

Universidad Nacional
Federico Villarreal

**Vicerrectorado de
INVESTIGACIÓN**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**JUEGOS COOPERATIVOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS
DE 5 AÑOS, DE LA IE 171-1 JUAN VELASCO ALVARADO, S.J.L. 2019.**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD EN EL EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Lic. Julca Taguada, Mirla Harlet.

ASESOR

Dr. Alva Miguel, Walter Hugo.

JURADOS

Dr. Gambini Castro, Andrés Orestes
Mg. Castro Valverde, Gliden
Mg. López Munguia, Olimpia
Mg. Olarte Ortiz, María Nela

LIMA -PERÚ

2020

DEDICATORIA

Al todo poderoso, por sostenerme en cada momento de mi existir.

Mirla Julca Taguada.

AGRADECIMIENTO

A aquellos maestros, que me brindaron sus conocimientos, que transmitieron esa inspiración por buscar y cumplir con nuestras metas.

Mirla Julca Taguada

ÍNDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. Introducción	11
1.1 Descripción del problema.	12
1.1.1 Formulación del problema	40
a) Problema general	
b) Problemas específicos	
1.2 Antecedentes	41
1.2.1 Antecedentes a nivel internacional	41
1.2.2 Antecedentes a nivel nacional	42
1.3. Objetivos.	44
1.3.1 Objetivo general	
1.3.2 Objetivos específicos	
1.4. Justificación	45
1.5. Impactos esperados en el trabajo	46

II.	Metodología	48
III.	Resultados	56
IV.	Conclusiones	74
V.	Recomendaciones	75
VI.	Referencias	76
VII.	Anexos	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cantidad De La Población	49
Tabla 2: Cantidad De La Muestra Según Las Secciones.	50
Tabla 3: Cantidad De La Muestra Según El Sexo	50
Tabla 4: Validación De Expertos	50
Tabla 5: Resumen del procesamiento de los casos para la confiabilidad del instrumento de juegos cooperativos	53
Tabla 6: Estadísticos de fiabilidad	53
Tabla 7: Resumen del procesamiento de los casos para la confiabilidad del instrumento de habilidades sociales	54
Tabla 8: Estadísticos de fiabilidad	54
Tabla 9 Distribución de frecuencias según Juegos	56
Tabla 10 Distribución de frecuencias según cooperación	57
Tabla 11: Distribución de frecuencias según participación	58
Tabla 12: Distribución de frecuencias según diversión	59
Tabla N°13: Distribución de frecuencias según Habilidades Sociales	60
Tabla N°14: Distribución de frecuencias según Habilidades Sociales para la interacción social.	61
Tabla N°15: Distribución de frecuencias según Habilidades Sociales para hacer amigas uy amigos	62

Tabla N°16: Distribución de frecuencias según Habilidades Sociales para las conversaciones	63
Tabla N° 17: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra la variable Juegos	64
Tabla N° 18.: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para la variable habilidades	65
Tabla N°19. Correlación rho de Spearman juegos cooperativos - las habilidades sociales	66
Tabla N°20. Correlación rho de Spearman cooperación y las habilidades sociales	68
Tabla N°21.: Correlación rho de Spearman la participación - las habilidades sociales	70
Tabla N°22.: Correlación rho de Spearman la diversión - las habilidades sociales	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Grafica de barras según Juegos	56
Figura 2. Grafica de barras según Cooperación	57
Figura 3. Grafica de barras según Participación	58
Figura 4. Grafica de barras según Diversión	59
Figura 5. Grafica de barras según Habilidades Sociales	60
Figura 6. Grafica de barras según Habilidades básicas para la interacción social	61
Figura 7. Grafica de barras según Habilidades para hacer amigos y amigas.	62
Figura 8. Grafica de barras según Habilidades para las conversaciones	63
Figura 9. Grafica de correlación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales	67
Figura 10. Grafica de correlación entre la cooperación y las habilidades sociales	69
Figura 11. Grafica de correlación entre la participación y las habilidades sociales	71
Figura 12. Grafica de correlación entre la diversión y las habilidades sociales	73

RESUMEN

La presente investigación lleva por título “Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019” tuvo objetivo general determinar el nivel relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

Se realizó una investigación de tipo descriptiva no experimental teniendo un nivel de investigación correlacional de corte transeccional, donde se aplicó una lista de cotejo, para ambas variables, dichos instrumento fueron validados por expertos en la materia. Se tuvo una muestra de 84 niños de 5 años del nivel inicial, teniendo como un muestreo de tipo no probabilístico.

Después del recojo de la información llego a las siguientes conclusiones: Existe una relación directa y significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019. Determinada por Rho De Spearman al obtener 0.496; al obtener un valor de significancia de $p=0.000$ y es menor de 0.05. Así mismo se comprobó que existe una relación alta de 49.6% entre ambas variables. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, demostrando efectivamente que, si existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

Palabras clave: juegos cooperativos, habilidades sociales.

ABSTRAC

This research is entitled "Cooperative games and social skills in children 5 years, IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019" had a general objective to determine the level of relationship between cooperative games and the social skills of the 5 years of IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

A non-experimental descriptive type investigation was carried out having a correlational level of cross-sectional research, where a checklist was applied, for both variables, these instruments were validated by experts in the field. A sample of 84 5-year-old children from the initial level was taken, taking as a non-probabilistic sampling.

After collecting the information I reach the following conclusions: There is a direct and significant relationship between cooperative games and social skills in 5-year-old children, from IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019. Determined by Rho De Spearman when obtaining 0.496; when obtaining a significance value of $p = 0.000$ and is less than 0.05. It was also found that there is a high ratio of 49.6% between both variables. Therefore, the null hypothesis is rejected and the alternative is accepted, effectively demonstrating that, if there is a significant relationship between cooperative games and the social skills of 5-year-olds, of IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

Keywords: cooperative games, social skills.

I. Introducción

Este presente trabajo de investigación tiene como objetivo reconocer la relación que existe entre los Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019. Teniendo en cuenta que es de suma importancia, poder conocer el grado de relación que existe entre ambas variables y así poder ver cómo influye en la vida de los estudiantes, en su interacción social.

Los resultados de esta investigación nos ayudaran a reconocer cuales son los juegos cooperativos que permiten desarrollar las habilidades sociales en los niños, considerando que muchos de los niños aún demuestran habilidades pocas empáticas y carentes de solidaridad, a nuestro juicio.

Esta investigación ha aplicado una metodología de tipo descriptiva y correlacional, donde se aplicó una lista de cotejo, dicho instrumento fue validado por expertos en la materia, teniendo como fin determinar el nivel relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019, teniendo en cuenta sus dimensiones.

Este trabajo está elaborado bajo el diseño aprobado por la Escuela de Posgrado, en donde está dividido por los siguientes capítulos: Capítulo I da conocer la descripción del problema, planteamiento del problema, antecedentes de la investigación, bases teóricas de ambas variables. El capítulo II se basa es aspectos metodológicos, en el capítulo III figuran los resultados y discusión de los resultados, capítulo IV encontramos las conclusiones que se han llegado en base a la investigación y resultados, el capítulo V especifican las recomendaciones que se le propone a la institución educativa, capítulo VI esta la bibliografía que sustentan y respaldan al marco del presente trabajo de investigación, finalmente los anexos correspondientes.

1.1 Descripción del problema.

Se considera que “el juego humano es una manifestación de la vida” (Borja y Martín, 2012, p.11) considerando que el juego es una expresión dada por el hombre. Es por ello que se considera que el juego se da desde nuestros antepasados, según Borja y Martín (2018) afirma: “que el juego es una actividad antropológica universal...” (p.12). por lo tanto, el juego se da a nivel internacional en diferentes culturas. Es pertinente mencionar que el juego se ha desarrollado en base a “su origen de intento de desarrollo educativo de la juventud o para el mantenimiento de las habilidades adquiridas” (Borja y Martín, 2012, p.13), el juego siempre tiene un enfoque formativo según el autor.

Es por ello que se considera que el juego, permite que el individuo pueda desarrollar su habilidad social.

Observamos que los niños, de la IE N°171-1 Juan Velasco Alvarado, participan en diferentes juegos, para su diversión y aprendizaje, tanto en hora de clase como en la hora de recreo, permitiendo que puedan relacionarse con sus demás compañeros de aula e involucrarse socialmente, muchos de los niños son carismáticos, solidarios, cariñosos, participativos, tiernos, comunicativos para dar a conocer sus opiniones y emociones.

La escuela cuenta con maestras fortalezas, que siempre están a la vanguardia para ayudar y contribuir con los niños en su desarrollo integral, facilitando diferentes tipos de juegos para que ellos puedan experimentar y disfrutar de lo que realizan, y sea como un medio de motivación para el inicio del proceso de aprendizaje

Sin embargo, encontramos niños que presentan autoestima baja, porque a veces algunos de sus amigos se burlan o rechazan ante una actividad a realizar, por lo que no se integran a un grupo, también encontramos, niños que no son colaborativos, que solo buscan sus propios beneficios para obtener un resultado satisfactorio en los juegos,

dejando de lado a los demás de su grupo, sin preocuparse por ellos y no ser solidarios. Cabe agregar que algunos niños, participan en los juegos, no demuestran espontaneidad ni disfrute, por temor al rechazo, al tiempo de juego o el simple hecho que no socializa con los demás amigos.

Según se ha visto muchos de ellos hacen amigos, pero tienen amigos selectos o de preferencia, generando que dejen de lado a otros. A su vez le es difícil entablar una conversación dentro de un grupo nuevo, generando temor o rechazo de grupo.

Muchos de ellos no muestran habilidades sociales básicas entre ellos, como agradecer ante una ayuda o cumplido, saludar o pedir ayuda si lo amerita el caso o simplemente dejan que una situación desagradable continúe, por no querer avisar a la maestra o el temor a que los niños dejen de ser sus amigos.

De persistir la problemática en el diagnóstico, el niño tendrá dificultades para relacionarse con los demás miembros de su grupo de aula y de la misma sociedad, porque al limitarse socialmente en base a temor o al rechazo de los demás, debilitará su autoestima, en consecuencia, influirá a su bajo rendimiento académico y generar agresión a sus compañeros.

Por otro lado, aquellos que no desarrollan habilidades sociales serán personas egocéntricas, vengativas, carente de empatía, temerosos para expresarse en público, permisivos para que atenten contra su integridad física o moral.

Se corre el riesgo que los niños se vuelvan manipuladores, con sus padres o amigos para así obtener beneficios propios y sin importarle los demás.

Para ello se debe realizar actividades de juegos cooperativos, que permitan que los niños puedan involucrarse y relacionarse con los demás, generando que se involucren de forma grupal, que se ayuden entre todos para obtener un fin en común, fortaleciendo sus

habilidades sociales como: comunicación, hacer amigos y habilidades básicas de interacción social.

Teoría del juego

***En base al transcurrir del tiempo.**

Ruiz (2017) menciona a los siguientes autores: Garaigordobil (2003), Ortega Ruiz (1992), Delgado (2011) y Romero y Gómez (2008), quienes son los que agrupan las teorías de juego en diferentes tiempos:

- Las primeras teorías psicológicas del juego en el siglo XIX.
 - ✓ Teoría fisiológica de Heber Spencer y Friedrich Schiller, consideran sus teorías “que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas” (Ruiz, 2017, p.9). El juego permite que la persona pueda gastar aquella energía que le sobra.

Por otro lado, menciona Ruiz (2017) que el juego está basado en la diversión en relación con el ser humano, y que dichas acciones son de forma artística, considerando que los animales también pueden desgastar su energía. (p.10)

- ✓ Según la Teoría de la relajación de Moritz Lázarus “el juego sirve para descansar, es, por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración...” (Ruiz, 2009, p.10). En otras palabras, el juego permitirá al individuo poder relajarse, y así recobrar su energía.
- ✓ Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross, establece que los niños aprenden a través del juego a poder realizar diferentes actividades en relación a la copia de acciones realizadas por el adulto, que le permitirán desenvolverse en la sociedad en una vida futura.

- Las teorías de la primera mitad del siglo XX.
 - ✓ Teoría de la recapitulación de Stanley Hall, para este autor establece que el juego es un medio de preparación en los niños para su vida adulta.
 - ✓ Teoría del juego o del ejercicio preparatorio de Carr, de acuerdo con Carr, un representante de esta teoría, manifiesta que los niños a través del juego pueden desfogarse y permitir el estimular su cerebro.
 - ✓ Teoría general del juego de Buytendik, tiene como representante a Buytendik quien menciona que el juego es una acción única en el infante, y que él juega por el simple hecho de ser niño, permitiéndole desarrollar y fortalecer su autogobierno.
 - ✓ Teoría de la ficción de E. Claparède, este autor llamado Claparède, es quien da a conocer, que por medio del juego el niño podrá desarrollar su personalidad, teniendo en cuenta que el juego se precisa a través el sujeto quien lo realice.
 - ✓ El psicoanálisis de Sigmund Freud. El autor Freud, opina que el juego permite que el niño pueda dar a conocer aquellas emociones, que ha tendido que refrenar por alguna situación en su diario vivir, permitiéndole así fortalecer su área socioemocional, a través de la continuidad de juegos, facilitándole superar dichas situaciones.
- Las teorías de la segunda mitad del siglo XX.
 - ✓ Teoría de socio histórica de Lev Vygotsky, este autor manifiesta que el juego es un medio social, que permite al niño interactuar de forma espontánea, ayudándole así a distinguir sus fortalezas y debilidades, el juego tiene como base utilización de su creatividad.

