimed to determine the relationship between the variables cooperative games and social skills in 5-year-old children - Early Childhood Education Educational Institution. No. 427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024. The type of research was correlational. With a non-experimental correlational, cross-sectional research design; we worked with a sample of 16 children from the aforementioned educational institution; the technique used was systematic observation and the instrument applied were two valuation scales, one per variable respectively. It is concluded that the correlation obtained through Spearman's Rho correlation statistic is 0.452, that is, a moderate correlation between the variables. In addition, the p_value is 0.079 greater than 0.01, consequently, the alternative hypothesis is rejected.

Introducción

Ylarragorry (2024) desarrolló una investigación con el propósito de analizar cómo los juegos cooperativos inciden en el desarrollo de las habilidades sociales, entendidas como elementos clave para una adecuada inserción en la vida en sociedad. Al abordar el estudio de las habilidades sociales, se resalta la importancia de promover su enseñanza desde los centros educativos, dado que estas habilidades permiten que los niños se relacionen adecuadamente con su entorno y respondan de forma apropiada ante diversas situaciones. Desde los primeros años de vida y a lo largo del desarrollo, los juegos cooperativos se presentan como una estrategia eficaz para potenciar dichas habilidades, ya que ofrecen oportunidades concretas para practicarlas y fortalecerlas. En este contexto, la investigación se centró en explorar la relación entre la participación en juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años. El estudio, de tipo exploratorio y descriptivo, se llevó a cabo con una muestra intencional compuesta por 14 niños (de ambos sexos), pertenecientes a segundo grado de una institución educativa pública ubicada en la localidad de Seguí, Entre Ríos. Para recopilar los datos, se aplicó un cuestionario antes y después de la implementación de un programa de juegos cooperativos. Los resultados evidenciaron que los niños de entre 4 y 5 años ya presentan conductas sociales, siendo la asertividad la más destacada. Asimismo, se observó una disminución significativa de conductas agresivas tras la intervención con juegos cooperativos, llegando incluso a eliminarse. En general, los hallazgos confirmaron que estos juegos contribuyen positivamente al desarrollo de las habilidades sociales. Finalmente, se identificó una relación estrecha entre ambas variables, ya que la esencia de los juegos cooperativos reside en brindar y recibir apoyo, así como en trabajar en equipo para alcanzar metas comunes.

Montilla (2024), en su tesis titulada “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños de seis años del Jardín de Infantes Cocori, Valencia-España”, identificó la presencia de diversos factores de riesgo que afectaban negativamente las relaciones interpersonales entre los niños, tales como la falta de valores fundamentales como el respeto, la tolerancia y la cooperación, esenciales para una convivencia armónica. A partir de este diagnóstico, se diseñó e implementó un plan de acción dirigido a los 54 niños del jardín, empleando los juegos

cooperativos como estrategia didáctica. El estudio de factibilidad confirmó la viabilidad de la propuesta, ya que los problemas de convivencia eran evidentes en el contexto escolar y, además, su ejecución no requirió financiamiento externo, gracias al respaldo de la Unidad Educativa y a los recursos disponibles. Como reflexión final, se subraya el rol fundamental del docente como agente promotor del aprendizaje y del desarrollo de valores. Estos valores constituyen la base de las relaciones interpersonales y permiten que los niños adopten conductas responsables, solidarias, justas y pacíficas, construyendo así una cultura basada en la convivencia armoniosa y la paz.

López y Góngora (2023), en su tesis titulada “El cuento y el juego cooperativo”, realizada en la ciudad de Yucatán, México, plantearon como objetivo principal el diseño de una propuesta para fomentar la conducta prosocial en estudiantes de primer grado de primaria, a través del uso combinado del cuento y el juego cooperativo. La investigación se desarrolló bajo un enfoque predominantemente cuantitativo, aunque también incorporó técnicas cualitativas. Se recolectaron datos mediante observaciones de campo, registros de frecuencia y la aplicación del Cuestionario de Conducta Prosocial de Weir y Duveen (1981), el cual fue dirigido a los docentes con el fin de evaluar el nivel de conducta prosocial y socialización positiva de los niños antes y después de la intervención. La muestra estuvo conformada por 51 estudiantes de cinco años, distribuidos en dos grupos pertenecientes a instituciones educativas públicas, junto con sus respectivas maestras. Los resultados evidenciaron la eficacia de la intervención, mostrando un incremento significativo en la conducta prosocial y en la socialización positiva de los niños. En conclusión, el estudio demuestra que es posible fortalecer dichas competencias sociales mediante una intervención pedagógica que combine cuentos, juegos cooperativos y refuerzos positivos.

Arévalo (2023), en su tesis titulada “Los juegos cooperativos para alcanzar la paz”, analizó la dificultad de consolidar una convivencia pacífica dentro de las instituciones de educación básica, basándose en registros etnográficos obtenidos en jardines de infancia. Ante esta problemática, propuso el uso de juegos cooperativos como una estrategia pedagógica para fomentar una cultura de paz integral en las escuelas del

Estado de México. La investigación se centró en niños de 4 y 5 años del nivel inicial y adoptó una metodología etnográfica orientada hacia la paz, utilizando como instrumentos entrevistas, diarios de campo, fotografías, así como recursos cuantitativos como encuestas, gráficos y cuadros, con el fin de profundizar en el análisis del fenómeno estudiado. Los resultados permitieron concluir que la implementación de juegos cooperativos favorece el desarrollo de habilidades como la empatía, la cooperación, la apertura a distintas perspectivas y la capacidad de negociar cuando es necesario, promoviendo así una convivencia más armónica en el entorno escolar.

Urizar (2023), en su tesis titulada “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile, 2018”, concluyó que esta investigación permitió profundizar en el conocimiento sobre el juego cooperativo y su relevancia dentro del ámbito de la educación preescolar. Se evidenció que esta forma de juego contribuye significativamente al desarrollo de diversos aspectos en la infancia, especialmente en lo relacionado con la socialización y el desarrollo socioemocional, así como en el aprendizaje de normas y la convivencia. En términos generales, se destacó que el juego cooperativo tiene un impacto fundamental en la vida de los niños, favoreciendo tanto su crecimiento personal como sus habilidades sociales. Asimismo, se exploró de manera particular la relación entre el juego cooperativo y el aprendizaje, señalando que los niños aprenden de forma más efectiva a través del juego, ya que este permite comprender mejor su mundo y establecer conexiones más cercanas con ellos. Finalmente, se analizó el papel de la motivación dentro del juego cooperativo, proponiendo una comprensión más profunda de esta dinámica lúdica y, en consecuencia, de los propios niños.

Palomino y Campos (2019), en su tesis titulada “Los juegos pedagógicos en el desarrollo de habilidades personales y sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 82662”, concluyeron que los notables avances observados en el grupo experimental, en aspectos como la autoestima, la convivencia democrática y el sentido de pertenencia dentro del área de personal social, se deben a la incorporación de juegos

pedagógicos en el proceso educativo. Estos resultados evidencian la eficacia de dichas estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades personales y sociales en los niños.

Campos (2024), en su estudio sobre el juego como estrategia pedagógica y su papel en la interacción educativa, sostiene que la actividad lúdica posee un valor intrínseco, ya que promueve la exploración del cuerpo, fortalece las relaciones interpersonales y estimula el disfrute creativo del tiempo libre. Además, destaca que su práctica debe fomentar actitudes y hábitos de carácter cooperativo y social, fundamentados en valores como la solidaridad, la tolerancia, el respeto y el cumplimiento de normas de convivencia, elementos que se alinean estrechamente con los objetivos transversales presentes en los programas curriculares nacionales.

Debido a estas cualidades inherentes al juego infantil, Campos plantea la necesidad de abandonar la idea de que jugar es incompatible con aprender. Por el contrario, resalta que el placer, la diversión y el entretenimiento propios del juego no solo no interfieren, sino que pueden potenciar significativamente el aprendizaje y el desarrollo de nuevas habilidades y conocimientos. En esta línea, se subraya que el juego debe ocupar un lugar central en los espacios educativos del país. Coincidiendo con esta visión, Ortega afirma que un uso pedagógico del juego puede contribuir al desarrollo integral del individuo, siempre que se promuevan procesos que estimulen sus capacidades.

Quispe y Paz (2018) desarrollaron una investigación cuyo objetivo principal fue determinar en qué medida los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la I.E. N.º 54301 de Chuquina, Chalhuanca, durante el año 2011. El problema de investigación se formuló en los siguientes términos: ¿Es posible mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial N.º 56275 Túpac Amaru II, ubicada en Velille – Chumbivilcas (Cusco), mediante la recopilación y aplicación de juegos tradicionales propios de la zona? El estudio se enmarcó en una metodología de tipo experimental, específicamente de diseño preexperimental. Para dar cumplimiento a los objetivos planteados, se recurrió al uso de cuadros y gráficos estadísticos que permitieron visualizar los resultados obtenidos en el proceso. Los hallazgos revelaron

que, antes de la intervención (pretest), el 40.8 % de los estudiantes presentaba un nivel bajo a moderado en autoestima, una de las dimensiones de las habilidades sociales. Luego de la implementación de talleres basados en juegos tradicionales, los resultados del posttest indicaron que el 75.8 % de los niños alcanzó un nivel alto en el desarrollo de sus habilidades sociales. En términos generales, se evidenció una mejora del 35 % entre los resultados del pretest y posttest, lo que confirma la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia educativa para fortalecer las habilidades sociales en niños de cinco años.