- ✓ Teoría Psicoevolutiva de Jean Piaget. El máximo representante de esta teoría Piaget, se refiere al juego como la única alternativa en la cual el niño se puede desenvolver con su realidad, permitiéndole así elaborar y desarrollar estructuras mentales.
- ✓ Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner, Bronfenbrenner indica que existe una relación entre los juegos que realizan y el ambiente donde se desenvuelven los niños, y este como consecuencia, permite el desarrollo de su conducta sea en base a su contexto vivido.
- ✓ Teoría culturalista: transmisión de tradiciones y valores. Según Huizinga y Cailos, con respecto al juego consideran que el niño podrá adquirir nuevos aprendizajes en relación a “las tradiciones, costumbres, normas sociales y cultura” (p.13). por lo que en las diferentes culturas los juegos son distintos.
- ✓ El juego como ejercicio de exploración de cada nueva función H. Wallon, según Wallon, el juego no es considerado un juego, si está basado en la imposición, se debe desarrollar en un ambiente placentero, para que el niño pueda conocer el lugar donde se desenvuelve, imitando aquellos individuos que se encuentran en su entorno.

***En base al origen del juego.**

Según Ribes (2011), en su libro menciona que existen tres teorías referentes al juego, en base a su origen, para ello se detallara los puntos importantes de cada uno de ellos, dando a conocer a sus representantes.

- Teoría como propiciador del desarrollo de la inteligencia. Para Piaget la inteligencia es un medio en la cual un niño se puede adaptar a su entorno, por lo que el juego es aquella que permite que el niño se relacione con su entorno. Es así que este representante de la teoría determino períodos de desarrollo entre la inteligencia y el juego, en base a las edades de los niños: “el período sensomotriz, se desarrollan juegos funcionales o de ejercicios”, “el período preoperatorio: se desarrollan los

juegos simbólicos”, “periodo operaciones concretas: se desarrollan juegos de reglas” (p.22-23). Estas fueron los periodos en las que concluyo Piaget.

- Teoría en base al desarrollo afectivo-psicosexual. Freud, hizo un estudio en base a “la evolución de la relación del juego con la actividad psicosocial del hombre” (p.23). Permitiéndole dar a conocer las siguientes etapas:
 - ✓ Etapa oral (de 0 al año), aquí es donde se observa que el niño, interactúa con su entorno a través de su boca. También se inicia las risas en relación con los juegos generados por un adulto.
 - ✓ Etapa anal (de 1 a 3 años), es la etapa donde aparece el interjuego, generando satisfacción al niño, en relación a retención y expulsión de sus esfínteres.
 - ✓ Fase fálica (de 3 a 6 años), fase donde los niños distinguen su anatomía en relación con los demás niños. También se desarrolla los juegos de simulación.
- Teoría del juego en base desarrollo social. Elkonin, teniendo como punto de referencias las ideas dadas por Vygotsky, se refiere que “a través del juego el niño accede a una definición funcional de conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa” (p.24). Es decir que el juego es un medio en la cual permite que el niño, pueda adquirir más ideas en relación al contexto en que se relaciona.

Elkonin establece cuatro niveles de desarrollo:

- ✓ Primer nivel (3-4 años): el juego se basa en relación con su compañero de juego y el objeto que va dirigido a él.

- ✓ Segundo nivel (5-6 años): se basa en tener relación con el objeto y teniendo como referencia lo lúdico, para luego pasar a la acción real, donde se ejecutará la accionen que le corresponde.
- ✓ Tercer nivel (6-7 años): el juego en si es poder entender las reglas y actividades que se debe realizar para, en base al papel.
- ✓ Cuarto nivel (7-8 años): el juego se basa en la realización de las acciones, y la forma de cómo actúa ante otras personas.

***Teorías del juego según Stern.** En Ribes (2011).

Para este Stern existen 3 teorías, desarrolladas de la siguiente manera:

- ✓ Teorías del pasado: para Stanley Hall, en juego permite que el niño, pueda traer a memoria diferentes formas de juego que ha realizado el hombre en las épocas antepasadas.
- ✓ Teorías del presente: se basan en que toda persona tiene energías que le sobran y que deben ser despojadas a través de diferentes actividades. Spencer menciona que el individuo debe de eliminar aquellas energías que no han sido utilizadas. Mientras que Gesell menciona que el niño disfruta el juego porque el mismo juego le produce satisfacción.
- ✓ Teorías del futuro, tiene a tres representantes, quienes consideran el juego como: el juego es un ejercicio previo, según Gross, mientras que Buhler considera que el juego permite que el niño pueda utilizar desenfrenadamente su fantasía, sin tener en consideración a su realidad, Stern se refiere al juego como una situación de presagio ante una situación a suceder.

Definiciones

En base a las investigaciones, encontramos a diferentes autores que brindan sus definiciones en referencia al juego, entre ellos tenemos:

Para el pedagogo y psicólogo suizo Jean Piaget (1991) menciona que: “El juego es un acto que proporciona al sujeto que lo realiza la oportunidad de ejercitar una acción por puro “placer funcional” (citado en Ribes, 2011, p.18). Resaltando que el juego es un medio que se desarrolla con la finalidad de satisfacción.

En el libro titulado Juegos para estimular la atención y la concentración encontramos a Donal Baker que menciona: “el juego es un medio para explorar las experiencias físicas, emocionales e intelectuales” (Citado en zorrillo, 2011, p, 17). Cuando reconocemos diferentes experiencias en nuestra vida, hacemos uso como mediador al juego.

Moyles (1990) dice: “Es una actividad lúdica que, en todas sus formas, proporciona diversión y placer” (Citado en Ribes, 2011, p, 18). El juego permite el disfrutar de las actividades que se realizan.

Por otro lado, tenemos a Decroly **quien** define el juego como: “una actividad instintiva que nace como fruto de una serie de disposiciones innatas, que, ante una serie de estímulos adecuados, responde con una serie de actividades espontáneas. (Citado en Ribes, 2011, p, 19). Se refiere a que el juego es una acción natural que realiza un individuo.

Así mismo Muñoz, Crespi y Angrehs (2011), “El juego es un componente inherente y esencial en el desarrollo individual y social del ser humano” (p.104). Para que el individuo pueda desarrollarse de forma individual o grupal, debe tener como referencia al juego, quien es parte fundamental en ese proceso.

Por su lado Para Freud se refiere que “el juego es una actividad placentera”. (Citado en Ribes, 2011, p, 19). El juego permite que una persona realice diferentes acciones que le generen diversión y satisfacción.

Para zorrillo (1999) el juego es “La forma natural como el niño conoce las cosas, que lo rodean se conoce asimismo y a los demás y descubre su mundo circuncidante” (p. 15). El niño puede reconocer su realidad y a él mismo por medio del juego que se da de forma espontánea.

Huizinga (1938) El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, determinados, según pautas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va a acompañado de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser el otro modo que en la vida real. (Citado en Mercado 2009, p, 29). El juego es una actividad natural que se basa el cumplimiento de reglas establecidas, permitiendo que el individuo pueda demostrar diferentes emociones, al transcurrir la actividad, teniendo en consideración a las personas que los rodean.

Características de juegos.

Según Mercado (2009)

- **El placer:** puede ser definido como una sensación o sentimiento agradable o eufórico, que en su forma natural se manifiesta cuando se satisface plenamente alguna necesidad del organismo humano.
- **Libertad:** facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera u otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. Características basadas en el conocimiento, decisión y la responsabilidad. La ética filosófica señala que la

libertad es inherente al hombre, es un dato fundamental originario de la existencia humana que no puede remitirse a ningún otro y que, por eso mismo, no es posible eliminar ni contradecir. Todos los actos humanos presuponen a la libertad para poder ser moralmente formados, constituidos.

- **Autotélico:** fin en sí mismo
- **Memorable:** digno de memoria. Evoca recuerdos. Forja nuevas asociaciones de la memoria comprensiva.
- **Voluntario:** que se hace por espontanea voluntad y no por obligación o deber. Voluntad es la capacidad para llevar a cabo acciones contrarias a nuestras tendencias inmediatas en un momento dado. Es fundamental para el ser humano. Sin ella, no somos capaces de hacer lo que realmente deseamos, tampoco podemos conseguir los objetivos que nos proponemos. Es uno de los conceptos más difíciles y debatidos de la filosofía, especialmente cuando los filósofos investigan cuestiones sobre el libre albedrío. El mundo como voluntad y representación entiende que la voluntad y representación, entiende que la voluntad es la realidad subyacente a todas las percepciones.

Según Muñoz, Crespi y Angrehs (2011). “El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes y que, en muchas ocasiones, se utiliza como herramienta educativa” (p. 105). Menciona a su vez las características del juego:

- Innata en el ser humano y universal considerando que en todas las culturas las personas juegan.
- Libre, considerando que no se debe obligar a nadie a participar del juego.

- Tiene un espacio y tiempo a realizarse, previstos anticipadamente.
- Convencional, porque todos los juegos tienen reglas que basadas en acuerdos entre los participantes.
- Realizada en un ambiente fantasioso.
- Tiene como meta la diversión, el placer y aprendizaje.
- Que permita descubrirse a uno mismo, y reconocer su realidad.
- Que fomente la autoaceptación y la socialización de la persona.
- Que esté presente en todos los tiempos de la historia del hombre.
- Que sea única, natural y creativa. (p.105)

Fases del juego

Según Jiménez (2005) existen 4 fases para que se desarrolle el juego, una es la experiencia de iniciación: que se da en base a la activación del deseo o impulso del individuo en relación al juego. El otro es la experiencia del placer y felicidad: se da cuando se observa que el niño disfruta el proceso del juego, manifestando sus emociones y la dicha al darle sentido a la vida. Por un lado, tenemos la experiencia de goce emocional multisensorial, es cuando se activa y utiliza se todos los sentidos al realizar el juego, permitiendo experimentar distintas sensaciones. Por otro lado, tenemos a la experiencia de descarga y locura: se basa en el descargue de distintas hormonas producidas por nuestro cuerpo la cual permitirá sentir diferentes sensaciones de calma, el animismo, reducción de ansiedad, y en relación la locura se tiene en cuenta al desorden cerebral que puede ocurrir si existe una gran cantidad de orden en el juego.

El juego en el niño.

El juego siempre está vinculado con el niño, y según Cordera (2004).

El juego posee una importancia capital en el desarrollo del niño y del adulto. El niño se prepara para ser adulto, realiza en este periodo de su vida los aprendizajes necesarios para su futura madurez. El juego contribuye a esto, pues en él pone el funcionamiento todas las posibilidades y capacidades que asimila, une, desarrolla, complica y coordina, logrando, de este modo, moldear tanto sus funciones fisiológicas como psíquicas... (Citado por Mercado 2009, p.74).

Por otro lado, este mismo autor Mercado (2009) cita a Chateau, quien afirma que el juego “es una etapa de evolución del niño que descompone en periodos sucesivos” (p.74). El juego es un proceso de cambio que se da en el niño, en diferentes etapas de su vida.

Luego de analizar La declaración de los derechos del niño y en base a la convención sobre los derechos del niño, Borja y Martín (2012) afirman que “el juego y la recreación son un derecho fundamental del niño porque son una necesidad antropológica básica para el crecimiento y desarrollo saludable del ser humano, tanto a nivel individual como colectivo social” (p.25). Según se ha visto el juego un medio que permite al niño un desarrollo integral, por lo que está considerado como un derecho primordial.

Rol del docente en el juego:

Según Ribes (2011): “el juego es una experiencia lúdica con fuerte componente social, por lo que el papel de los adultos proporciona una interacción lúdica y socio afectiva que va más allá del propio juego” (p, 104).

Por ello el maestro deberá ser quien dirija y siga el juego al desarrollarse, teniendo en cuenta los siguientes puntos en su participación:

- Participación directa basándose en:
 - ✓ Dar a conocer algunos juegos a los niños, teniendo como punto de partida, sí que ya se le ofreció diferentes medios para que deduzcan de sobre ella, pero aun así no lo han podido descubrir.
 - ✓ Ser parte del juego con los niños.
 - ✓ Propiciar el juego y organizarla para que se realice.
 - ✓ Direcccionar los juegos a los propósitos u objetivos a establecidos en la sesión.
 - ✓ Manifestar conductas apropiadas ante el juego, para ser de modelo.
 - ✓ Inculcar valores sociales como: empatía, el respeto, y la aceptación propia.
 - ✓ Dar a conocer las reglas de juego y cumplirlas.
 - ✓ Contribuir en la superación, de grados de dificultad que presenten los juegos.
- **Participación indirecta:**
 - ✓ Incorporar nuevos juegos, basándose en los progresos de los niños.
 - ✓ Propiciar los materiales necesarios para los juegos a realizarse.
 - ✓ Planificar la clase, para que el disfrute y cumplimiento del juego sea óptimo.
 - ✓ Incentivar actitudes y valores adecuados ante el juego.
 - ✓ Ayudar a potenciar y desarrollar las habilidades del niño. (p.104)

Planificación de un juego

Existen varios autores en la cual determinan, como se debe de planificar un juego, teniendo en consideración que el maestro es un facilitador entre el niño y el juego entre ellos

tenemos a Ribes (2011), menciona 6 puntos a considerarse: en primer punto es propiciar un ambiente, donde el niño tenga todas las posibilidades de realizar el juego, en segundo lugar motivar al niño, a involucrarse en el juego y desarrollando sus habilidades comunicativas a través de la interacción con sus pares, en tercer lugar construir un ambiente cálido, natural donde el niño se sienta acogido, en cuarto lugar presentar diferentes jugos a los niños, que sean propios para su edad, en base a su desarrollo evolutivo, en quinto lugar tener en cuenta cuantas intervenciones tendrá el adulto en el proceso del juego, considerando que los niños disfruten del juego, en sexto lugar el facilitador deberá estar pendiente de los sucesos que se desarrollen en el juego, para así poder brindar su ayuda en situación de riesgo o generar intervenciones que reactiven el juego.(p.61)

Papel del juego en el desarrollo del niño.