Bacilio (2019), en su estudio titulado “Juegos cooperativos y conducta social en niños de 5 años de la Institución Educativa 1539 – Chimbote”, aplicó una metodología con enfoque cuantitativo, utilizando un diseño no experimental, de tipo transversal y descriptivo-correlacional. La muestra estuvo compuesta por 21 niños, y para evaluar la variable en estudio se emplearon una guía de observación y un cuestionario, ambos instrumentos validados por juicio de expertos y aplicados directamente a la muestra. La investigación, de carácter descriptivo, permitió analizar la relación entre los juegos cooperativos y la conducta social en niños de cinco años. Dado que las variables presentaban una naturaleza cualitativa, se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman para comprobar la hipótesis planteada. Los resultados obtenidos mostraron una correlación positiva de nivel medio entre ambas variables, con un coeficiente de $\rho = 0.448$ y un nivel de significancia de $p = 0.042$. En consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, confirmando que existe una relación significativa entre la participación en juegos cooperativos y la conducta social de los niños evaluados.

A nivel local citamos a:

Cercado (2019), en su investigación titulada “Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 712 Bambamarca, 2018”, plantea su estudio como respuesta a la necesidad observada en los niños de dicha institución, quienes mostraban dificultades para participar activamente en las actividades, evidenciando actitudes de timidez y desconfianza al interactuar con sus compañeros. Para iniciar el proceso investigativo, se aplicó un pretest que permitió

diagnosticar el nivel inicial de habilidades sociales, arrojando un promedio bajo de 10.17 puntos. Con base en estos resultados, se diseñó e implementó un programa de juegos cooperativos, desarrollado entre los meses de junio y julio. Posteriormente, se aplicó un posttest para evaluar los avances, obteniéndose un promedio de 15.67 puntos, lo que indica un nivel alto en el desarrollo de habilidades sociales. La diferencia de 5.5 puntos entre ambas mediciones, junto con el análisis estadístico mediante la prueba de muestras relacionadas (con un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %), permitió confirmar que existe una relación significativa entre la aplicación de juegos cooperativos y el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños participantes.

Fundamentación científica. Juego. Definición

El juego, entendido como una actividad lúdica y recreativa, cumple una función preparatoria para los desafíos de la vida adulta. Según Froebel, Montessori y Decroly (2019), el juego constituye un ejercicio formativo esencial para el niño, siendo considerado su forma natural de trabajar. Además, lo definen como un pilar fundamental en la educación, ya sea como una expresión espontánea y libre del infante o como una herramienta pedagógica para la enseñanza y el aprendizaje.

Asimismo, el juego debe valorarse como un medio eficaz de socialización, ya que, a través de él, los niños interactúan con sus pares, forman amistades, reconocen las cualidades de los demás, aprenden a cooperar y a ceder por el bien del grupo, respetan normas, enfrentan retos y experimentan tanto el éxito como la derrota con madurez. Desde esta mirada, es importante que los docentes o padres no solo propongan juegos, sino que también participen activamente, ya que esto fortalece la confianza del niño hacia el adulto.

Como recurso educativo, el juego impacta positivamente en múltiples dimensiones del desarrollo: físico, psicológico, social y espiritual. A través del juego, los niños interiorizan y practican valores fundamentales como la valentía, la resiliencia, el honor, la responsabilidad, la autoconfianza, la empatía hacia los más vulnerables, el

entusiasmo sano y el sentido estético. En suma, el juego constituye un medio vital para vivenciar y consolidar los más altos valores humanos desde la infancia.

Huizinga (2021) plantea que el juego es una actividad libre, desarrollada dentro de límites definidos de tiempo y espacio, que se rige por reglas establecidas y aceptadas voluntariamente por quienes participan. Esta acción tiene valor en sí misma, se acompaña de una sensación de alegría y representa una realidad distinta a la vida cotidiana, siendo además susceptible de repetirse.

En este sentido, jugar no representa un simple pasatiempo para los niños, sino una experiencia esencial vinculada al aprendizaje. A través del juego, los niños interpretan y exploran el mundo desde sus emociones, generando significados que más adelante, en la adultez, podrán reelaborar racionalmente. Así, el juego se convierte en un puente entre la experiencia lúdica y la comprensión de la vida.

Además, se reconoce que el juego es una práctica inherente al ser humano que lo acompaña a lo largo de toda su existencia, trascendiendo el tiempo y el espacio. Se trata de una actividad clave en el proceso de desarrollo evolutivo, que favorece la construcción de conductas sociales y la consolidación de estructuras de convivencia.

Conforme las investigadoras del caso que estamos tratando, en el contexto educativo, el juego satisface diversas necesidades psicológicas, sociales y educativas, además de facilitar el desarrollo de múltiples competencias, habilidades y saberes que son esenciales para el comportamiento tanto escolar como personal de los niños.

Juego cooperativo. Un juego cooperativo es un tipo de juego donde varios participantes no están en competencia, sino que trabajan juntos para alcanzar la misma meta y, en consecuencia, tendrán un resultado conjunto de victoria o derrota.

Los juegos cooperativos se caracterizan por fomentar la ayuda mutua entre los participantes, con el fin de lograr objetivos compartidos (Garairgordobil, 2022). En este sentido, tanto las actividades cooperativas en general como los juegos cooperativos en particular se presentan como valiosos instrumentos para promover una

educación física basada en valores. Diversos autores han destacado los beneficios de incorporar este tipo de dinámicas tanto en el ámbito educativo formal como en espacios de recreación y tiempo libre.

Desde esta perspectiva, Terry (2019) —junto a otros autores como Brown (2019) y Omeñaca y Ruiz (2019)— considera que el juego cooperativo actúa como una actividad liberadora por varias razones:

Rompe con la lógica competitiva, ya que todos los participantes colaboran con el objetivo de alcanzar una meta común.

Evita la exclusión, promoviendo la inclusión y asegurando la participación de todos los integrantes del grupo.

Favorece la creatividad, permitiendo modificar las reglas para aumentar el disfrute y la participación.

Fomenta la toma de decisiones compartida, al ofrecer a los jugadores la posibilidad de intervenir en la organización, modificar normas y resolver conflictos.

Reduce conductas agresivas, dado que el enfoque se basa en la cooperación y no en la confrontación, lo cual fortalece el trabajo en equipo y el respeto mutuo.

El norteamericano Grineski (2021) investigó la conexión entre las conductas sociales de los pequeños y el tipo de actividades recreativas que realizaban en las instituciones educativas, y llegó a la determinación de que el juego en conjunto promovía de manera notable el desarrollo de conductas prosociales en contraste con las competencias y las acciones individuales.

Grineski (2021) concluyó que la implementación de un programa de actividad física fundamentado en dinámicas cooperativas resultó eficaz para promover la socialización entre estudiantes de ocho a doce años con trastornos emocionales graves. Por su parte, Loos (2022), pedagoga alemana radicada en Italia, sostiene que el juego cooperativo

fortalece el sentido de pertenencia al grupo, ya que las personas que comparten el juego generan vínculos positivos y disfrutan de estar juntas.

En la misma línea, Guitart (2021) resalta el valor de los juegos no competitivos, señalando que estos permiten a los niños participar motivados por el placer del juego en sí, y no por la obtención de una recompensa. Además, eliminan la presión de alcanzar metas impuestas, lo que asegura una experiencia divertida, fomenta la inclusión de todos los participantes y promueve relaciones igualitarias. Estos juegos priorizan la superación personal sobre la competencia con otros, generan una percepción del juego como una actividad colectiva y estimulan sentimientos de protagonismo compartido, donde cada participante desempeña un rol importante.

Desde una perspectiva similar, Weinstein y Goodman (2019), investigadores estadounidenses, destacan que las dinámicas cooperativas ofrecen oportunidades para que los participantes se relacionen a través del diálogo positivo, el apoyo mutuo y la valoración recíproca. Esto contrasta con los patrones habituales de interacción marcados por críticas o descalificaciones. Además, estas habilidades de comunicación empática tienden a trasladarse a otros contextos de la vida cotidiana, beneficiando tanto al individuo como a su entorno social.

Finalmente, Garaigordobil (2020), en un estudio realizado en España, evaluó los efectos de un programa de juegos cooperativos aplicado a lo largo de un año escolar. La investigación se llevó a cabo con 154 estudiantes de tercero y cuarto grado de primaria (entre ocho y diez años), distribuidos en cinco grupos, de los cuales cuatro fueron experimentales y uno de control, con el propósito de identificar los beneficios concretos de estas prácticas en el ámbito escolar.

Los grupos de prueba participaban, semanalmente, en una actividad de juegos cooperativos que duraba entre 60 y 90 minutos, en cambio, en el grupo de control no se llevaron a cabo estas actividades. Entre las conclusiones de este estudio, Garaigordobil (2020), resalta el avance en la colaboración en equipo y en comportamientos pro sociales desinteresados, la notable reducción en las acciones agresivas, el aumento en la autoimagen general de los estudiantes, el relevante

incremento de los mensajes positivos hacia los compañeros y la práctica desaparición de los negativos y una mejora de la creatividad, por lo tanto, promueve la incorporación de este tipo de actividades colaborativas en los programas educativos de las instituciones escolares, mientras que señala la importancia de ir integrando las metodologías colaborativas en la rutina diaria.

Para el uruguayo Pérez (2020), los juegos cooperativos pueden estimular el desarrollo de:

Las habilidades requeridas para solucionar dificultades.

La capacidad de empatizar o de ser consciente de cómo se siente el otro, sus inquietudes, deseos, necesidades, habilidades, y su entorno, entre otros.

La perceptividad necesaria para adaptarse a las diversidades de los demás.

Las habilidades imprescindibles para comunicar sentimientos, emociones, saberes, vivencias, afectos, y preocupaciones.

Facilita la investigación y promueve la identificación de ideas innovadoras en un ambiente sin tensiones.

Fomenta conexiones empáticas, amables y de apoyo entre los participantes.

Enfatiza el procedimiento en lugar del resultado.

Incluye los fallos como parte del proceso.

Permite el aprendizaje de principios éticos y competencias para la vida en sociedad.

Ayuda apreciar de forma positiva el triunfo de los demás.

Estimula actitudes de apoyo y un elevado nivel de comunicación entre los colaboradores.

El brasileño Otuzi (2021), basándose en las nociones de Terry Orlick, resalta la función formativa de los juegos en equipo al hacer una comparación con los juegos de competencia:

JUEGOS COMPETITIVOS

1. Son divertidos sólo para algunos.
2. La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.
3. Algunos son excluidos por falta de habilidad.
4. Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la

JUEGOS COOPERATIVOS

1. Son divertidos para todos.
2. Todos tienen un sentimiento de victoria.
3. Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.

- | | |
|--|---|
| <p>persona se siente amedrentada por los otros.</p> <p>5. Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” le sucede a los otros.</p> <p>6. Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.</p> <p>7. Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.</p> <p>8. Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.</p> <p>9. La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades.</p> | <p>4. Se aprende a compartir y a confiar en los demás.</p> <p>5. Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.</p> <p>6. Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.</p> <p>7. Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.</p> <p>8. Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.</p> <p>9. La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.</p> |
|--|---|

Tipos de juegos cooperativos:

Con objetivo cuantificable: El propósito, que es el mismo para cada integrante, está claramente establecido y se puede verificar su cumplimiento. En este tipo de situaciones, todos salen beneficiados o desfavorecidos, dependiendo de si el equipo logra o no el objetivo establecido. Dentro de este conjunto, identificamos estos dos subgrupos:

Con puntuación o Actividades de tanteo colectivo: El propósito compartido consiste en acumular la mayor cantidad de puntos posibles, con la intención de superar una puntuación específica que, en algunos casos, no está establecida desde el inicio de la actividad. En su lugar, esta meta se va ajustando según los resultados que el grupo vaya obteniendo. Así, el grupo considera que ha alcanzado el éxito cuando logra superar su propia marca anterior.

Sin puntuación: Se trata de actividades cuyo propósito no es alcanzar una puntuación específica, sino cumplir con un desafío o reto que el grupo debe superar en conjunto.

Con objetivo no cuantificable:

Estas son actividades en las que el objetivo no puede medirse mediante criterios estrictos ni verificarse con claridad si se ha alcanzado o no. Por lo tanto, no se establecen ganadores ni perdedores. Todos los participantes pueden desempeñar un mismo rol o asumir diferentes funciones dentro del grupo. En este último caso, los cambios de rol pueden darse durante el desarrollo de la actividad; sin embargo, a diferencia de los juegos con cambio de rol estructurado, en las actividades cooperativas con objetivos no cuantificables estos cambios surgen de forma espontánea por decisión de los propios jugadores y no por las reglas del juego.

Otra diferencia importante es que, en este tipo de dinámicas, los participantes no muestran preferencia por un rol específico, mientras que en los juegos tradicionales con cambio de rol suelen inclinarse por ciertos papeles (por ejemplo, prefieren perseguir en lugar de ser perseguidos, o saltar en vez de girar la cuerda).

Dentro de las actividades cooperativas con objetivos no cuantificables, pueden identificarse distintos subtipos según la naturaleza del propósito que se busque alcanzar. A continuación, se menciona un ejemplo:

De imitación: En este tipo de actividades, uno o varios jugadores replican las acciones de otro u otros compañeros, procurando hacerlo con la mayor precisión posible. Un ejemplo representativo es el clásico juego de “seguir al rey”, en el cual los integrantes del grupo imitan con exactitud todos los movimientos que realiza un participante designado como líder.

De vértigo: Uno o varios participantes, con ayuda de otro u otros, tratan de experimentar una sensación especial mediante el juego. El molinillo, donde dos personas tomadas de las manos giran tan rápido como pueden, es un juego tradicional que nos sirve de ejemplo.

De mantener un objeto en movimiento: El propósito de estas actividades es evitar que un objeto en movimiento se detenga. Muchas de las dinámicas cooperativas que implican puntuación podrían integrarse en esta categoría cuando no se utiliza un sistema de tanteo. En estos casos, el interés de los participantes no se centra en acumular puntos, sino en mantener el objeto en movimiento durante el mayor tiempo posible o realizar la acción con la mayor rapidez. Un ejemplo representativo es el tenis

de mesa rotativo, donde los jugadores se organizan en dos filas y, tras golpear la pelota con su raqueta, se dirigen al final de su respectiva fila para continuar el ciclo.

De reproducción de secuencias rítmicas: Dentro de esta categoría se incluyen las danzas grupales, los juegos tradicionales con palmas que no implican eliminación, los juegos de corro y aquellos que se acompañan de canciones. El propósito principal de estas actividades es ejecutar una secuencia de movimientos de manera coordinada y lo más precisa posible, mientras se entona una canción o se sigue una melodía.

Teorías sobre el juego. Diversos filósofos y psicólogos han destacado el valor del juego en sus planteamientos teóricos. A continuación, se presentan y analizan tres teorías representativas que reflejan dicha importancia.

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional: Groos (2021), filósofo y psicólogo, considera que el juego merece una atención particular desde la psicología, siendo uno de los primeros en reconocer su valor como fenómeno vinculado al desarrollo del pensamiento y la actividad. Su teoría se inspira en los postulados de Darwin, según los cuales las especies que mejor se adaptan a su entorno son las que logran sobrevivir. En este marco, el juego se interpreta como una forma de preparación para la vida adulta y, por ende, para la supervivencia.

Según Groos, el juego representa un entrenamiento anticipado de habilidades que serán esenciales más adelante. Esta perspectiva, conocida como la teoría de la anticipación funcional, sostiene que a través del juego los niños desarrollan capacidades que les permitirán desempeñar tareas propias de la adultez. Así, el juego cumple una función de maduración, ya que permite ejercitar funciones que aún no han alcanzado su pleno desarrollo, y cuya finalidad última es preparar al niño para la vida futura. En palabras del autor, la infancia existe precisamente para jugar y, a través del juego, alistarse para afrontar la vida.

Este autor formuló un principio ilustrativo: "el gato que juega con el ovillo está aprendiendo a cazar ratones, así como el niño que juega con sus manos aprende a controlar su cuerpo". A partir de esta idea, no solo desarrolla la teoría del preejercicio, sino que también introduce una propuesta sobre la función simbólica del juego.

Desde su enfoque, el juego simbólico surge del preejercicio, al activar impulsos e instintos a través de la ficción. Por ejemplo, cuando un perro simula morder a otro, se activa su instinto, generando una forma de representación simbólica. Bajo esta perspectiva, el juego se convierte en una ficción simbólica, ya que el contenido del símbolo no es accesible directamente para el niño; por ello, representa situaciones de la vida real a través del “como si”. Es decir, como aún no puede cuidar bebés reales, juega a hacerlo con muñecos, construyendo así una representación simbólica de experiencias futuras.

En conclusión, Groos (2021) establece que el juego tiene un carácter biológico y es instintivo, además de que ayuda al niño a prepararse para sus tareas en la vida adulta. En otras palabras, lo que realiza con una muñeca en su infancia, lo reproducirá con un bebé en su etapa adulta.

Teoría Piagetiana: Piaget (1967) considera que el juego constituye una manifestación de la inteligencia infantil, ya que permite al niño asimilar y reproducir la realidad de acuerdo con la etapa de desarrollo en la que se encuentra. Para este autor, el surgimiento y la evolución del juego están determinados por las habilidades sensoriomotrices, simbólicas y de razonamiento, consideradas fundamentales en el proceso de desarrollo.

Asimismo, Piaget relaciona tres tipos fundamentales de juego con las fases del desarrollo cognitivo: el juego de ejercicio, enfocado en la repetición de actividades sencillas; el juego simbólico, que consiste en la simulación de escenarios ficticios; y el juego con reglas, que se basa en acuerdos sociales y normas compartidas dentro del grupo.

Aunque su enfoque se centró primordialmente en el aspecto cognitivo, prestando menor atención a las emociones y motivaciones infantiles, el núcleo de su teoría reside en el desarrollo de una inteligencia que evoluciona en función de distintas estructuras lógicas. Su modelo plantea un desarrollo por etapas, cada una caracterizada por la coherencia e integración de las funciones cognitivas correspondientes a un determinado nivel. Este proceso implica una transformación cualitativa entre una etapa

y otra, aunque se reconoce que en la transición se incorporan elementos de la etapa anterior.

Piaget clasifica el desarrollo cognoscitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

En la etapa sensoriomotriz, una de las principales características es que la capacidad del niño para representar mentalmente y comprender el mundo aún es limitada. No obstante, va adquiriendo conocimiento del entorno a través de la actividad física, la exploración constante y la manipulación de objetos. Durante este período, los niños empiezan a adquirir poco a poco la noción de la permanencia del objeto, lo que significa entender que las cosas siguen existiendo, aunque no estén a la vista.

En la siguiente fase, conocida como etapa preoperacional, el niño empieza a representar la realidad mediante el juego, el uso del lenguaje, las imágenes y los dibujos cargados de fantasía, actuando sobre estas representaciones como si fueran reales.