Según Ribes (2011), considera que existen tres puntos que ayudan al niño a desarrollarse:

- **Función formativa:** permite que el niño madure intelectualmente, a su vez pueda adecuarse al contexto de su realidad y adquirir nuevas experiencias. Permitiendo que se pueda socializar.
- **Función afectiva:** invita a que el niño pueda expresar sus emociones, permitiéndole que pueda deshacerse de cualquier emoción negativa obtenida de su realidad, y poder superarla.
- **Función psicodiagnóstica y psicoterapéutica:** ayuda al niño a expresarse de forma libre y sin limitaciones, y así conocer realmente su situación. (p.20)

Actitudes que se desarrollan a través del juego.

El ser humano manifiesta diferentes actitudes en el transcurrir del tiempo, y muchas de ellas no son adecuadas en base a su socialización, es por ello que Mercado (2009), menciona que acciones se desea desarrollar en el individuo a través del juego, y entre ellas encontramos:

- a. **La empatía:** es la capacidad de “ponerse en lugar de otro”. Tiene que ver la posibilidad de sentir como está el otro: sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad. La raíz de la palabra significa “siento contigo”.
- b. **La apertura de criterio:** desarrollo de la capacidad intelectual de escuchar y respetar otras miradas o formas de pensar. Es contraer el espíritu troglodita. Significa “ estar abierto a analizar otras posibilidades de los demás que muchas veces no son nuestras”
- c. **La tolerancia:** es uno de los valores humanos sobresalientes, capacidad de la persona de sostener sus ideas y actos sin obligar a otros aceptarlos o seguirlos, haciendo lo mismo de manera plural y democrática con los actos del otro. “La intención es fomentar la tolerancia para volver a los valores”.
- d. **La cooperación:** es la capacidad de trabajar hacia una meta común. Procrear un sentido que está relacionado con la “solidaridad y la organización horizontal”.
- e. **Comunicación:** es la relación del dialogo, el intercambio de sentimientos, conocimiento, aprecio, problemas y perspectivas. “la intención es poder mediar, transmitir y transformar debe un verdadero, claro y efectivo dialogo entre todo”
- f. **El aprecio:** es la capacidad de reconocer y expresar la importancia del otro: sus perfecciones, sus aportes y sus necesidades. Tienen que ver con “valorar a las personas

por el simple hecho de ser personas”, y de compartir una idea, un juego, una acción o pensamiento.

- g. La confianza:** tardamos años construir la confianza y segundos en perderla. “posibilidad de la persona de ponerse en las manos del otro, en el cuidado del otro y a su vez tener la responsabilidad de las demás personas a nuestro deber y cuidado. (p.42-43)

Los juegos permiten que el individuo pueda formar acciones en sí mismo basados en habilidades sociales, como ponerse en el lugar de otra persona, aceptar las opiniones de otras personas, expresarse de forma adecuada, buscar la ayuda entre todos, fortalecer su confianza en sí mismo y los demás y valorar a aquellas personas con las que interactúa.

Los juegos cooperativos:

Entre las diferentes definiciones tenemos a los siguientes autores.

Según Orlick define que “los juegos cooperativos son juegos sin perdedores, que se juegan con otros, más que enfrentados a otros” (citado por Mejía, 2006, p.9).

Otro autor define que “Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros” (Pérez Oliveras, 1998, p.1).

Por otro lado, Carlos Velázquez Callado, define a los juegos cooperativos como “actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y en donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos los que buscan un objetivo

común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios. Además, para él, los juegos cooperativos llevan implícito el contenido Transversal de Educación para la Paz. (Citado en Ladino, Puentes, Pizon, 2015, p.23)

Del mismo modo para Garaigodobil y Fagioaga (2006), definen que los juegos cooperativos “son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para distribuir a fines comunes. Estos juegos promueven la comunicación, la cohesión y la confianza y tienen en su base la ideas de aceptarse, cooperar y compartir” (p.32).

Según Mejía (2016) los juegos cooperativos son empleados con el fin de obtener como producto la unión de todo grupo para llegar a cumplir cada uno de los objetivos planteados, donde se logre la participación y colaboración de los participantes. También nos dice que las posturas y conductas de apoyo están ligadas al crecimiento del auto concepto, el afecto con uno mismo y hacia las personas que están a nuestro alrededor, la comunicación además de las 21 relaciones que se entablan, el incremento de la alegría gracias a la pérdida del temor al fracaso. (Citado por Quiroz, 2018, p.20-21)

Cabe decir que los juegos cooperativos permiten que los integrantes de un grupo, sean solidarios entre sí, para cumplir objetivos en común, fortaleciendo el respeto entre ellos, fomentando la participación de todos en el transcurso del juego. Por otro permite el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, cooperación, participación, compartir, valorarse uno mismo.

Características de los juegos cooperativos:

Según Paíva et al. (2006), después de analizar las diferentes definiciones que existen entre el juego competitivo y juegos cooperativos considera que estos son los puntos que caracterizan al juego cooperativo de otros juegos: primero que permite el disfrute el juego sin estar preocupado por los resultados, segundo permite que el entretenimiento sea

constante, durante todo el proceso del juego a pesar de no obtener los resultados planteados, tercero genera que integrantes del juego desarrollen habilidades sociales, permitiendo que todos se involucren en el juego, cuarto incentiva a no aventajarnos en relación a los demás participantes del grupo, si no a poder obtener resultados que permitan desarrollarse como individuo o de forma grupal, quinto permite que cada integrante del grupo pueda destacar, por último lugar fomenta la solidaridad y permitiendo desarrollar habilidades comunicativas en el grupo.

Clasificación del juego cooperativo

En base a lo que expone Delgado (2011). Clasifica el juego en tres puntos:

- De cooperación la cual se basa en “fomentar la participación”, teniendo en cuenta que cada integrante del grupo debe relacionarse en todo momento con la finalidad de poder cumplir las metas en común, considerando que cada uno de ellos cumple un papel dentro del juego.
- De afirmación, “para adquirir seguridad en uno mismo y el grupo, potenciar la aceptación, valorar las cualidades y limitaciones propias y adquirir un concepto positivo de uno mismo” (p.167). Se basa en respetar a cada uno de los integrantes del grupo, aceptándolos tan como son.
- De comunicación, “Se crean interacciones positivas”, se incentiva a desarrollar habilidades comunicativas entre cada integrante, para poder comprenderse entre ellos.

Componentes del juego cooperativo.

Según Orlick (1996), considera que “los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación, la comunicación, la diversión, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales”, considerando

también “los juegos cooperativos hacen más libres a los niños, más creativos, más libres, de exclusiones y más libres de las posibles agresiones” (citado por Rashta, 2018, p.33).

Se establece 5 componentes del juego cooperativo, que permitirá al niño desarrollar sus habilidades sociales.

Libertades que generan los juegos cooperativos:

Según T. Orlick (como se cita en Mercado, 2009).

- a. **Liberan la competencia:** todos los participantes deberán participar, con el fin de lograr los objetivos en común. Porque tiene como finalidad que cada participante se involucre en el juego, teniendo como prioridad su participación antes de ganar o perder.
- b. **Liberan la eliminación:** descarta el desplazamiento de aquellos participantes, que no pueden desenvolverse en el juego, enfocándose en la inclusión de todos, fomentando la unión y la ayuda entre todos.
- c. **Liberan para crear:** que se dan en el transcurso del juego, basándose el disfrute y participación del juego por los participantes, teniendo en cuenta que los juegos se pueden adaptar a la realidad del contexto.
- d. **Liberaran de la agresión física:** se enfocan en crear situaciones que permitan eliminar la agresión.

Benéficos de los juegos cooperativos

Según Mercado (2009), expresa lo siguiente en su libro:

- Son divertidos y alegres para todos.
- Hay un sentimiento generalizado de satisfacción.
- Se intercalan trabajos de grupo. Comunicación eficaz.

- Los participantes aprender a tener un sentido de unidad y a compartir el sentimiento de victoria y conciencia grupal.
- Nos transmiten un mensaje de unidad, de trabajo en equipo, de comunidad social y reflexiva.
- Procura una evolución social del grupo, de los participantes, de manera plural y democrática.
- Se fortalece la habilidad de preservar frente a las dificultades.
- Desarrollo biológico armónico sin riesgos de lesión en juegos agresivos.
- Se deja de lado la discriminación y se forja la integración.
- Eleva la autoestima individual dentro del desarrollo de la autoconfianza colectiva- grupal. (p.45)

Los juegos cooperativos permiten que la persona pueda fortalecer sus habilidades sociales, en relación consigo mismo y los demás, fortaleciendo así su habilidad para superar adversidades, a su vez contribuye al disfrute de la situación.

Por otro lado, después de un estudio realizado por Steve Grineski (1989), en relación a los juegos cooperativos llego a la deducción, que estos juegos contribuyen en gran manera al desarrollo de conductas adecuadas en relación comportamiento ante la sociedad, en base al individuo. (Pavía, 2006, p.85).

Dimensiones del juego cooperativo

Para sustentar esta investigación se ha tenido en cuenta considerar como dimensiones a los juegos cooperativos dados por Orlick (1996):

“Los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la participación y la diversión desde lo pedagógico estos componentes dilucidan el compartir el juego con fines educativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales”. (Citado en Quiroz, 2018, p.21)

La cooperación, participación y diversión permiten que el juego se desarrolle como un medio educativo generando en los niños conductas adecuadas para socializarse.

Primera dimensión cooperación.

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006). Es ayudarse mutuamente en el juego, teniendo como fin el cumplimiento de sus metas como grupo, “La cooperación es un proceso de interacciones sociales que consisten en “dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común”” (p.84). De este modo todos los objetivos de los participantes están entrelazados a un fin común.

Segunda dimensión participación

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006) consiste en que cada integrante del grupo debe intervenir en el juego, porque nadie será eliminado puesto que su meta es de cumplir con los objetivos trazados y cada integrante tiene designado una importante tarea a realizar.

Por otro lado, Burin (2005) la participación se basa en el desarrollo de responsabilidades y derechos se tienen como fin ser una guía en la sociedad, y para que se dé ello se deben entrelazar los derechos y obligaciones. Por eso cada persona debe comprometerse con una responsabilidad en base a lo que le gusta o prefiere.

Tercera dimensión diversión

Según Martínez (2011). La diversión es el algo más que pasar el tiempo al realizar una actividad, es considerado el disfrute de la actividad a realizar, porque esta misma atrae al individuo a realizarlo, generando en él un placer inconcebible, y novedoso.

Garzón (2015) considera que la diversión como situaciones en la que se da el entretenimiento, el descanso, el pasar tiempo y gozarse. A su vez menciona que la diversión se puede desarrollar de dos formas, la primera que es de forma individual y la otra de forma grupal en la que puede estar conformada de dos a más personas. Finalmente considera que la diversión es un medio en la que el individuo puede deshacerse del estrés laboral y empezar a socializar con el grupo.

Habilidades sociales

Según Muñoz, Crespi y Ruperéz (2011) menciona “Las Habilidades hacen referencia aquellas conductas específicas y necesarias para empeñar exitosa y satisfactoriamente una actividad” (p.17).

Este mismo autor es quien define las habilidades sociales “se refieren aquellos comportamientos o conductas específicas y necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma efectiva, satisfactoria y socialmente exitosa” (p.17)

Según el Ministerio de Educación del Perú (2004), menciona que las habilidades sociales “son un conjunto de comportamientos que permiten a la persona tener buenas relaciones con los demás” “Son comportamientos aprendidos que facilitan la relación con otros, defender los propios derechos” (p.1).

Por otro lado, Gisela, Milú y María (2009) “las habilidades sociales son un repertorio de comportamientos verbales y no verbales a través de los cuales los niños inciden en su medio

ambiente. Estas destrezas no son un componente innato de personalidad, sino que pueden ser aprendidas” (citado por Olulo 2018, p.20).

Clasificación de las habilidades sociales

Los autores Muñoz, Crespi y Ruperéz (2011), realizaron una tipología en donde dividieron las habilidades en dos grandes grupos: -Habilidades racionales, enfocado en las habilidades basadas en actividades realizadas por el individuo y en las habilidades relacionadas con la forma de razonar. -Habilidades emocionales donde consideran aquellas habilidades en la cual en individuo se relaciona consigo mismo y con los demás. (P.17-18)

Estos autores analizaron la tipología de las habilidades Según el psicólogo P. Goldstein, y en base a ello clasificaron las habilidades sociales en:

- a) Habilidades sociales básicas: capacidad prestar atención a la persona que habla, propicia un dialogo con otra persona, puede mantener un dialogo, formular una pregunta, deja que otros conozcan que sabe agradecer, se presenta ante los demás por sí solo, genera que otros conozcan a alguien por medio de él, resalta las habilidades o cualidades de alguien.
- b) Habilidades sociales avanzadas: capacidad de solicitar ayuda ante una dificultad, incorporarse a un grupo para realizar alguna tarea, da instrucciones a los demás, está atento ante las indicaciones o solicita que detallan si no entiende para luego poder realizarlo, solicita disculpas a alguien si hizo algo malo, hacer que los demás consideren que sus ideas son buenas y puede ser útil para alguien.
- c) Habilidades relacionadas con los sentimientos: capacidad para conocer sus propios sentimientos, expresar sus emociones, entender las emociones de los demás, sabe cómo actuar ante una persona enfadada, demuestra sus emociones ante los demás,

realiza acciones para disminuir y manejar su miedo, se premia así mismo ante algún logro obtenido.