En la etapa de las operaciones concretas, el infante ya es capaz de realizar ciertos procesos lógicos, aunque de manera limitada. Su razonamiento se apoya principalmente en la manipulación de materiales concretos que puede clasificar u ordenar. Su comprensión aún está ligada a experiencias directas y no a conceptos abstractos o hipotéticos.

Finalmente, a partir de los doce años, se inicia la etapa de las operaciones formales, en la que el individuo adquiere la capacidad de pensar de forma lógica, abstracta y sistemática, pudiendo formular hipótesis y ponerlas a prueba mediante el razonamiento.

Piaget ve el desarrollo como el producto de la combinación entre el desarrollo biológico —que se refiere a la disposición de las transformaciones físicas y funcionales— y las vivencias del infante. Mediante estas vivencias, los pequeños crean de manera activa su conocimiento y entendimiento del entorno en el que se encuentran. Esta visión da origen al concepto de constructivismo, el cual sustenta la relación entre la pedagogía constructivista y el diseño curricular, orientando la enseñanza hacia la construcción progresiva del aprendizaje a partir de la experiencia.

De acuerdo con este enfoque, el currículo se inicia con las curiosidades de los aprendices, conectando datos y vivencias nuevas con saberes y experiencias existentes. La concepción de Piaget posiciona la actividad y la solución autónoma de problemas en el corazón del proceso educativo y del crecimiento. Mediante la acción, los estudiantes aprenden a entender cómo manejar su entorno.

Teoría Vygotskyana: Vygotsky (1924) sostiene que el juego nace de la necesidad del niño de establecer vínculos con su entorno. Para este autor, la esencia, el origen y el trasfondo del juego son de naturaleza social, ya que a través de esta actividad los niños representan situaciones que trascienden sus impulsos o necesidades individuales.

Desde su perspectiva, el desarrollo humano se da a partir de dos líneas evolutivas que convergen: una de carácter biológico, dirigida hacia la conservación y reproducción de la especie; y otra de carácter sociocultural, vinculada a la asimilación gradual de las maneras de organización que son características de la cultura y del grupo social al cual se pertenece.

Vygotsky considera que el juego es esencialmente una actividad social, en la que el infante, mediante la interacción y cooperación con otros, asume y comprende distintos roles complementarios. Además, pone especial atención al juego simbólico, donde el infante transforma objetos comunes y les asigna nuevos significados según su imaginación. Un ejemplo típico es cuando emplea una escoba como si fuera un caballo. Este tipo de actividad lúdica fortalece significativamente su capacidad simbólica.

El juego como herramienta educativa. Según Silva (2021), el desarrollo infantil se ve favorecido cuando las interacciones incluyen apoyos activos, como la participación

guiada o el acompañamiento de un adulto o persona con mayor experiencia. Esta figura más competente puede intervenir ofreciendo sugerencias, modelos a seguir, estrategias, preguntas orientadoras o pistas que permitan al niño realizar actividades que, por sí solo, aún no podría lograr.

Silva también señala que, para que estas intervenciones fomenten verdaderamente la autorregulación y la independencia del niño, es fundamental que se desarrollen dentro de lo que denomina la "zona de desarrollo próximo". Esta zona se entiende como un espacio psicológico que refleja la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede lograr con asistencia. Cabe resaltar que esta zona puede variar según el sexo del niño y las características del contexto escolar.

Vygotsky (1991) resaltó la relevancia del lenguaje en el desarrollo cognoscitivo, evidenciando que cuando los infantes tienen acceso a palabras y signos, pueden desarrollar ideas con mayor rapidez. Sostenía que el razonamiento y el habla se unían en ideas prácticas que facilitan el pensamiento. Notó que el lenguaje funcionaba como el medio principal para la difusión cultural y el principal vehículo del pensamiento y de la autorregulación consciente.

La teoría de Vygotsky se hace evidente en aquellos espacios educativos donde se prioriza la interacción social, donde los docentes mantienen un diálogo activo con los estudiantes y emplean el lenguaje como herramienta para construir y expresar conocimientos. En estas aulas, se fomenta la participación verbal y escrita, y se valora el intercambio de ideas entre los integrantes del colectivo, promoviendo así un aprendizaje colaborativo y significativo.

Es importante destacar que el aprendizaje se potencia dentro de estructuras organizadas, como la enseñanza formal, que se entiende como un proceso de creación colectiva. En este marco, la enseñanza, el aprendizaje y las técnicas de diversas disciplinas del saber están íntimamente conectadas, por lo tanto, no deberían ser tratadas de forma separada. Además, todo aprendizaje adquiere un sentido personal, y se construye a partir de la experiencia, la investigación y la reflexión activa.

En este sentido, el rol del docente contemporáneo trasciende la simple transmisión de contenidos: debe convertirse en un investigador del entorno educativo, capaz de identificar las necesidades de sus estudiantes y planificar propuestas pedagógicas orientadas a su desarrollo integral. Esto implica ofrecer oportunidades de aprendizaje que no solo fortalezcan aspectos cognitivos, sino también habilidades sociales, motoras y afectivas, contribuyendo a la formación de personas plenas y autónomas.

Bajo esta perspectiva, la escuela se consolida como un escenario propicio para el juego, el cual no debe entenderse únicamente como entretenimiento, sino como un recurso educativo con un alto potencial formativo. Reconocer que los niños son expertos naturales en el juego implica valorar su capacidad para transformar comportamientos y actitudes a través de experiencias lúdicas, favoreciendo así su desarrollo integral.

Habilidades sociales: Definición de habilidades.

Las habilidades pueden clasificarse en motoras, cognitivas o sociales, según si su ejecución implica la manipulación de objetos físicos, el manejo de conceptos abstractos o la interacción con otras personas. Estas capacidades no son innatas ni surgen de manera espontánea, sino que se desarrollan a partir de condiciones de aprendizaje adecuadas, como la estimulación, la práctica constante y el acompañamiento, especialmente durante la infancia.

El desarrollo de habilidades es un proceso progresivo y gradual que avanza de manera espiralada: cada avance alcanzado habilita nuevas formas de acción, las cuales, a su vez, posibilitan mayores niveles de especialización y refinamiento. Dicho proceso se construye sobre logros previos, evolucionando desde manifestaciones iniciales más simples hasta formas más complejas y eficaces.

En este sentido, centrar la educación en el desarrollo de habilidades supone adoptar una visión distinta del conocimiento. Éste deja de concebirse como una mera acumulación de información verbal para entenderse como un conjunto de conceptos y operaciones intelectuales aplicables en situaciones concretas de la práctica.

Desde esta perspectiva, Crombach define las habilidades como “una ejecución o realización que implica una secuencia compleja de acciones llevadas a cabo mediante un procedimiento relativamente estructurado”.

Habilidades sociales. Las habilidades sociales constituyen un conjunto de competencias que facilitan la ejecución de conductas adecuadas y efectivas en contextos de interacción social. Estas habilidades son de naturaleza compleja, ya que integran una variedad de elementos como ideas, emociones, creencias y valores, los cuales se construyen a lo largo del tiempo a través del aprendizaje y la experiencia. Esta integración influye significativamente en la manera en que un sujeto actúa, se comunica y se relaciona con los otros.

Es esencial concentrarse en el desarrollo de las competencias sociales, porque son cruciales para que los niños se adapten al medio en el que viven. Además, estas capacidades les brindarán los recursos necesarios para interactuar como adultos en la sociedad, representando el fundamento fundamental para llevar una vida saludable, tanto emocionalmente como en el ámbito profesional.

La carencia o el poco avance en habilidades interpersonales puede resultar doloroso para los individuos. Los humanos estamos diseñados para convivir en comunidad, esto forma parte de nuestra esencia, por lo que entender las interacciones y a los demás es esencial para mantener una salud emocional adecuada. Esta situación impacta también en otros aspectos de la vida, como el académico, profesional, amoroso, personal, entre otros.

Para comprender adecuadamente el concepto de habilidad social, es esencial partir de la noción de interacción social. A diferencia del intercambio, que implica un trueque entre objetos o individuos, la interacción se basa en una acción recíproca entre personas, lo cual posibilita la retroalimentación. En este sentido, las habilidades sociales se inscriben en el ámbito de la reciprocidad, donde las acciones de una persona influyen en las de otra y viceversa. De este modo, una habilidad social solo se concreta plenamente en la medida en que implica una respuesta del otro, lo que conlleva un beneficio mutuo para quienes participan en dicha interacción.

Cabe resaltar que las sociedades actuales son sumamente complejas y no pueden interpretarse a partir de principios rígidos o inmutables. Los patrones que hoy permiten comprender el comportamiento social pueden dejar de ser eficaces en el futuro, dado que el ser humano se encuentra en un constante proceso de adaptación, desadaptación y readaptación. Esta capacidad de ajustarse a contextos cambiantes es, en sí misma, una manifestación de la habilidad social.

Actualmente, las habilidades sociales adquieren una relevancia fundamental debido a las crecientes demandas sociales y a la complejidad de las relaciones humanas. Sin embargo, no se trata únicamente de la cantidad de interacciones que una persona mantiene, sino del valor significativo de aquellas que realmente marcan su vida. En este sentido, las habilidades sociales deben ser entendidas a partir de los resultados que generan en la convivencia e interacción, más que por los factores que las originan.

Se podría afirmar que las habilidades sociales son una tendencia natural en los seres humanos que permite llevar a cabo interacciones sociales con resultados beneficiosos para las partes involucradas.

Importancia de las Habilidades Sociales en la Educación primaria en el Aula.