- d) Habilidades alternativas a la agresión: solicita autorización para realizar algo a la persona correcta, ofrece y da lo que tiene a otras personas, es solidario con los demás, maneja sus emociones ante una situación, conoce sus derechos y permite que los demás conozcan su posición ante la situación que se presenta, sabe actuar antes una acusación dada a su persona, pre medida un posición ante una acusación, y poder actuar de la mejor forma con el acusador, realiza lo que considera correcta en base a sus ideales, sin ser presionado por el grupo.
- e) Habilidades para hacer frente al estrés: habilidad para dar a conocer un problema suscitado y encontrar una solución, busca dar solución ante una situación presentada por alguien, da cumplidos a los demás personas en base a lo que realizan, ante una situación vergonzosa busca una solución, ante una situación de rechazo actúa sabiamente para no sentirse mal, defiende a sus amigos cuando observa algo injusto, establece una relación con la posición de otra persona y la suya para antes de responder, supera una situación de fracaso al analiza la situación, identifica y soluciona situaciones de confusión ante el grupo, da una respuesta ante una acusación, realiza una planificación para dar a conocer su opinión ante un dialogo difícil, hace lo que considere oportuno en relación a su posición, sin permitir que otros lo manipulen.
- f) Habilidades de planificación: propicias situaciones nuevas ante un aburrimiento, identifica el porqué de un problema, se pone metas a cumplir, antes de realizar una actividad, busca información para solucionar una situación, da prioridades para

solucionar problemas, decide que hacer, en base a lo que mejor lo haga sentir, se enfoca en la actividad que va realizar.

Según el ministerio de educación del Perú (2016), menciona algunas habilidades sociales como: Habilidades sociales básicas, Habilidades sociales avanzadas, Habilidades relacionada con los sentimientos, Habilidades de planificación Habilidades conversacionales.

Para Monjas (2012), menciona que existen 30 las habilidades sociales, y estas mismas se agrupan en 6 áreas, estas son:

- a) Habilidades básicas para la interacción social: se considera que son aquellas conductas básicas que se utilizan diariamente para interactuar con los demás en base a la amabilidad y la cordialidad, sin considerar entablar una amistad, teniendo en cuenta que ello no solo se basa en relaciones amicales sino también son utilizadas cuando se interactúa con personas ajenas, porque se tiene un objetivo, como conseguir una información. Por ello también es considerado habilidades de cortesía. Para ello se tiene en cuenta: la sonrisa, reír, saludar, presentaciones, favores, agradecimiento, acciones cordiales, amabilidad.
- b) Habilidades básicas para hacer amigos y amigas: esta habilidad se basa en el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales. Se considera aquí a la amistad, porque es un medio en donde el niño pueda fortalecer y desarrollar sus habilidades sociales y afectivas, permitiéndole experimentar la aceptación o el rechazo de un grupo, en este punto cabe resaltar que los niños que alaban o exaltan las habilidades de otros son aquellos que son socialmente competentes. Aquí se considera las

siguientes habilidades: reforzar a otros, iniciaciones sociales, unirse a juegos con otros, ayudar, compartir con los demás y cooperar.

- c) **Habilidades conversacionales:** son aquellas donde el individuo puede iniciar, mantener y finalizar una conversación con los demás. Esta será corroborada, cuando se observe que el individuo, al interrelacionarse con los demás se comunique y mantenga conversaciones, expresando sus emociones, dando solución a conflictos, propiciando y solicitando información. Se basa en las habilidades de iniciar conversaciones, mantener conversaciones, terminar conversaciones, unirse a conversaciones de otros y de conversaciones de grupo.
- d) **Habilidades relaciona con los sentimientos, emociones y opiniones:** está basada en la expresión de los sentimientos propios de uno, considerando de los demás. En esta área se considera las habilidades como: expresar las emociones, autoafirmaciones positivas, recibir emociones, defender los derechos y opiniones propios.
- e) **Habilidades de solución de problemas interpersonales:** Aquí se encuentra las habilidades cognitivo-sociales, estas son fundamentales para la solución de conflictos, que pueda dar entre los niños y sus pares. Ellas son: sensibilidad ante los problemas, pensamientos alternativos, pensamientos medios-fin, pensamiento consecuencial y pensamiento casual. Se considera que los niños que son socialmente hábiles, cuando propician distintas alternativas de solución pocos comunes en un grupo. En esta área también se considera otras habilidades como: identificar problemas interpersonales, buscar soluciones, anticipar consecuencias, elegir y probar una solución.

- f) Habilidades para relacionarse con adultos: en esta área considera distintas conductas adecuadas que le permitan al niño interactuar con el adulto. Teniendo en cuenta que estas relaciones se consideran un autoritarismo por parte del adulto, en relación a los niños, también da a conocer que el niño debe tener en claro, que esas interacciones no serán lo mismo como interactuar con sus iguales. Por eso se considera las habilidades de: cortesía con el adulto, refuerzo al adulto, conversar con el adulto, peticiones al adulto y solucionar problemas con adultos.

Desarrollo de las habilidades sociales

Hoy en día, cada niño tiene desarrollado sus habilidades sociales, en base a la práctica de ellas, el contexto donde se desenvuelven, las personas quienes lo rodean, generando un nivel determinado en su habilidad social. Es por ello que Muñoz, Crespi y Ruperéz (2011), mencionan que el individuo necesita de algunos “mecanismos de aprendizaje” para desarrollarlos como: “la experiencia directa, la observación, la instrucción y el feedback” (p.20). Estos puntos permitirán que el individuo pueda ir adquiriendo nuevas habilidades y fortalecer las que tiene. En consecuencia, para desarrollar las habilidades se debe pasar por 4 etapas según Muñoz, Crespi y Ruperéz (2011):

- a) Inconscientemente inhábil: es cuando la persona desconoce que le faltan algunas habilidades.
- b) Conscientemente inhábil: es cuando la persona tiene por conocimiento que le falta alguna habilidad o habilidades.
- c) Conscientemente hábil: la persona sabe que ha desarrollado una o unas habilidades sociales.

- d) Inconscientemente hábil: es cuando la persona ya no es consciente que tiene por desarrollado una o unas habilidades sociales.

¿Qué debe hacer el adulto para desarrollar las habilidades sociales del niño?

Tanto docentes como padres de familia nos realizamos, esta pregunta y que muchas veces, no tenemos respuesta a ello, porque desconocemos la información, pero en base a lo que dice el Ministerio de Educación del Perú (2004), se debe realizar las siguientes acciones:

“Fomentar las habilidades conversacionales: saludos, preguntas de iniciación social ¿puedo jugar?, elogios, etc., Fomentar el juego participativo, Incentivar la conducta cooperativa de compartir y ayudar, Acompañar la conversación con respuestas afectivas (por ejemplo: sonrisas), Fomentar conductas asertivas evitando la sumisión, permitiendo la expresión de sus pensamientos y sentimientos, No fomentar las conductas inadecuadas como: chistes inoportunos, poner apodos, etc., Ensayar con tu hijo/ a el tipo de habilidad que necesita desarrollar o fortalecer. Por ejemplo: iniciar una conversación. Practicar con él /ella ponerse en el lugar del otro. Llevar a la práctica diaria y analizar qué efectos tienen sobre nosotros mismos y sobre los demás, algunas conductas que asumimos”. (p.2)

En efecto para poder desarrollar las habilidades en el niño se debe incentivar el dialogo, propiciar respuestas de afecto ante un dialogo, incentivar a participar en juegos cooperativos, ponerse en el lugar de otra persona, no fortalecer las acciones que puedan ofender a otros, practicar las habilidades que tienen debilidad, practicar siempre las habilidades y analizar cómo afecta a uno mismo y a grupo de personas con quien se rodea.

Los juegos cooperativos en relación con las habilidades sociales en los niños.

Luego de un análisis de las dos variables en base a distintos autores, se considera los juegos cooperativos permiten desarrollar habilidades sociales, según R. Callois, uno de los representantes de la teoría de la sociología dice: “el niño juega para asociarse con otros. Las

sociedades pueden observarse y constituirse mediante el juego” (citado en Mercado 2009, p.31). Cuando niño juega entabla relaciones interpersonales con los demás, donde manifestara las habilidades sociales que tiene, y será parte de una mejor sociedad.

Pavía et al. (2006), resalta una que las investigaciones de Orlick, et al. (1978) sustentan que los juegos cooperativos contribuyen a fortalecer la diversión, potencializar las relaciones interpersonales, fomentar la participación, e incluso generar mayor empatía entre los demás, permitiendo desarrollar las capacidades y destrezas. Teniendo en cuenta que todos los valores aprendidos en los juegos cooperativos realizados, sean puestos en práctica en diferentes realidades sociales.

En base a ello también tenemos al norteamericano Steve Grineski (1998), mencionado por Pavía et al. (2006), quien luego de realizar diferentes estudios en base a la consecuencia que generaban los juegos en relación con la conducta social de los niños, concluyo que los juegos cooperativos fomentan en mayor nivel conductas adecuadas de comportamiento social en relación con los juegos competitivos.

En base a los siguientes autores se considera que los juegos cooperativos, permiten que el individuo pueda desarrollar distintas habilidades sociales, que le permitirán interactuar en la sociedad.

1.1.1 Formulación del problema

- **Problema general.**

¿De qué manera se relaciona los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado. S.J.L. 2019?

- **Problemas específicos.**

De qué manera se relaciona la cooperación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, ¿S.J.L. 2019?

¿De qué manera se relaciona la participación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019?

¿De qué manera se relaciona la diversión y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019?

1.2 Antecedentes

1.2.1 Antecedentes a nivel internacional.

Mega y Liesa (2015), en su tesis titulada El juego cooperativo como método para favorecer la inclusión y el desarrollo de conductas prosociales, su objetivo fue de conocer si los valores emocionales que subyacen de la práctica lúdica contribuyen a eliminar situaciones de exclusión social, y si los efectos del juego cooperativo, difieren o no, entre dos realidades que representan a la diversidad de la ciudad. Su población estuvo conformada el alumnado de 3° y 4° de EP del C.E.I.P. Pedro J. Rubio y el alumnado de 1° y 2° de E.P C.E.I.P. Pio XII, utilizando un diseño metodológico descriptivo, obteniendo como conclusión que el proyecto de jugar cooperativamente encamina a los estudiantes a vivir experiencias que le permiten valorar cuales son las emociones y sentimientos que nos hacen sentir bien o mal a las personas, y actuar en base a la empatía.

Sáez (2018) en su trabajo de investigación titulada Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en educación primaria. Tuvo como objetivo identificar el índice de intensidad de los de los cm, utilizando como instrumento decente la optimización de la convivencia escolar. Para obtener información para la investigación, se consideró

utilizar la nota de campo como sistema narrativo. Su muestra se basó en 43 estudiantes, 22 niñas y 21 niños, a lo largo de un curso escolar. Obteniendo conclusión Entre las conclusiones más notables se puede subrayar la aplicabilidad del índice de conflictividad como herramienta en la educación de los conflictos para fomentar el desarrollo de la convivencia en las escuelas.

1.2.2 Antecedentes a nivel nacional

Quiroz (2018) en su tesis titulada “Juego cooperativo y desarrollo de las habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°7096 “Príncipe de Asturias”, UGEL 01-Villa El Salvador”, el objetivo fue determinar la relación del juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°7096 “Príncipe de Asturias”, UGEL 01-Villa El Salvador.2018. Se utilizó el método hipotético deductivo, con un diseño no experimental transversas, correlacional casual. La población estuvo formada por los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°7096 “Príncipe de Asturias”, UGEL 01-Villa El Salvador. Se utilizó el muestreo no probabilístico de carácter censal. Para construir, validar y demostrar la confiabilidad de los instrumentos, se consideró la técnica de opinión de expertos y su instrumento es el informe de juicio de expertos de las variables de estudio; se utilizó la técnica de encuesta y su instrumento fue el cuestionario, con preguntas de tipo escala de Likert. Llegando a las siguientes conclusiones: Existe una relación moderada y directa entre el juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa No 7096 Príncipe de Asturias, UGEL 01 Villa El Salvador. 2018, determinada por el Rho de Spearman 0.470; frente al (grado de significación estadística) $p < 0,00$. Existe moderada relación directa entre la participación y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa No

7096 Príncipe de Asturias, UGEL 01 Villa El Salvador. 2018, determinada por el Rho de Spearman 0.431, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$.

Pasihuan (2017) en su trabajo de investigación para obtener el grado de licencia en su tesis titulada “Habilidades sociales y juego cooperativo en niñas y niños de 4 años de la institución educativa San José, comas, 2016” su objetivo determinar la relación existente entre las habilidades sociales y juegos cooperativo en niñas y niños de 4 años de la institución educativa San José, comas, 2016. El tipo de investigación utilizada es de enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal. Se utilizó un método descriptivo-correlacional, la muestra estuvo constituida por 88 niños de la institución Educativa Inicial San José - La Pascana, Comas. Para obtener la información se tuvo que validar, los instrumentos a utilizar. Se utilizó una lista de cotejo por cada variable. Para determinar la relación entre las variables se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman, dando como resultado de $Rho=0,719$ con una significancia ($p<0.05$) llegando a la conclusión que existe una correlación positiva media entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José –Comas.

Olulo (2018) en su tesis titulada: “El efecto de las habilidades sociales en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años, San Juan de Lurigancho”. Su objetivo fue determinar el efecto de las habilidades sociales en el desarrollo de la autoestima en los niños de la I.E.I. 037 Santa Rosa de San Juan de Lurigancho. El tipo de investigación fue aplicada casual en un nivel explicativo, experimental. Con un enfoque cuantitativo. El diseño de la investigación es de experimental de alcance pre experimental. Teniendo como muestra a 24 alumnos de 5 años de educación inicial, con un muestreo no probabilístico. Para la aplicación del instrumento y recaudar la información, se realizó en primera instancia la validación de dichos instrumentos por tres expertos en la materia. Llegando a la conclusión que existe una relación entre las habilidades sociales en el desarrollo de la confianza en sí mismo dicho

resultado se determinó que evidenciaba un efecto significativo. Por otra parte, los resultados de la significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Dávila (2018) La presente investigación, aborda el problema del desarrollo de habilidades sociales en la I.E. N° 81905 “César Acuña Peralta” de la provincia de Chepén, región La Libertad; donde se observó que niños y niñas presentan excesiva timidez, miedo durante la participación en clase, llegando a gritar, llorar, al momento que se les asigna trabajos en grupo se rehúsan a hacerlo. Ante esta problemática, el objetivo planteado es diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 1° grado de educación primaria en la I.E. N° 81905 “César Acuña Peralta”. La metodología utilizada en este estudio corresponde al diseño pre experimental, la población y muestra estuvo constituida por 18 niños y niñas, a los que se les aplicó un test que permitió diagnosticar su nivel habilidades sociales. Luego de inducir las actividades lúdicas, se aplicó el mismo instrumento; contrastando y verificando los resultados. Los datos estadísticos, muestran que la inserción del programa de actividades lúdicas, influyó positivamente en el mejoramiento de las habilidades sociales llegando a la escala de bueno en habilidades básicas con un 77,8%, habilidades avanzadas, expresión de sentimientos, y alternativas a la agresión en un 50%. Siendo esto corroborado por la prueba estadística T student.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar el nivel de **relación** que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019

1.3.2 Objetivos específicos

- Comparar el nivel de relación que existe entre la cooperación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.
- Establecer el nivel de relación que existe entre la participación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.
- Contrastar el nivel de relación que existe entre la diversión y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

1.4 Justificación.

Justificación teórica

Este trabajo de investigación tiene como finalidad poder brindar diferentes bases teóricas que brinden información, para poder contribuir de forma significativa en el proceso educativo, teniendo en cuenta que existen distintas falencias relacionadas con el juego cooperativo y habilidades sociales, en el ámbito educacional. Por consiguiente, también se desea que este trabajo de investigación, permita a nuevas investigaciones ser de base para continuar con posteriores investigaciones.

Justificación metodológica

En este trabajo de investigación, se han utilizado métodos, técnicas e instrumentos válidos y confiables, con la finalidad de poder obtener la información y los resultados para la investigación. Teniendo en cuenta que toda información recolectada nos ayudara a poder formular y dirigir las actividades del juego cooperativo como medio, para que los niños y

niñas, puedan relacionarse e interactuar con sus pares desarrollando y fortaleciendo las buenas habilidades sociales, dentro de la institución educativa.

Justificación práctica.

Teniendo como base los conocimientos obtenidos, sobre el estudio de las dos variables, se podrá ayudar y fomentar la realización de los juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas, teniendo como fundamento que los juegos cooperativos promueven principalmente las habilidades sociales. Por otro lado buscar estrategias que contribuyan a un clima favorable en el aula, motivando a su vez el cumplimiento de las normas establecidas en ella. Finalmente, los instrumentos que se utilizaran nos permitirán obtener la información de forma real de cada estudiante, y las interpretaciones dadas al final de la investigación, ayudaran a proporcionar información como base para nuevas investigaciones.

1.5 Impactos esperados por el trabajo.

Este trabajo de investigación contribuirá en la calidad de vida del niño, en base a al desarrollo sus habilidades sociales, considerando como un medio a los juegos cooperativos, ello permitirá que pueda solucionar sus conflictos, expresar y manejar de sus emociones y entablar y fortalecer amistades.

También ayudará a mejorar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el aula, porque al fortalecer las habilidades sociales en el educando, se podrá crear un clima de confianza y respeto en el aula, cumpliendo así las normas de convivencia o acuerdos del aula.

Por otro lado, se pueden elaborar proyectos en base a la mejora y el cumplimiento de los derechos del niño considerando al juego cooperativo.

Es decir que los juegos cooperativos pueden ser estandarizados, y así poder crear textos o guías, en donde se indiquen que juegos o actividades se pueden realizar, para fortalecer las habilidades sociales del niño.

II. Metodología

2.1. Tipo de investigación.

El tipo de esta investigación, es no experimental teniendo en cuenta que ninguna de las variables ha sido manipulada. Según lo afirman Hernández, Fernández, Baptista (2008) diseño no experimental “como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios donde no hacemos varias en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables” (p.205).

El nivel de esta investigación es correlacional de corte transeccional, considerando lo que mencionan Hernández, Fernández, Baptista (2008) “tienen como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población” (p.210)

Es por ello que se toma como base estas definiciones para poder aplicarlas en esta investigación, teniendo en cuenta que no se manipularan las variables investigadas.

2.2. Población.

La población está formada por 174 niños, de 5 años de la IE. Juan Velasco Alvarado.

Según Francia (citado por Bernal, 2006) la población es “el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo” (p.164). Son todos aquellos integrantes que forman parte del trabajo de investigación a realizarse.

Tabla 1: Cantidad De La Población

Secciones	Cantidad de niños
A	30
B	30
C	30
D	30
E	26
F	28
TOTAL	174

Fuente: Creación propia

2.3. Muestreo

Es de tipo no probabilístico considerando que los elementos de la investigación van a basarse en las características que tiene el trabajo de investigación. Como lo sostienen Hernández, Fernández, Baptista (2008), “Es un subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad si no de las características de la investigación” (p.241).

2.4 Muestra.

La muestra está conformada por la totalidad de la población que es de por 84 niños del aula, de 5 años, de 5 años de la IE. Juan Velasco Alvarado.

Según Bernal (2006) define a la muestra como “parte de la población seleccionada, de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio y sobre el cual se efectuarán la medición y la observación de las variables del objeto de estudio” (165).

Tabla 2: Cantidad De La Muestra Según Las Secciones.

Secciones	Cantidad	Porcentaje
D	30	36%
E	26	31%
F	28	33%
TOTAL	84	100%

Fuente: Elaboración Propia.

Tabla 3: Cantidad De La Muestra Según El Sexo

Distribución	Cantidad	Porcentaje
Niñas	38	45%
Niños	46	55%
Total	84	100%

Fuente: elaboración propia.

2.4 Técnica e instrumento de recolección de datos

Para poder obtener información en base a las variables: juegos cooperativos y habilidades sociales, se decidió utilizar la técnica de la ficha de cotejo, considerando que este permite aplicarse en una investigación cuantitativa. Teniendo como base a Muñoz Giraldo et al., (citado en Hernández, Fernández, Baptista ,2008p.176).

En este trabajo de investigación se utilizó dos listas de cotejo teniendo en cuenta que consta de dos variables, la lista de cotejo de la primera variable está conformada por 20 ítems, donde están consideradas las siguientes dimensiones: cooperación, participación, diversión. Y la segunda lista de cotejo está conformada por 25 ítems donde contienen las dimensiones

siguientes: habilidades básicas para la interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades para las conversaciones.

Validez

Según Hernández (2014) “la validez en términos generales se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p.200).

Para la validación de los instrumentos se ha tenido que solicitar a tres especialistas, analizar los contenidos, para que puedan corregirlo y aprobar el contenido, y así poder proceder con su respectiva aplicación

Tabla 4: Validación De Expertos

Nº	Nombres y apellidos	Decisiones
01	MIRAMIRA QUISPE, Carmen Teresa.	Aplicable
02	PORTELLA ARAINGA, Mirella Nohemi.	Aplicable
03	VASQUEZ VILLACORTA, Santos.	Aplicable

Fuente: elaboración propia

Donde:

Ta: N° Total de acuerdo a los jueces respecto al ítem (1).

Td: N° total de desacuerdos de los jueces respecto al ítem (0).

$$B = \frac{Ta}{Ta+Td} \times 100$$

El resultado de la prueba de validez, de ambos instrumentos nos demuestra una concordancia del 100% que es mayor a 75% que es la mínima exigida.

Confiabilidad

“La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (Hernández et al., 2014, p.200).

Para poder reconocer la confiabilidad de la lista de cotejo se utilizó, el coeficiente de confiabilidad de alfa de Cronbach, según Hernández et al., (2006) “oscila entre 0 y 1, donde un coeficiente 0 significa nula confiabilidad y 1 representa un máximo de confiabilidad” (p.439).

Para la validez del instrumento se utilizó el alpha de cronbach, que se encarga de determinar la media ponderada de las correlaciones entre las variables (o ítems) que forman parte de la encuesta.

Formula:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right],$$

Donde:

- S_i^2 es la varianza del ítem i,
- S_t^2 es la varianza de la suma de todos los ítems y
- k es el número de preguntas o ítems.

El instrumento está compuesto por 20 ítems, siendo el tamaño de muestra 84 encuestados; de esta manera para determinar la confiabilidad del instrumento se aplica el estadístico alpha de cronbach utilizando para el cálculo el software estadístico SPSS versión 25.

Resultados del alpha de cronbach aplicando SPSS:

Tabla 5: Resumen del procesamiento de los casos para la confiabilidad del instrumento de juegos cooperativos

		N	%
Casos	Válidos	84	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	84	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Tabla 6: Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,804	20

Discusión:

El valor del Alpha de Cronbach cuanto más se aproxime a su valor máximo, 1, mayor es la fiabilidad de la escala. Además, en determinados contextos y por tácito convenio, se considera que valores del alfa superiores a 0,7 (dependiendo de la fuente) son suficientes para garantizar la fiabilidad de la escala. Teniendo así que el valor de alpha de cronbach para nuestro instrumento es 0.804; por lo que concluimos que nuestro instrumento de la variable Juegos.

Para la validez del instrumento se utilizó el alpha de cronbach, que se encarga de determinar la media ponderada de las correlaciones entre las variables (o ítems) que forman parte de la encuesta.

Formula:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right],$$

Donde:

- S_i^2 es la varianza del ítem i,
- S_t^2 es la varianza de la suma de todos los ítems y
- k es el número de preguntas o ítems.

El instrumento está compuesto por 25 ítems, siendo el tamaño de muestra 84 encuestados; de esta manera para determinar la confiabilidad del instrumento se aplica el estadístico alpha de cronbach utilizando para el cálculo el software estadístico SPSS versión 25.

Resultados del alpha de cronbach aplicando SPSS:

Tabla 7: Resumen del procesamiento de los casos para la confiabilidad del instrumento de habilidades sociales

		N	%
Casos	Válidos	84	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	84	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Tabla 8: Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,816	25

Discusión:

El valor del alpha de cronbach cuanto más se aproxime a su valor máximo, 1, mayor es la fiabilidad de la escala. Además, en determinados contextos y por tácito convenio, se considera que valores del alfa superiores a 0,7 (dependiendo de la fuente) son suficientes para garantizar la fiabilidad de la escala. Teniendo así que el valor de alpha de cronbach para nuestro instrumento es 0.816; por lo que concluimos que nuestro instrumento de la variable Habilidades Sociales.

III. Resultados

Tabla 9 Distribución de frecuencias según Juegos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	12	14,3	14,3	14,3
Medio	27	32,1	32,1	46,4
Alto	45	53,6	53,6	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente:1 Datos obtenidos de la encuesta

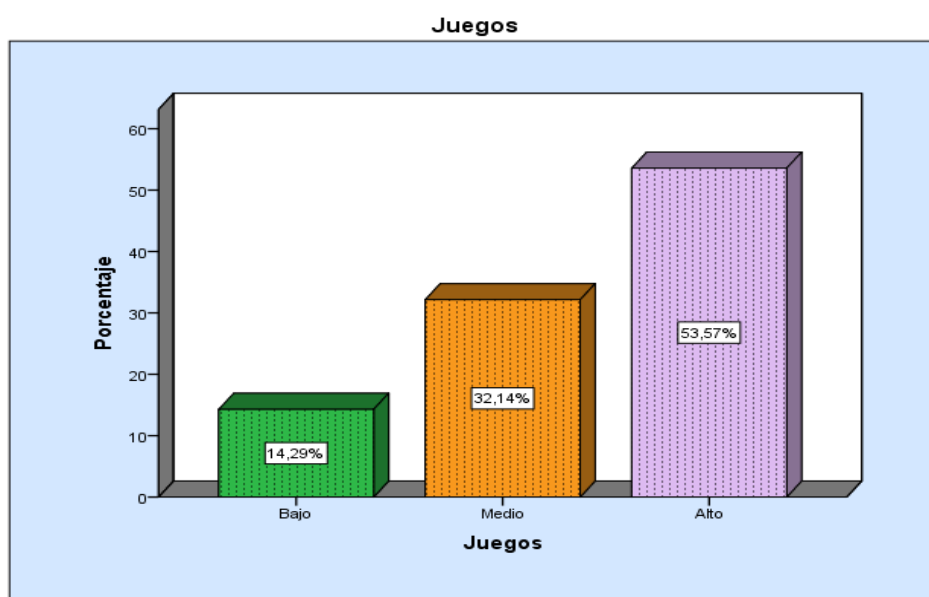


Figura 1. Grafica de barras según Juegos

Interpretación:

De la encuesta aplicada a los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, se obtuvo que del 53.67% el nivel de aplicación de los juegos cooperativos es alto, del 32.14% el nivel de aplicación de los juegos cooperativos es medio y del 14.29% el nivel de aplicación de los juegos cooperativos es bajo.