En el Contexto Educativo: En este marco, uno de los propósitos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Personal Social es promover el desarrollo de habilidades sociales relevantes, que permitan a los estudiantes una mejor integración en el grupo y una adecuada adaptación a las normas de convivencia escolar. Este enfoque se alinea con la nueva visión pedagógica, centrada en el desarrollo integral de los educandos, considerando sus procesos cognitivos, afectivos y psicomotrices.

Bajo esta perspectiva, se reconoce al estudiante como un sujeto activo e interactivo, capaz de procesar, elaborar y recuperar información, construyendo así su propio conocimiento. Esto implica que el aprendizaje no solo se limita al ámbito intelectual, sino que también requiere el fortalecimiento de las habilidades motrices y sociales para lograr una formación verdaderamente integral.

En el Aula. Los infantes que presentan dificultades en el desarrollo de habilidades sociales suelen enfrentar experiencias negativas tanto en el corto como en el largo

plazo, las cuales pueden transformarse en componentes de riesgo para el surgimiento de problemas más serios durante la adolescencia o adultez. Estas carencias han sido asociadas con diversas dificultades en la adaptación al entorno escolar, especialmente en el aula.

En particular, los estudiantes que presentan baja aceptación social suelen evidenciar limitaciones en aspectos como la comunicación, la cooperación, las respuestas positivas hacia sus compañeros y la capacidad para establecer amistades. Las investigaciones sobre la dinámica en el aula han evidenciado una vinculación entre las dificultades en habilidades sociales y el rendimiento académico, así como con otras variables educativas.

Adicionalmente, diversos estudios señalan que las competencias sociales influyen en los juicios que los docentes emiten sobre el estatus social y el nivel de aceptación del niño en el grupo. Entre los indicadores conductuales más utilizados para identificar a los alumnos en situación de riesgo se encuentran la conducta agresiva y el aislamiento social. En este sentido, los niños que son rechazados activamente por sus pares constituyen un grupo particularmente vulnerable, ya que es común que mantengan ese rechazo en el tiempo y también al integrarse a nuevos grupos, debido a que sus interacciones están marcadas por patrones persistentes de conductas disruptivas o provocadoras, sin importar el contexto social en el que se encuentren.

Tipos de Habilidades Sociales:

Las habilidades sociales están agrupadas en seis áreas que son:

- Área 1: Habilidades básicas.
- Área 2: Hacer amigos y amigas.
- Área 3: Conversaciones.
- Área 4: Sentimientos, emociones y opiniones.
- Área 5: Solución de problemas.
- Área 6: Relación con adultos.

En el área de habilidades básicas abarca destrezas y actitudes fundamentales que el infante requiere para interactuar con cualquier individuo en su contexto social, ya sea

un niño o un adulto, y aunque no se busque específicamente forjar un vínculo de amistad.

Se abordan acciones que se clasifican como normas sociales, tales como los saludos y las presentaciones, además de un conjunto de acciones que hemos denominado de respeto y amabilidad. Estas engloban los comportamientos que individuos, tanto pequeños como grandes, debemos emplear en nuestras interacciones cotidianas para que nuestras relaciones sociales sean más amigables.

En el área de Habilidades para hacer amigos y amigas se discuten las capacidades que son esenciales para que el niño comience, desarrolle y mantenga interacciones constructivas y gratificantes con sus compañeros. Estas incluyen reconocer y expresar comentarios positivos, asistir, colaborar y compartir.

En el ámbito de las conversaciones, reúne las capacidades que facilitan al niño comenzar, sostener y concluir diálogos con otros niños y/o con adultos. Para que las interacciones entre pares sean óptimas, es fundamental que el niño se exprese correctamente ante los demás y que mantenga un diálogo, ya que, durante la infancia, la comunicación es un recurso crucial para involucrarse y aprender.

En el área de sociales ya se incluyen las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Se consideran habilidades esenciales para el infante, tales como: mencionar aspectos positivos sobre sí mismo, comunicar sus emociones tanto alegres como tristes respecto a los otros. Asimismo, se incorpora un conjunto de destrezas relacionadas con el concepto de protección de los derechos personales, que incluyen: solicitar y pedir a otros, rechazar o proteger lo que le pertenece, capacidades que facilitarán la autoafirmación del niño.

Las habilidades que se incluyen en el área solución de problemas interpersonales, el propósito es que el infante desarrolle habilidades para manejar y resolver disputas que surjan con otros individuos.

El fin primordial es que el infante desarrolle la capacidad de resolver sus dificultades de manera autónoma, explorando opciones de respuesta, anticipando repercusiones de sus acciones, analizando las posibles respuestas a las situaciones, y experimentando con la opción seleccionada.

El área de relación con los adultos abarca acciones que posibilitan y promueven una interacción adecuada y favorable del niño con los adultos en su entorno social, especialmente con padres, maestros, educadores y familiares.

Para los propósitos de nuestra investigación, hemos seleccionado cinco habilidades a fomentar, seleccionadas de las diversas áreas. Estas son:

Presentarse: Son comportamientos que se emplean a menudo al interactuar con otros sujetos. Ayudan a presentarse uno mismo o a facilitar que otros se conozcan. Estas conductas son cruciales ya que fomentan el comienzo de nuevas conexiones. Evaluamos distintas formas de presentación:

Presentarse a ti mismo a los demás.

Responder al ser presentado por alguien más.

Dar a conocer a otras personas que no están familiarizadas entre sí.

Expresar Cortesía y Amabilidad: Incorporamos un grupo de comportamientos variados que las personas adoptamos, o necesitamos adoptar, al interactuar con otros, con el objetivo de que la conexión sea amistosa, placentera y gentil.

Entre las acciones se encuentran expresar agradecimiento, manifestar una disculpa, solicitar perdón, ofrecer disculpas, pedir excusas de manera cortés y solicitar autorización.

Cooperar y Compartir: Reúne una amplia variedad de comportamientos y destrezas. Cooperar significa que varios niños participan en una tarea que incluye comportamientos tanto motores como verbales, comparten el manejo de la interacción y ayudan en la actividad o tarea. Esto conlleva trabajar “junto a” y “con” otras personas para llevar a cabo una actividad conjunta. Algunos ejemplos de comportamientos cooperativos son: proponer y aceptar recomendaciones e ideas para el juego o la actividad, cumplir con los turnos de intervención, compartir y recibir información, realizar las tareas planeadas y convenidas, y participar con una actitud positiva, amigable y cordial.

Conversar:

Iniciar una conversación. Implica localizar a una persona y comenzar una conversación con ella. Consiste en iniciar un diálogo con otras personas.

Mantener una conversación. Implica dialogar por un periodo con otros, haciendo que la interacción sea placentera para todos los participantes.

Para sostener diálogos con otros, es necesario emplear una rica variedad de habilidades complejas que incluyen la escucha activa, formular preguntas, contestar interrogantes, alternar temas, así como también tomar y dar la palabra durante la conversación.

Terminar una conversación. Implica concluir la conversación con aquellos con quienes estamos interactuando de una manera cordial y placentera. En las relaciones entre personas, no solo es esencial comenzar y mantener el diálogo, sino también cerrarlo de forma apropiada.

Expresar Emociones. Implica expresar a otros lo que sentimos, cuál es nuestro estado emocional y qué sensaciones experimentamos, permitiendo que la otra persona responda de forma apropiada. Además, implica transmitir a alguien los sentimientos que ella genera en nosotros.

Para comunicar un sentimiento, es necesario emplear diversas habilidades, entre las que destacan reconocer los propios estados emocionales, entender la causa de la emoción, lo cual implica emplear una expresión verbal apropiada y un lenguaje corporal que coincida. Asimismo, se busca reconocer cuáles son las acciones propias que provocan que los demás experimenten felicidad y alegría o, por el contrario, tristeza y enojo

Desarrollo de las Habilidades Sociales. Aprendizaje de Habilidades Sociales. Este aprendizaje se inicia desde el momento en que la persona nace y el vínculo más importante que se da desde el inicio, para la formación del sujeto es madre-hijo.

La socialización ocurre mediante la interacción de factores personales, ambientales y culturales. La familia ejerce la primera y más importante influencia en las conductas sociales mediante normas de comunicación, recompensas, castigos, actitudes y la observación de comportamientos de los demás. Posteriormente el sistema escolar permite y obliga al niño a desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas.

El comportamiento inicial representa un aprendizaje continuo a lo largo de la vida, su efectividad y capacidad se ven influenciadas por la constante interacción del sistema interpersonal, que debe ajustarse a las diversas tareas y funciones del sujeto, así como a los roles que cada persona debe asumir en su vida.

Necesidad de enseñar Habilidades Sociales.

Es necesaria la enseñanza de las habilidades sociales en la escuela debido a las siguientes razones:

Despreocupación de la enseñanza de estas habilidades en el hogar, debido a que ahora tanto el padre como la madre trabajan, descuidando por consiguiente la educación de sus hijos.

Desarrollar algunas conductas favorables que le permitan relacionarse con los demás, como reciprocidad, empatía, colaboración, cooperación, etc.

A través de las relaciones con lo demás se encuentra un apoyo emocional y fuente de disfrute al sentir el efecto, apoyo, compañía, etc., que nos brindan las personas con quienes nos relacionamos.

Permitirán que el niño o niña se conozcan así mismo y también a los demás, al relacionarse con los demás y compararse con ellos.

Esto le ayudará a gestionar y regular su propio comportamiento de manera efectiva.

Un punto relevante sobre la enseñanza de las destrezas sociales es que los niños asimilan el rol de género, la evolución moral y la adquisición de principios al interactuar con otros de su misma edad.

Justificación. En la actualidad, se ha optado por estudiar los Juegos Cooperativos, ya que se piensa que, si desde la educación preescolar y posteriormente en la educación básica se impulsan principios como el respeto, la solidaridad, la amistad, la cooperación, la habilidad de escuchar y la consideración por las opiniones ajenas, es posible que se desarrollen individuos en el futuro con estos valores.

Considerando que una de las finalidades prioritarias de la Educación es la socialización del estudiante, la construcción de Habilidades Sociales debería ser parte del trabajo en las Instituciones, no como un “contenido”

Las actividades de cooperación y las competencias interpersonales son elementos clave en el ámbito educativo. En un esfuerzo por crear una sociedad más equitativa, las instituciones de enseñanza deben cumplir con la responsabilidad de enseñar a las futuras generaciones los conocimientos y vivencias que constituyen su herencia cultural.

El juego proporciona una oportunidad para actuar y es, por lo tanto, su forma preferida de comunicarse, a través de la cual podrá desarrollar diferentes aprendizajes. Asimismo, promueve una mayor aceptación del error y reduce la frustración, puesto que habilita la alteración de la realidad, mediante la simulación de un juego.

El estudio que se presenta se fundamenta en la realidad de que un gran número de nuestros alumnos enfrenta dificultades en sus habilidades interpersonales, comportamientos sociales inadecuados, timidez y una limitada interacción social.

Además, es importante señalar que varias de estos educandos provienen de familias disfuncionales, viven en un entorno violento y están expuestos a un contexto social que no es adecuado para su desarrollo.

Aporte Científico. – El presente servirá de guía en el uso de técnicas investigativas y metodológicas a otros investigadores en el campo de los juegos cooperativos y las habilidades sociales.

Aporte Social. – El estudiante de educación inicial esa edad. socialmente desarrolla capacidades de comunicación con experiencias lúdica dentro de una educación intercultural, la ética y los valores sociablemente aceptables.

Problema. Los juegos cooperativos brindan una herramienta para fomentar habilidades sociales de manera relevante.

Se asume que varios educadores no incorporan el juego en equipo por falta de conocimiento, o lo hacen solamente para entretener, sin buscar el fomento de competencias interpersonales. Además, se nota que frecuentemente, cuando surgen estas actividades, están vinculadas a la disciplina de Educación Física, como si no resultase productivo para un docente de aula desarrollar propuestas de juego cooperativo, en lugar de esmerarse porque los estudiantes “aprendan valores” mediante la creación de reglas de convivencia. Planteo el siguiente problema: ¿Cuál es la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa N°427 Asay-Marañón-Huánuco-2024?

Conceptuación y operacionalización de las variables. Conceptualización de variables
Variable 1

Juego cooperativo: Se trata de una actividad en la que intervienen dos o más participantes, quienes no están en competencia directa, sino que colaboran para alcanzar un mismo propósito; así, ganen o pierdan, lo harán como un equipo.

Variable 2

Habilidades sociales: Son aquellos modos de actuar efectivos en contextos de relación social.

Las Habilidades Sociales son una habilidad para interactuar con individuos y el entorno que los rodea. Se trata de comportamientos apropiados para alcanzar una meta en circunstancias sociales determinadas.

Operacionalización de variables. Juego cooperativo: Esta variable será evaluada por una escala de valoración, la cual considera tres dimensiones: social, emocional y cognitivo, el primero de ellos con 10 ítems, el segundo con 3 ítems, del mismo modo el tercero tendrá 3 ítems. La escala de valoración tendrá los siguientes valores según baremo: nivel bajo de 1 a 26 puntos, nivel medio de 27 a 54 puntos y nivel alto de 55 a 80 puntos.

Habilidades sociales: Esta segunda variable será evaluada por una escala de valoración, al igual que la primera la cual presentará tres dimensiones: autoestima, valores y comunicación, el primero de ellos con 05 ítems, el segundo con 04 ítems, del mismo modo el tercero tendrá 05 ítems. La escala de valoración tendrá los siguientes valores según baremo: nivel bajo de 1 a 23 puntos, nivel medio de 34 a 47 puntos y nivel alto de 48 a 70 puntos.

Hipótesis. Existe relación significativa entre las variables Juegos cooperativos y las habilidades sociales niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay -Marañón-Huánuco- 2024

Objetivos. Objetivo General

Determinar la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024.

Objetivos Específicos

Identificar el nivel de uso del juego en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024.

Identificar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024.

Establecer la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024, si se asocian.

Metodología

Tipo y diseño de investigación

Tipo de Investigación:

La investigación es de tipo correlacional.

Diseño de la Investigación:

Se usará el Diseño no experimental,

Cuyo esquema es:



Dónde:

M = Menores de 04 años

X1 = Juego cooperativo

X2 = Habilidades sociales

r = relación

Población y Muestra

La Población y muestra estará constituido por los 16 estudiantes de 5 años I.E. N°427-Asay-Marañón-Huánuco- 2024.

Edad	N° de estudiantes		
	Varones	Mujeres	Total
5 años	09	07	16

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas

Observación

Esta técnica consiste en el contacto directo que tiene el investigador con el objeto de estudio.

Instrumentos

Dos Escalas valorativas una por variable

Resultados

Presentación de resultados

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulada “Juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de 5 años Institución Educativa N°427-Asay-Marañón-Huánuco- 2024”

Las técnicas estadísticas que se utilizaron para procesar la información fueron la distribución de los datos en tablas de frecuencia y porcentajes, presentando las Figuras donde se aprecian los gráficos de barras fruto de esta tabulación, comunicando los resultados.

En la Tabla 1 se presenta la distribución de frecuencias y porcentajes de los resultados obtenidos después de la tabulación respectiva de la variable Juegos cooperativos, así como en la Figura 1 se presentan los porcentajes en gráfico de barras que nos indican los niveles respectivos. Además, se redacta la interpretación.

En la Tabla 2 se presenta la distribución de frecuencias y porcentajes de los resultados obtenidos después de la tabulación respectiva de la variable Habilidades sociales, así como en la Figura 2 se presentan los porcentajes en gráfico de barras que nos indican los niveles respectivos. Además, se redacta la interpretación.

En la Tabla 3 se presentan de resultados de los estadísticos descriptivos como son la media aritmética, desviación estándar.

En la Tabla 4 se presentan los resultados de la Prueba de correlación Rho de Spearman determinando que existe correlación moderada entre las variables estudiadas, y se toma la decisión de rechazar la hipótesis alterna y aceptar la hipótesis nula.

Tabla 1

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre la variable Juegos cooperativos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	44%
Medio	3	18%
Alto	6	38%
Total	16	100%

Nota. - Cantidades de frecuencia y porcentajes en los niveles establecidos.

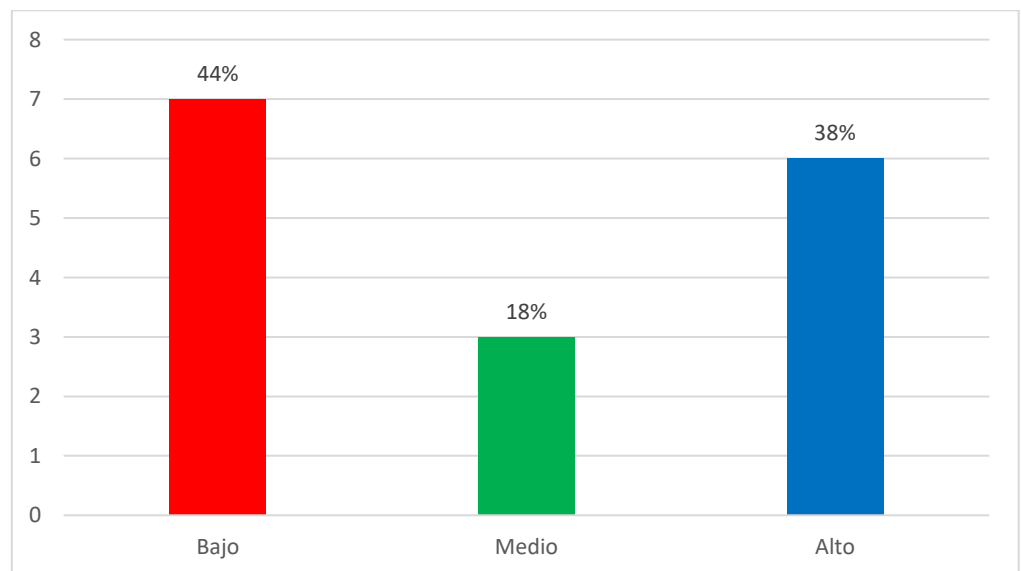


Figura 1

Representación de los niveles en porcentajes que muestra la variable Juegos cooperativos.

Fuente: Tabla 1.

Interpretación. -

Como se observa en la Tabla 1 y el Figura 1, de los 16 niños que se les entrevistó, 7 niños que representan el 44% se encuentran en el nivel bajo, 3 niños que representan el 18% se encuentran en el nivel medio y 6 niños que representan el 38% están en el nivel alto.