Tabla 10.**Distribución de frecuencias según Cooperación**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	18	21,4	21,4	21,4
Medio	30	35,7	35,7	57,1
Alto	36	42,9	42,9	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de la encuesta

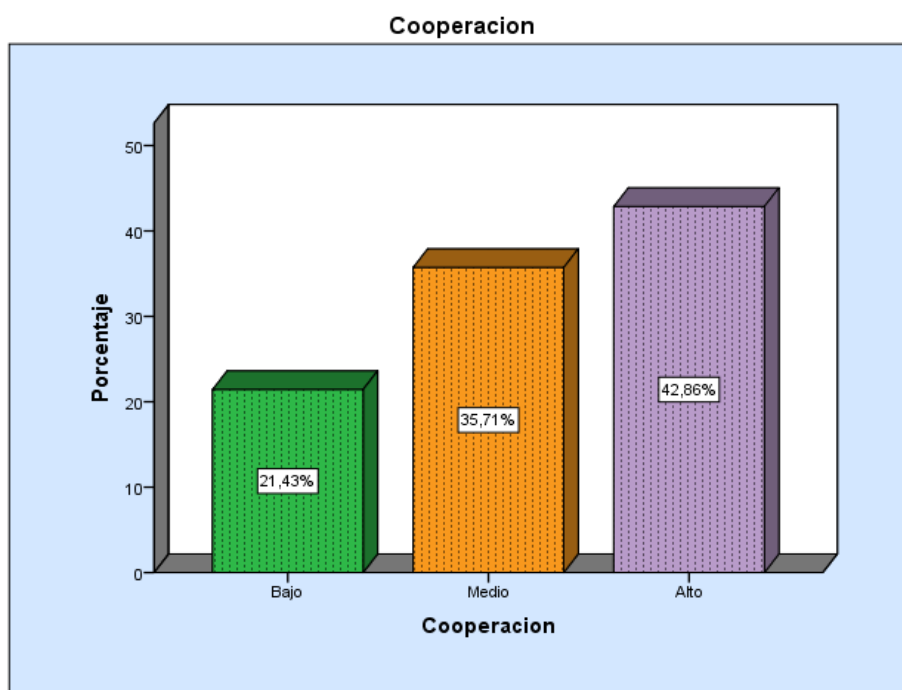


Figura 2. Grafica de barras según Cooperación

Interpretación:

De la encuesta aplicada a los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, se obtuvo que del 42.86% el nivel de aplicación de la cooperación como parte de los juegos cooperativos es alto, del 35.71% el nivel de aplicación de la cooperación como parte de los juegos cooperativos es medio y del 21.43% el nivel de aplicación de la cooperación como parte de los juegos cooperativos es bajo.

Tabla 11: Distribución de frecuencias según Participación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	21	25,0	25,0	25,0
Medio	36	42,9	42,9	67,9
Alto	27	32,1	32,1	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de la encuesta

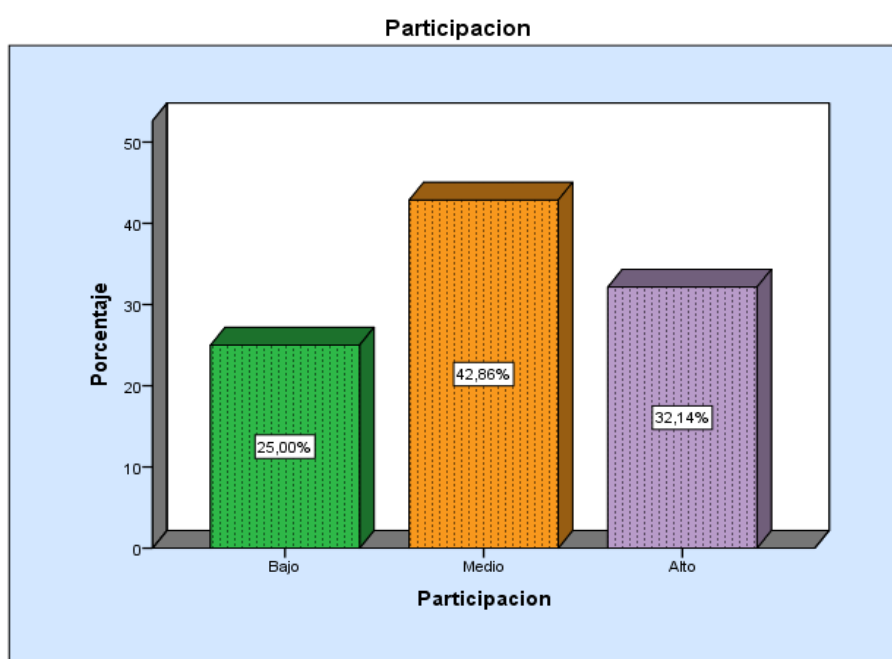


Figura 3. Grafica de barras según Participación

Interpretación:

De la encuesta aplicada a los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, se obtuvo que del 42.86% el nivel de aplicación de la participación como parte de los juegos cooperativos es medio, del 32.14% el nivel de aplicación de la participación como parte de los juegos cooperativos es alto y del 25% el nivel de aplicación de la participación como parte de los juegos cooperativos es bajo.

Tabla N°12**Distribución de frecuencias según Diversión**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	6	7,1	7,1	7,1
Medio	21	25,0	25,0	32,1
Alto	57	67,9	67,9	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de la encuesta

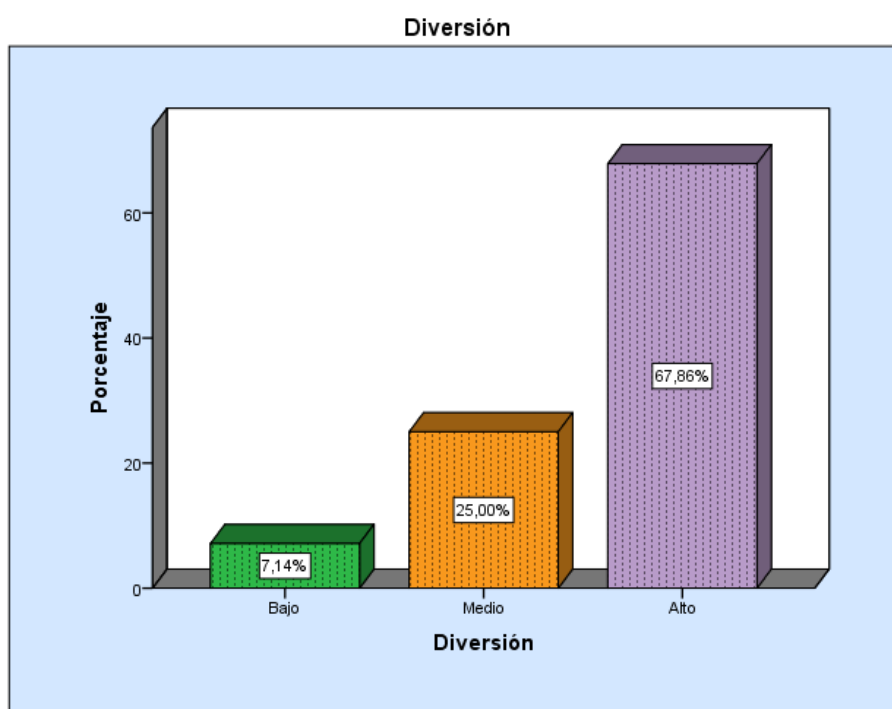


Figura 4. Grafica de barras según Diversión

Interpretación:

De la encuesta aplicada a los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, se obtuvo que del 67.86% el nivel de aplicación de la diversión como parte de los juegos cooperativos es alto, del 25% el nivel de aplicación de la diversión como parte de los juegos cooperativos es medio y del 7.14% el nivel de aplicación de la diversión como parte de los juegos cooperativos es bajo.

Tabla N°13: Distribución de frecuencias según Habilidades Sociales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	15	17,9	17,9	17,9
Medio	33	39,3	39,3	57,1
Alto	36	42,9	42,9	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de la encuesta.

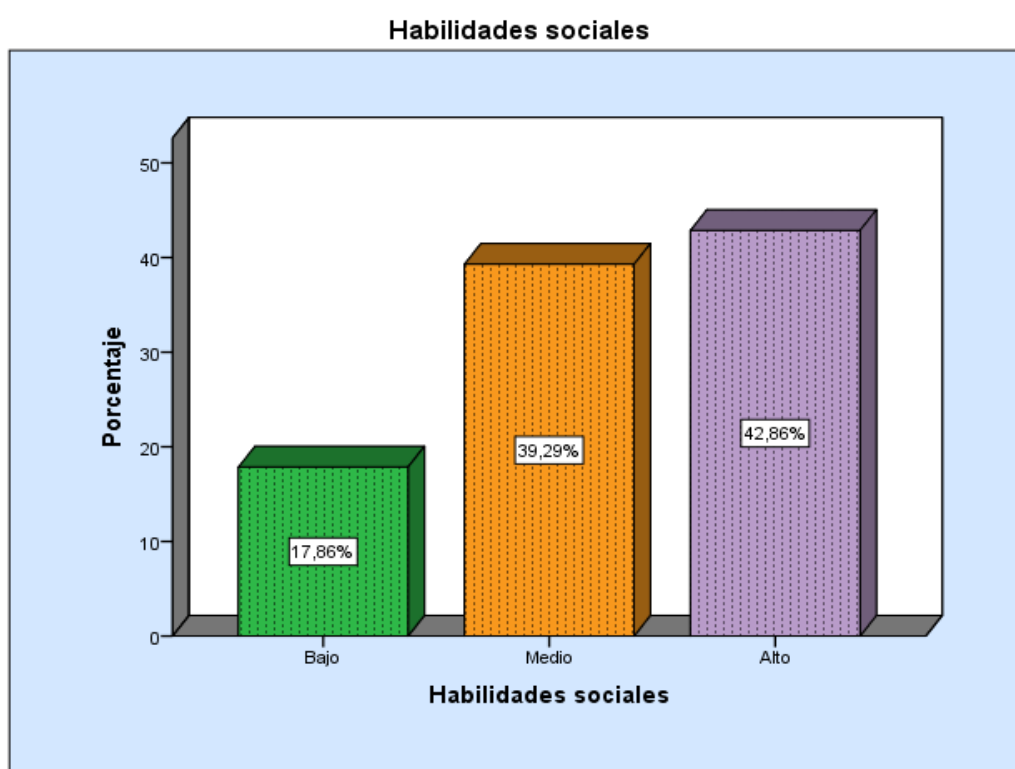


Figura 5. Grafica de barras según Habilidades Sociales

Interpretación:

De la encuesta aplicada a los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, se obtuvo que del 42.86% el nivel de habilidades sociales es alto, del 38.29% el nivel de habilidades sociales es medio y del 17.86% el nivel de habilidades sociales es bajo.

Tabla N°14: Distribución de frecuencias según Habilidades básicas para la interacción social

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	21	25,0	25,0	25,0
Medio	30	35,7	35,7	60,7
Alto	33	39,3	39,3	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de la encuesta

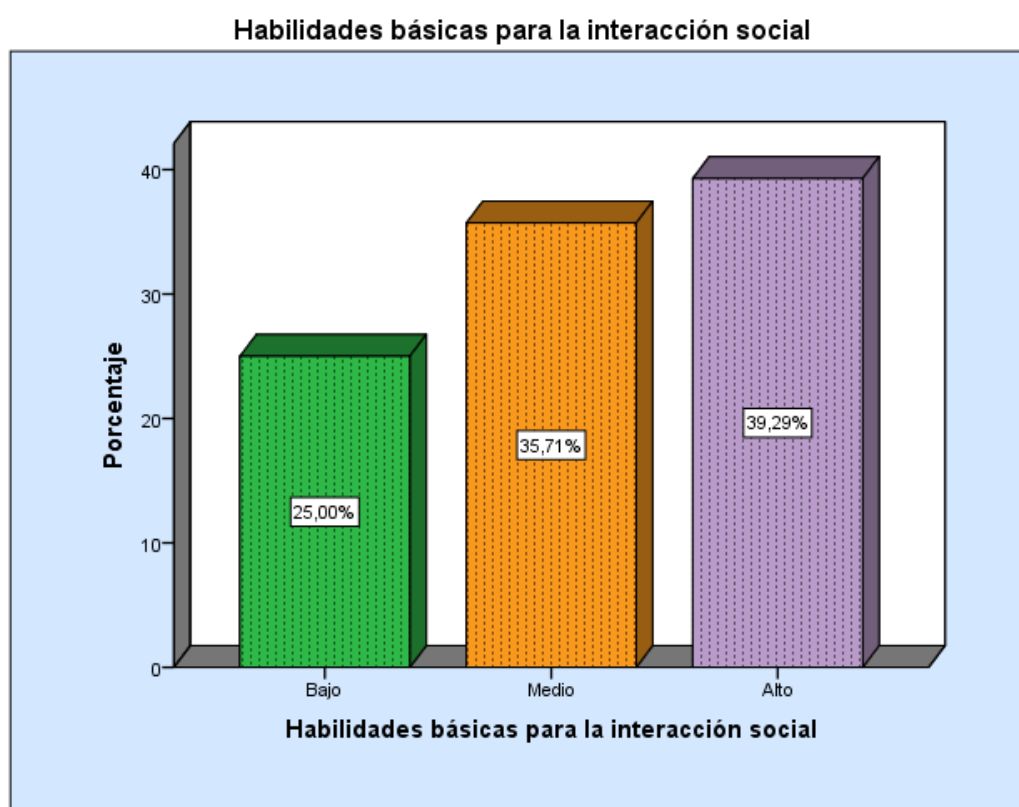


Figura 6. Grafica de barras según Habilidades básicas para la interacción social

Interpretación:

De la encuesta aplicada a los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, se obtuvo que del 39.29% el nivel de habilidades básicas para la interacción social es alta, del 35.71% el nivel de habilidades básicas para la interacción social es medio y del 25.00% el nivel de habilidades básicas para la interacción social es baja.

Tabla N°15: Distribución de frecuencias según Habilidades para hacer amigos y amigas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	12	14,3	14,3	14,3
Medio	27	32,1	32,1	46,4
Alto	45	53,6	53,6	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de la encuesta

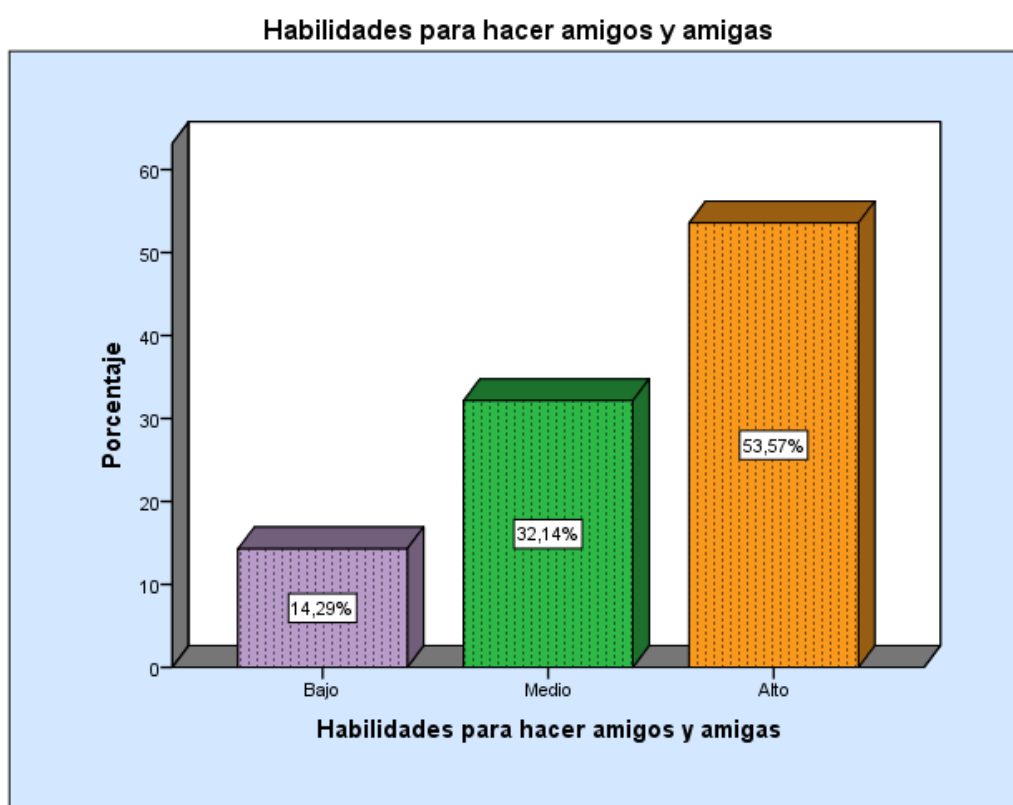


Figura 7. Grafica de barras según Habilidades para hacer amigos y amigas.

Interpretación:

De la encuesta aplicada De la encuesta aplicada a los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, se obtuvo que el 53.57% el nivel de habilidades para hacer amigos y amigas es alta, del 32.14% el nivel de habilidades básicas para hacer amigos y amigas es medio y del 14.29% el nivel de habilidades básicas para hacer amigos y amigas es bajo.

Tabla N°16: Distribución de frecuencias según Habilidades para las conversaciones

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	24	28,6	28,6	28,6
Medio	30	35,7	35,7	64,3
Alto	30	35,7	35,7	100,0
Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos de la encuesta

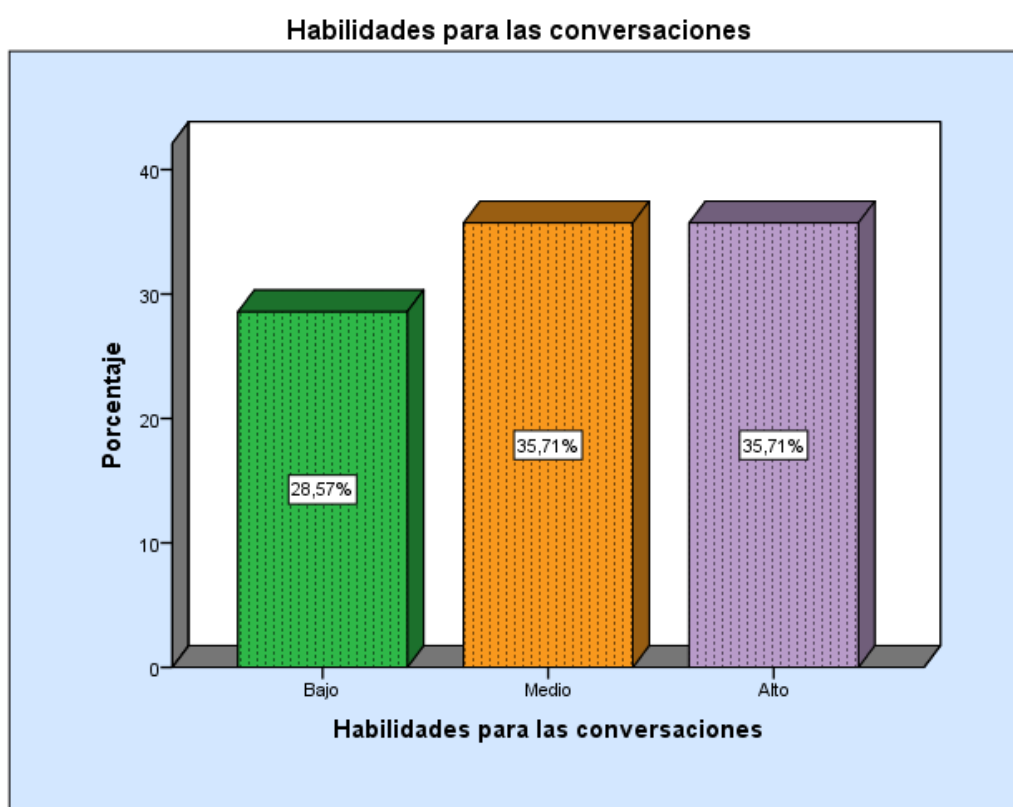


Figura 8. Gráfica de barras según Habilidades para las conversaciones

Interpretación:

De la encuesta aplicada De la encuesta aplicada a los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, se obtuvo que del 35.71% el nivel de habilidades para hacer las conversaciones es alta, del otro 35.71% el nivel de habilidades básicas para hacer las conversaciones es medio y del 28.57% el nivel de habilidades básicas para hacer las conversaciones es baja.

Prueba de normalidad de datos:

En las tablas 9 y 10 se presentan los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov-Smirnov, lo cual se usó debido a que la base de datos está compuesta por más de 50 datos. Encontrando valores de p menores de 0.05; en tal sentido al demostrar que los datos no siguen una distribución normal, para contrastar las hipótesis, se deberá emplear estadísticas no paramétricas: Rho de Spearman.

Tabla 17: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra la variable Juegos

		Juegos	Cooperación	Participación	Diversión
N		84	84	84	84
Parámetros uniformes ^{a,b}	Mínimo	39,00	11,00	12,00	11,00
	Máximo	56,00	21,00	21,00	17,00
	Absoluta	,244	,229	,226	,512
Diferencias más extremas	Positiva	,036	,036	,075	,036
	Negativa	-,244	-,229	-,226	-,512
Z de Kolmogorov-Smirnov		2,234	2,095	2,073	4,692
Sig. asintót. (bilateral)		,000	,000	,000	,000

a. La distribución de contraste es la Uniforme.

b. Se han calculado a partir de los datos.

Tabla 18: Prueba de Kolmogorov-Smirnov para la variable habilidades

		Habilidades	Habilidades básicas para la interacción social	Habilidades para hacer amigos y amigas	Habilidades para las conversaciones
N		84	84	84	84
Parámetros uniformes ^{a,b}	Mínimo	50,00	16,00	13,00	19,00
	Máximo	71,00	21,00	23,00	29,00
	Absoluta	,214	,193	,279	,129
Diferencias más extremas	Positiva	,036	,179	,057	,064
	Negativa	-,214	-,193	-,279	-,129
Z de Kolmogorov-Smirnov		1,964	1,768	2,553	1,178
Sig. asintót. (bilateral)		,001	,004	,000	,124

a. La distribución de contraste es la Uniforme.

b. Se han calculado a partir de los datos.

Prueba de hipótesis:

Hipótesis general

H₀: No existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019

H_a: Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

- **Establecer el nivel de confianza:**

Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0.05

- **Elección de la prueba estadística:**

Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

- **Resultado estadístico:**

Tabla N°19. Correlación rho de Spearman juegos cooperativos - las habilidades sociales

		Correlaciones	
		Juegos	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,496**
	Juegos	Sig. (bilateral)	.
	N	84	84
	Habilidades sociales	Sig. (bilateral)	,000
	N	84	84
	Coeficiente de correlación	,496**	1,000

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

- **Interpretación:**

De los resultados anteriores comprobamos que entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0.496; es decir a mayor aplicación de juegos cooperativos mejor será las habilidades sociales. Así mismo comprobamos que existe una relación alta de 49.6% entre ambas variables.

Al obtener un valor de significancia de $p=0.000$ y es menor de 0.05; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, demostrando efectivamente que, si existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

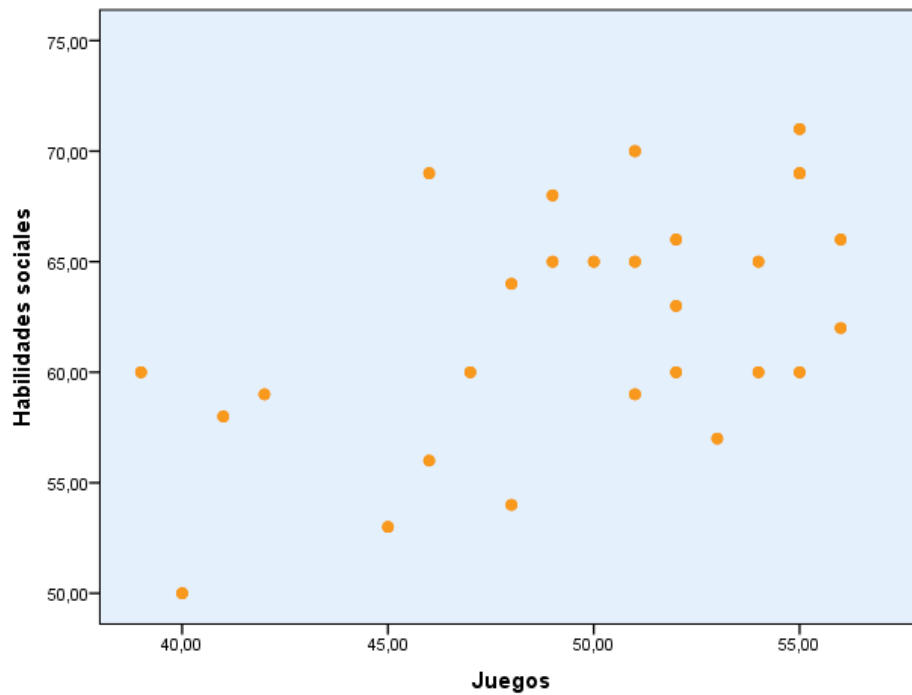


Figura 9. Grafica de correlación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales

Hipótesis específicas 1:

H₀: No existe relación significativa entre la cooperación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

H_a: Existe relación significativa entre la cooperación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

- **Establecer el nivel de confianza:**

Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0.05

- **Elección de la prueba estadística:**

Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

- **Resultado estadístico:**

Tabla N°20. Correlación rho de Spearman cooperación y las habilidades sociales

Correlaciones			
		Cooperación	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,412**
	Cooperación	Sig. (bilateral)	,000
	N	84	84
	Coeficiente de correlación	,412**	1,000
	Habilidades sociales	Sig. (bilateral)	,000
	N	84	84

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

- **Interpretación:**

De los resultados anteriores comprobamos que entre la cooperación y las habilidades sociales existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0.412; es decir a mayor cooperación mejor será las habilidades sociales. Así mismo comprobamos que existe una relación alta de 41.2% entre ambas variables.

Al obtener un valor de significancia de $p=0.000$ y es menor de 0.05; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, demostrando efectivamente que, si existe relación significativa entre la cooperación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

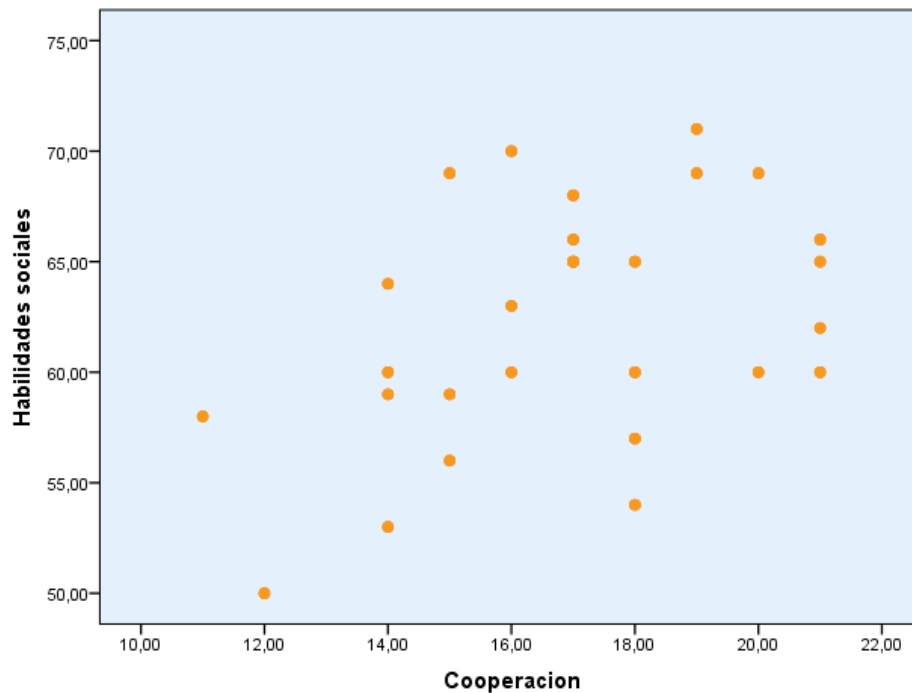


Figura 10. Grafica de correlación entre la cooperación y las habilidades sociales

Hipótesis específicas 2:

Ho: No existe relación significativa entre la participación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

Ha: Existe relación significativa entre la participación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

- **Establecer el nivel de confianza:**

Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0.05

- **Elección de la prueba estadística:**

Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

- **Resultado estadístico:**

Tabla N°21.: Correlación rho de Spearman la participación - las habilidades sociales

		Correlaciones	
		Participación	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,421**
	Participación	Sig. (bilateral)	.
	N	84	84
	Habilidades sociales	Sig. (bilateral)	,000
	N	84	84
	Coeficiente de correlación	,421**	1,000

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

- **Interpretación:**

De los resultados anteriores comprobamos que entre la participación y las habilidades sociales existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0.421; es decir a mayor participación mejor será las habilidades sociales. Así mismo comprobamos que existe una relación alta de 42.1% entre ambas variables.