Tabla 2

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre la variable habilidades sociales

Niveles	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	7	44%
Medio	7	44%
Alto	2	12%
Total	16	100%

Nota. - Cantidades de frecuencia y porcentajes en los niveles establecidos

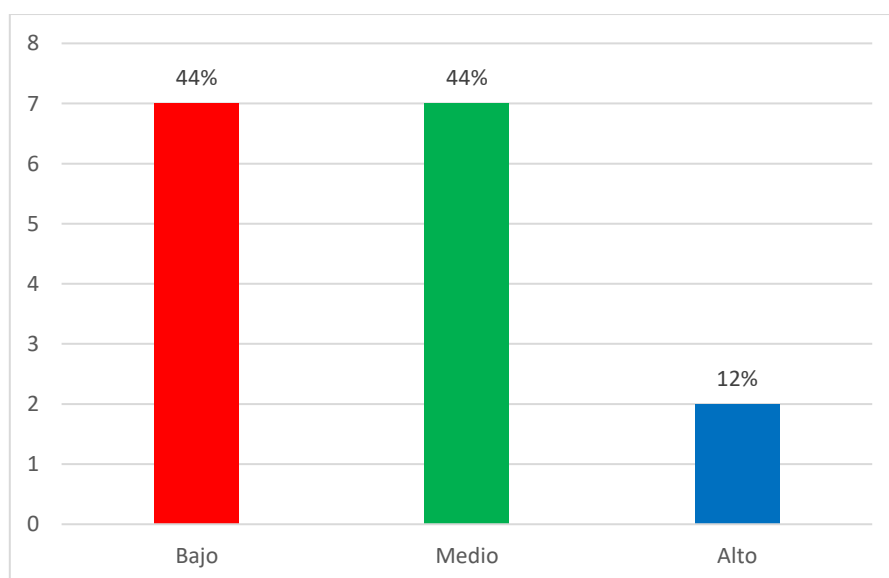


Figura 2

Representación de los niveles en porcentajes que muestra la variable habilidades sociales

Fuente: Tabla 2

Interpretación. -

Como se observa en la Tabla 2 y el Figura 2, de los 16 niños que se les entrevistó, 7 niños que representan el 44% se encuentran en el nivel bajo, 7 niños que representan el 44% se encuentran en el nivel medio y 2 niños que representan el 12% están en el nivel alto.

Tabla 3

Presentación de resultados de los estadísticos descriptivos.

Estadísticos descriptivos			
Variables	Media	Desviación estándar	N
Juegos Cooperativos	12,18	1,642	16
Habilidades Sociales	15,12	2,905	16

Nota. - Datos registrados en el registro auxiliar del investigador.

Interpretación.

Con respecto a los estadísticos descriptivos, se observa para la muestra es de 16 niños, la media aritmética correspondiente a la variable Juegos Cooperativos es de 12,18 y una desviación estándar de 1,642 y la media aritmética para la variable habilidades sociales de 15,12 y una desviación estándar de 2,905, la cual nos indica que la distancia entre los datos es amplia, es decir, los datos se encuentran medianamente dispersos.

Prueba de Verificación de hipótesis

Para verificar la hipótesis empleamos la Prueba de correlación Rho de Spearman por tener datos extremos, a continuación, presento los resultados.

Tabla 4

Presentación de resultados de la Prueba de correlación Rho de Spearman.

Correlaciones			Juegos Cooperativos	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Juegos Cooperativos	Coefficiente de correlación	1,000	,452
		Sig. (bilateral)	.	,079
		N	16	16
	Habilidades Sociales	Coefficiente de correlación	,452	1,000
		Sig. (bilateral)	,079	.
		N	16	16

Nota. - Datos registrados en el registro auxiliar del investigador.

Interpretación. -

Se observa para la muestra de 16 niños el coeficiente de correlación Rho de Spearman es de 0,452 es decir, correlación moderada entre las variables. Además, el p_valor es 0,079 mayor que 0,01, en consecuencia, se rechaza la hipótesis alterna.

Análisis y discusión

Bacilio (2019), en su estudio titulado “Juegos cooperativos y conducta social en niños de 5 años de la Institución Educativa 1539 – Chimbote”, aplicó una metodología con enfoque cuantitativo, utilizando un diseño no experimental, de tipo transversal y descriptivo-correlacional. La muestra estuvo compuesta por 21 niños, y para evaluar la variable en estudio se emplearon una guía de observación y un cuestionario, ambos instrumentos validados por juicio de expertos y aplicados directamente a la muestra. La investigación, de carácter descriptivo, permitió analizar la relación entre los juegos cooperativos y la conducta social en niños de cinco años. Dado que las variables presentaban una naturaleza cualitativa, se utilizó la prueba no paramétrica de Spearman para comprobar la hipótesis planteada. Los resultados obtenidos mostraron una correlación positiva de nivel medio entre ambas variables, con un coeficiente de $\rho = 0.448$ y un nivel de significancia de $p = 0.042$. En consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, confirmando que existe una relación significativa entre la participación en juegos cooperativos y la conducta social de los niños evaluados.

Contrastando con el trabajo de Bacilio el propósito fue determinar la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024, evidenciando semejanzas en la metodología y una diferencia en la muestra de 16 estudiantes respectivamente. Utilizó la técnica de la encuesta, cuyos instrumentos fueron un Cuestionario y una Guía de observación respectivamente, los cuales fueron validados a través del juicio de expertos. Los resultados de la variable juegos cooperativos fueron: de los 16 niños que se les observó, 7 niños que representan el 44% se encuentran en el nivel bajo, 3 niños que representan el 18% se encuentran en el nivel medio y 6 niños que representan el 38% están en el nivel alto, respectivamente, es decir se considera en esta variable que el nivel fue bajo. Asimismo, los resultados de la variable Habilidades sociales fueron: de los 16 niños que se les entrevistó, 7 niños que representan el 44% se encuentran en el nivel bajo, 7 niños que representan el 44% se encuentran en el nivel medio y 2 niños que representan el 12% están en el nivel alto, respectivamente, es decir. se considera en esta variable que el nivel fue bajo y medio.

. En referente a los estadísticos descriptivos, se observa para la muestra es de 16 estudiantes, la media aritmética correspondiente a la variable juegos cooperativos es de 12,18 y una desviación estándar de 1,642 y la media aritmética para la variable habilidades sociales de 15,12 y una desviación estándar de 2,905, la cual nos indica que la distancia entre los datos es amplia, es decir, los datos se encuentran medianamente dispersos. Concluyendo que el coeficiente de correlación Rho de Spearman fue de 0,452 es decir, correlación moderada entre las variables. Además, con un p_valor de 0.079 mayor que 0.01, por lo tanto, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Conclusiones

Luego de desarrollar la estadística descriptiva e inferencial aplicado los softwares MS-EXCEL y SPSS respectivamente, se presenta los siguientes resultados:

Se determinó la relación mediante el estadístico Rho de Spearman con un coeficiente de 0,452 es decir, correlación moderada entre las variables, además con un p_valor de 0.079 mayor que 0.01, por lo tanto, se rechazó la hipótesis alterna y se aceptó la hipótesis nula.

Se identificó el nivel de uso del juego en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024, encontrándose que fue bajo con un 44%.

Se identificó el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024, encontrándose que fue bajo y medio con un 44% respectivamente.

Se estableció la asociación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024, mediante el coeficiente estadístico Rho de Spearman con un resultado de 0,452 es decir, correlación moderada entre las variables.

Recomendaciones

Basándonos en las conclusiones de esta investigación, se recomienda que la Institución Educativa N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024 adopte un enfoque integral que combine los juegos cooperativos con estrategias que fomenten el análisis crítico, la colaboración entre estudiantes, la evaluación de evidencia y la toma de decisiones. Esto ayudará a desarrollar no solo las Habilidades sociales, sino también otras habilidades cognitivas importantes para el éxito académico y profesional de los estudiantes.

Dado que existe una correlación positiva moderada entre las variables de estudio, se recomienda al director de la Institución Educativa N°427 Asay-Marañón-Huánuco, continúe implementando y fortaleciendo estrategias de juegos cooperativos en su plan de estudios. Esto puede incluir la integración de más proyectos interdisciplinarios a que fomenten las Habilidades sociales.

Referencias bibliográficas

- Arévalo, Xochitlally (2023), en su tesis “ Los juegos cooperativos para alcanzar la Paz” en la ciudad de Yucatán – México
- Bayly, (2018) “El juego como expresión de libertad”. México: Fondo de cultura
- Brown, Omeñaca y Ruiz, (2019), El juego cooperativo actividad liberadora Buenos Aires.
- Campos R. (2024) en su trabajo sobre el juego como estrategia pedagógica México: Fondo de cultura
- Froebel, Friedrich (2017) “Filosofía para maestros”. Editorial FARO. Bogotá-
- Froebel, Montessori y Decroly (2019) afirman que “El juego es un entrenamiento para el adulto
- Garaigordobil (2022) Las ventajas de un programa de juegos cooperativos aplicado en la escuela.
- Garaigordobil, (2021). Los juegos cooperativos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes
- Garaigordobil, (2020). Los juegos cooperativos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos
- Grineski (2021) Relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas
- Groos (2021), El papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad
- Guitart (2021) En los juegos no competitivos el niño participa por el mero placer de jugar
- Huizinga (2021), “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla con reglas obligatorias KAPELUZ. México.
- López, M & Góngora, E (2023) en la tesis “El cuento y el Juego Cooperativo” ciudad de Yucatán – México
- Loos (2022), El juego cooperativo puede estimular el sentido de pertenencia
- Montilla, (2024); “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Cocori; Valencia-España
- Otuzi (2021), Destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos

- Palomino y Campos (2019), en la tesis sobre “Los juegos pedagógicos en el desarrollo de habilidades personales y sociales en niños de 5 años pensamiento en Matemática. Ediciones de la U.N.T. Trujillo – Perú.
- Pérez (2020), los juegos cooperativos estimulan el desarrollo de capacidades necesarias para poder resolver problemas
- Piaget, (1967). El lenguaje y el pensamiento en el niño. Editorial PROTEO.
- Quiroz, y Vásquez; (2023) “Taller de Expresión Corporal para promover el desarrollo social de los niños
- Silva (2021) Las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, de un adulto o alguien con más experiencia. 12ª - edición España.
- Terry (2019) El juego cooperativo una actividad liberadora
- Urizar, (2023); “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile
- Vygotsky (1991) La importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente.
- Vygotsky (1924), Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social
- Weinstein y Goodman (2019) Las prácticas cooperativas, permiten a los participantes interactuar y practicar un diálogo de apoyo y apreciación mutua
- Ylarragorry, E. (2024). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad “Teresa de Ávila” - Paraná.

APÉNDICES Y ANEXO:

1 Matriz de operacionalización de variables.

Variable 1	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juego Cooperativo	“Es un recurso que le permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada con actitud equilibrada, tranquilo y de disfrute”. (Antolín 2006).	Esta variable será evaluada por una escala de valoración, la cual considera tres dimensiones: social, emocional y cognitivo, el primero de ellos con 10 ítems, el segundo con 3 ítems, del mismo modo el tercero tendrá 3 ítems. La escala de valoración tendrá los siguientes valores según baremo: nivel bajo de 1 a 26 puntos, nivel medio de 27 a 54 puntos y nivel alto de 55 a 80 puntos.	emocional	Expresa emociones Manifiesta afecto a sus compañeros Actúa solidariamente con sus pares	1-10	Escala valorativa.
			cognitiva	Clasifica y selecciona materiales lúdicos Construye y clasifica figuras geométricas por su color Vence dificultades	11-13	
			social	Se relaciona fácilmente Se asocia con otros para jugar Juega en pares con otros niños Coopera en el grupo Se pelea y se amista fácilmente Gana y pierde sin dificultad Cumple reglas Trabaja en equipo Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos. Disfruta de los juegos grupales	14- 16	
Habilidades Sociales	“La socialización supone capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que, si careciera de esta relación de períodos	Esta segunda variable será evaluada por una escala de valoración, al igual que la primera la cual presentará tres dimensiones: autoestima, valores y comunicación, el primero de ellos con 05 ítems, el segundo con 04 ítems, del mismo modo el tercero tendrá	Autoestima.	-Se valora a sí mismo -Cuida su integridad -Se acepta como ser único e irrepetible -Demuestra interés y admiración, así mismo -Actúa con seguridad en los juegos Respeto a sus compañeros Es responsable de sus actos	1-5	Escala valorativa

	fundamentales de su evolución, no se humanizaría” (Anónimo, s.a).	05 ítems. La escala de valoración tendrá los siguientes valores según baremo: nivel bajo de 1 a 23 puntos, nivel medio de 34 a 47 puntos y nivel alto de 48 a 70 puntos.	Valores	Es solidario con sus compañeros Valora las diferencias de los demás Comunica necesidades y deseos Comunica activamente sus experiencias	6-9	
			comunicación	Reconoce por el nombre a sus pares Se comunica mediante actividades lúdicas Juega e inventa nuevos códigos de comunicación	10-14	

2. Matriz de consistencia y metodológica

Juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños de 5 años Institución Educativa N°427-Asay-Marañón-Huánuco- 2024				
Problema	Variable	Objetivo	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024?	Variable 1 Juego Cooperativo Variable 2 Habilidades sociales	Objetivo General. Determinar la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024. Objetivos Específicos Identificar el nivel de uso del juego en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024. Identificar el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024. Establecer la relación entre las variables juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay-Marañón-Huánuco- 2024, si se asocian.	Existe relación significativa entre las variables Juegos cooperativos y las habilidades sociales niños de 5 años - Educación Inicial Institución Educativa. N°427 Asay - Marañón-Huánuco- 2024	Tipo de Investigación: Correlacional Diseño de Investigación: No experimental de corte correlacional transversal. Cuyo esquema es: <pre> graph LR M --> X1 M --> X2 X1 -- r --> X2 </pre> Donde: M = Menores de 04 años X1 = Juego cooperativo X2 = Habilidades sociales r = relación Población y Muestra: La Población y muestra estará constituido por los 16 estudiantes de 5 años I.E. N°427- Asay-Marañón-Huánuco- 2024 Tecnica: Observación. Instrumentos: Dos Escalas valorativas una por variable

3. Instrumento de recolección de datos

ESCALA VALORATIVA

ESTUDIANTE:

OBSERVADORA:

AULA:

FECHA:

INSTRUCCIÓN: Marque (X) según lo que arroje el estudiante observado.

Totalmente satisfecho	Satisfecho	Algo satisfecho	Insatisfecho	Totalmente en insatisfecho
5	4	3	2	1

Nº	JUEGO COOPERATIVO					
	Ítems	5	4	3	2	1
DIMENSION: DESARROLLO SOCIAL						
01	Se relaciona fácilmente					
02	Se asocia con otros para jugar					
03	Juega en pares con otros niños					
04	Coopera en el grupo					
05	Se pelea y se amista fácilmente					
06	Gana y pierde sin dificultad					
07	Cumple reglas					
08	Trabaja en equipo					
09	Acepta la participación de otros integrantes en sus juegos.					
10	Disfruta de los juegos grupales					
DIMENSION: DESARROLLO AFECTIVO						
11	Expresa emociones					
12	Manifiesta afecto a sus compañeros					
13	Actúa solidariamente con sus pares					
DIMENSION: DESARROLLO COGNITIVO						
14	Clasifica y selecciona materiales lúdicos					

15	Construye y clasifica figuras geométricas por su color					
16	Vence dificultades					
Puntaje parcial						
TOTAL						

BAREMOS

Escala Valorativa (Nivel)	Puntaje
Alto	55-80
Medio	27- 54
Bajo	01-26

ESCALA VALORATIVA

ESTUDIANTE:

OBSERVADORA:

AULA:

FECHA:

INSTRUCCIÓN: Marque (X) según lo que arroje el estudiante observado.

Totalmente satisfecho	Satisfecho	Algo satisfecho	Insastifecho	Totalmente en insatisfecho
5	4	3	2	1

Nº	HABILIDADES SOCIALES					
	Ítems	5	4	3	2	1
DIMENSION: AUTOESTIMA						
01	Se valora a sí mismo					
02	Cuida su integridad					
03	Se acepta como ser único e irrepetible					
04	Demuestra interés y admiración a sí mismo					
05	Actúa con seguridad en los juegos					
DIMENSION: VALORES						
06	Respeto a sus compañeros					
07	Es responsable de sus actos					
08	Es solidario con sus compañeros					
09	Valora las diferencias de los demás					
DIMENSION: COMUNICACION						
10	Comunica necesidades y deseos					
11	Comunica activamente sus experiencias					
12	Reconoce por el nombre a sus pares					
13	Se comunica mediante actividades lúdicas					
14	Juega e inventa nuevos códigos de comunicación					
Puntaje Parcial						
TOTAL						

BAREMOS

Escala Valorativa	Puntaje
Alto	48-70
En proceso	24- 47
Bajo	01-23

Anexo 4: Repositorio institucional



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACION PARA LA PUBLICACION DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACION

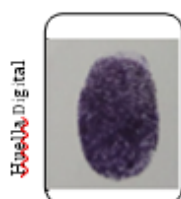
1. Información del Autor			
MORI PICON RUDY ELICANA		74492291	rudy_15m@hotmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
☒ Tesis	☐ Trabajo de Suficiencia Profesional	☐ Trabajo Académico	☐ Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
☐ Bachiller	☒ Título Profesional	☐ Título Segunda Especialidad	☐ Maestría
☐ Doctorado			
4. Título del Documento de Investigación			
Juegos cooperativos y las habilidades sociales en Niños de 5 años Institución Educativa N°427-Asay-Marañón-Huánuco- 2024.			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
☒ Abierto o Público http://info:eu-repo/semantics/openAccess	☐ Acceso restringido ² (http://info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) ^(*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

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

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS³

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.⁶



Rudy
Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	23	08	2025

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUPEDU-C.D., Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30015, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-TCR.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de firma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Se podrán siempre los derechos de autor y propiedad intelectual de acuerdo y en el marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicarán los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CORCTIC-DIGC [Números 52 y 67] que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2 del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-IRATP, "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales, precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital IRATP a través del Repositorio AIEH".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Anexo 5: Reporte de similitud

Juegos cooperativos y las habilidades sociales en Niños de 5 años Institución Educativa N°427-Asay-Marañón-Huánuco-2024.

INFORME DE ORIGINALIDAD

29%	28%	%	18%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	es.slideshare.net Fuente de Internet	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	2%
5	vsip.info Fuente de Internet	1%
6	bibliotecadigital.uca.edu.ar Fuente de Internet	1%
7	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.umaza.edu.ar Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
11	educacionfisicasantaana.files.wordpress.com Fuente de Internet	1%

		<1 %
26	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
27	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad Autónoma de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
29	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
30	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
32	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1 %
33	www.umag.cl Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Pontificia Universidad Catolica de Puerto Rico Trabajo del estudiante	<1 %
35	Submitted to Colegio Columbia Trabajo del estudiante	<1 %
36	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	aprenderly.com Fuente de Internet	<1 %
38	publicaciones.usanpedro.edu.pe	

	Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Universidad Nacional San Agustin Trabajo del estudiante	<1 %
40	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
41	Submitted to Universidad de Deusto Trabajo del estudiante	<1 %
42	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
43	Submitted to Universidad de Burgos UBUCEV Trabajo del estudiante	<1 %
44	dulceensef.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

< 10 words

Excluir bibliografía

Activo