Al obtener un valor de significancia de $p=0.000$ y es menor de 0.05; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, demostrando efectivamente que, si existe relación significativa entre la participación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

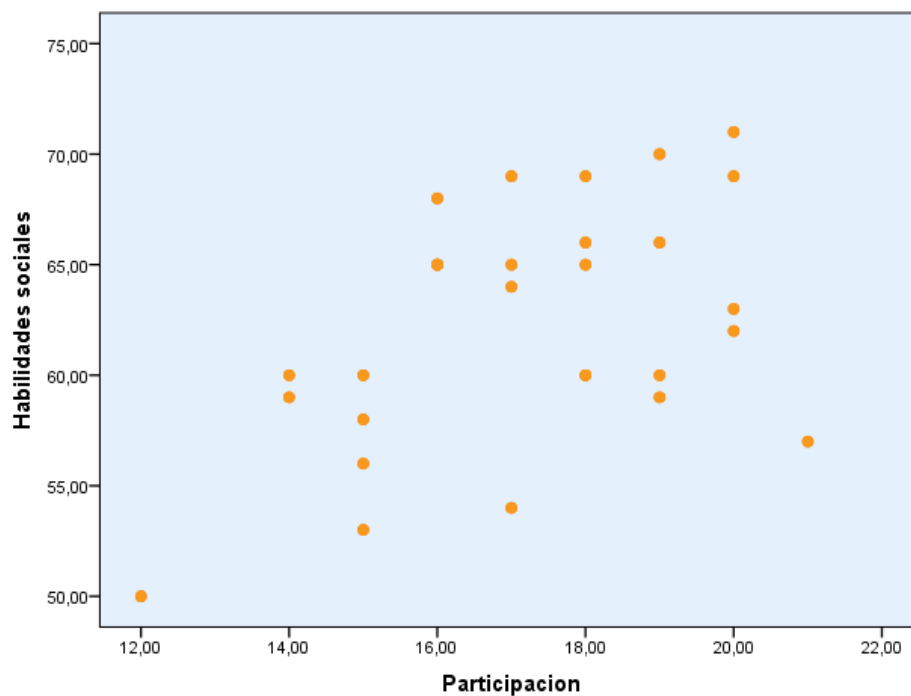


Figura 11. Grafica de correlación entre la participación y las habilidades sociales

Hipótesis específicas 3:

Ho: No existe relación significativa entre la diversión y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

Ha: Existe relación significativa entre la diversión y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

- **Establecer el nivel de confianza:**

Para la confiabilidad del 95%, se considera un nivel de significancia de 0.05

- **Elección de la prueba estadística:**

Para la validación de la hipótesis se aplicará el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

- **Resultado estadístico:**

Tabla N°22 Correlación rho de Spearman la diversión y las habilidades sociales

Correlaciones			
		Diversión	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Diversión	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,481**
		N	84
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,481**
		Sig. (bilateral)	,010
		N	84

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

De los resultados anteriores comprobamos que entre la diversión y las habilidades sociales existe una relación directa y significativa al obtener un valor de 0.481; es decir a mayor diversión como parte de los juegos cooperativos mejor será las habilidades sociales. Así mismo comprobamos que existe una relación alta de 48.1% entre ambas variables.

Al obtener un valor de significancia de $p=0.000$ y es menor de 0.05; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, demostrando efectivamente que, si existe relación significativa entre la diversión y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.

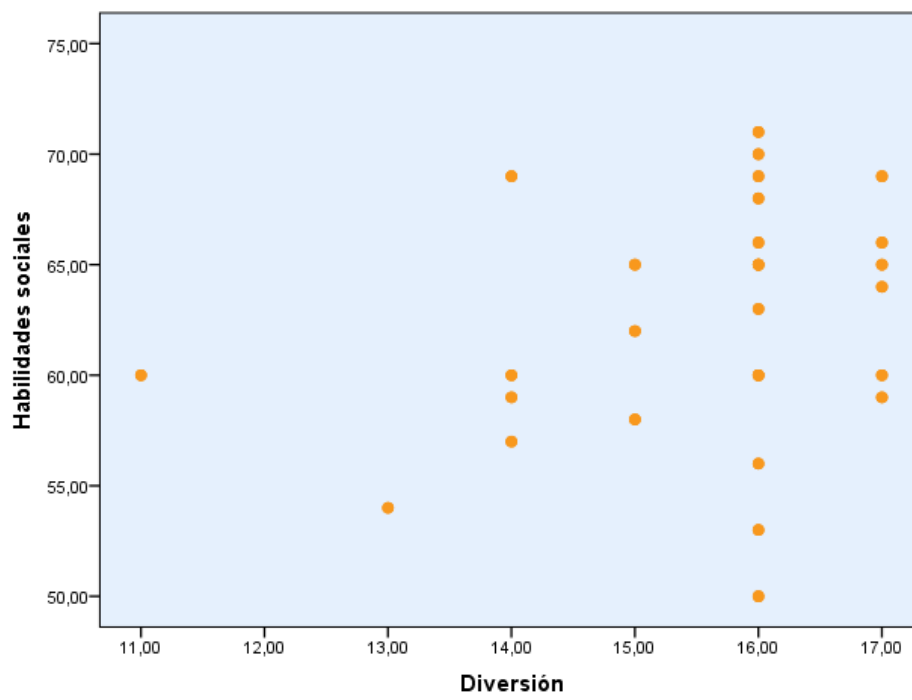


Figura 12. Grafica de correlación entre la diversión y las habilidades sociales

IV. Conclusiones

Primera. Existe una relación directa y significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019. Determinada por Rho De Spearman al obtener 0.496; al obtener un valor de significancia de $p=0.000$ y es menor de 0.05. Así mismo comprobamos que existe una relación alta de 49.6% entre ambas variables.

Segunda. Existe una relación directa y significativa entre la cooperación y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019. Determinada por Rho De Spearman 0.412; significa que existe una relación directa y significativa entre ambas variables, al obtener un valor de significancia de $p=0.000$ y es menor de 0.05. Así mismo comprobamos que existe una relación alta de 41.2% entre ambas variables.

Tercera. Existe una relación directa y significativa entre la participación y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019. Determinada por Rho De Spearman 0.421; significa que existe una relación directa y significativa entre ambas variables, al obtener un valor de significancia de $p=0.000$ y es menor de 0.05. Así mismo comprobamos que existe una relación alta de 42.1% entre ambas variables.

Cuarta. Existe una relación directa y significativa entre la diversión y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019. Determinada por Rho De Spearman 0.481; significa que existe una relación directa y significativa entre ambas variables, al obtener un valor de significancia de $p=0.000$ y es menor de 0.05. Así mismo comprobamos que existe una relación alta de 48.1% entre ambas variables.

V. Recomendaciones

Primera. Fomentar en los docentes el desarrollo de juegos cooperativos en las aulas de forma constante, para que los alumnos fortalezcan y demuestren conductas positivas, cuando se interrelacionen con los demás, generando una mejor convivencia en el aula.

Segunda. Desarrollar con mayor frecuencia los juegos donde desarrollen la cooperación entre pares, a través una calendarización para la realización de estas, teniendo en cuenta que los niños tienen mayor predisposición a los juegos, y ello les permitirá poder fortalecer, desarrollar y ya no ser consciente de las habilidades sociales que tiene.

Tercera. Promover la participación de los niños y niñas en diferentes actividades pedagógicas, a través de los juegos cooperativos, para que el niño pueda entablar amistades, aprender a cumplir objetivos en común, permitiendo una mayor socialización entre ellos.

Cuarta. Impulsar el juego cooperativo en las diferentes áreas curriculares, considerando que es un tiempo en donde los niños se divierten y aprenden a desarrollar sus habilidades comunicativas para interrelacionarse con sus pares.

VI. Referencias

- Bernal C. (2006), *Metodología de la investigación. Para la administración, economía, humanidades y ciencia sociales*. México: Pearson Educación.
- Borja, M. Y Martín, M. (2012), *El juego en las ludotecas y en los patios escolares*. Barcelona: Octaedro.
- Burin D. (2005). Hacia una Gestión Participativa y Eficaz. Ciccus. Bs. As. Recuperad de: <http://agro.unc.edu.ar/~extrural/LaPARTICIPACION.pdf>
- Dávila, S. R. (2018,10 DE DICIEMBRE). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales*. USS Hacedor. Recuperado de: <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979/839>
- Delgado, I (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid. Paraninfo.
- Garaigordobil, M y Fagoaga, J. (2006), *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=QxuyWt0uu6kC&pg=PA79&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Garzón, F. (2015) *El ocio, la fiesta la diversión*. Recuperado de: <https://www.uv.es/gibuv/Roger/Ocio.pdf>
- Hernández, R., Fernandez, C. y Baptista,P. (2008). *Metodología de la investigación*. (4.ª ed.). México, D.F.: McGraw – Hill Interamericana Editores.
- Hernández, R., Fernandez, C. y Baptista,P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.ª ed.). México, D.F.: McGraw – Hill Interamericana Editores.

Inclusión y el desarrollo de conductas prosociales (IEYA). Vol. 3, N° 2 (edición especial), pp. 649-654. RECUPERADO DE: <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/795/774>

Jiménez, C. (2005). *Inteligencia lúdica: juego y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Martínez, J (2011). *La sociedad del entretenimiento y su imperativo superyoico de goce: el fenómeno lúdico*. Luciérnaga. Recuperado de <file:///C:/Users/mirla/Downloads/Dialnet-LaSociedadDelEntretenimientoYSuImperativoSuperyoic-5529566.pdf>

Mega, A., y Liesa, M. (2015). *El juego cooperativo como método para favorecer la*

Mejía, E (2006). *Juegos cooperativos* (tesis de pregrado). Universidad de Antioquia. Colombia. Recuperado de http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/07_el_juego_cooperativo.pdf

Mercado (2009). *Juego y recreación en la educación*. Córdoba, Argentina: Editorial brujas.

Ministerio de Educación. (2004). *Desarrollando nuestras habilidades sociales*. Perú

Monjas, M.I (2012). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)*. Madrid: CEPE.

Muñoz. C , Crespi. P y Angrehs. R (2011). *Habilidades sociales*. Madrid, España: Paraninfo.

Olulo, P. (2018) *El efecto de las habilidades sociales en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años, San Juan de Lurigancho*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Perú.

- Pasihuan, L. (2017) *Habilidades sociales y juego cooperativo en niñas y niños de 4 años de la institución educativa San José, Comas. (Tesis de pregrado)*. Universidad Cesar Vallejo. Perú.
- Pavía, V. et.al (2006) *El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Centro De Publicaciones Educativas Y Material Didáctico.
- Pérez Oliveras, E., Marzo (1998): “*Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*”.
Lecturas: Educación Física y Deportes. Año 3, n ° 9, página 1. Buenos Aires.
Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Quiroz. (2018). *Juego cooperativo y desarrollo de las habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N°7096 “Príncipe de Asturias”, UGEL 01-Villa El Salvador*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Perú.
- Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Ruiz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil* (Tesis de posgrado). Universidad de Cantabria. España.
Recuperado de:
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Sáez de Ocáriz Granja, U. et al., (2018). *Transformar conflictos motores mediante los juegos cooperativos en Educación Primaria. Universitas Psychologica, 17(5), 1-13*. Recuperado de: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-5.tcmj>
- Sánchez, P. (2015) *Inteligencia emocional y habilidades sociales en alumnos del sexto grado del nivel primario de la I.E 2085 San Agustín en el distrito de comas-2015*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Perú.

Torrente D. et al (2007). *Los juegos cooperativos hacia una nueva perspectiva de intervención. Revista Digital.*

Zorrillo, A. (1999). *Juegos para estimular la atención y la concentración.* Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

VII. A NEXOS



MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: Juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
¿De qué manera se relaciona los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019?	Determinar el nivel relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019	Existe relación significativa entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019	Juegos cooperativos	La cooperación	<ul style="list-style-type: none"> • Destreza para apoyarse mutuamente. • Preocupación por los demás. • Colaboración para un fin común • Reciprocidad
Problemas específicos:	Objetivo Específicos	Hipótesis Especifico		La participación	<ul style="list-style-type: none"> • Participa con sus demás compañeros • Clima de confianza
¿De qué manera se relaciona la cooperación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019?	Comparar el nivel relación que existe entre la cooperación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.	Existe relación significativa entre la cooperación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019		La diversión	<ul style="list-style-type: none"> • Disipa el miedo al rechazo • Disipa el miedo al fracaso • Actividades de satisfacción
¿De qué manera se relaciona la participación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019?	Establecer el nivel relación que existe entre la participación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.	Existe relación significativa entre la participación y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019	Habilidades sociales	Habilidades básicas de interacción social	<ul style="list-style-type: none"> • Sonreír • saludar-presentarse • Pedir hacer favores • Cortesía
¿De qué manera se relaciona la diversión y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019?	Contrastar el nivel relación que existe entre la diversión y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019.	Existe relación significativa entre la diversión y las habilidades sociales de los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado, S.J.L. 2019		Habilidades para hacer amigos y amigas	<ul style="list-style-type: none"> • Alabar y reforzar a los demás. • Unirse en el juego • Iniciación social • Cooperar y compartir.
				Habilidades para las conversaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar conversaciones • Mantener conversaciones • Terminar conversaciones • Unirse en las conversaciones de otros. • Conversar en grupo.

**BASE DE DATOS: VARIABLE JUEGOS
COOPERATIVOS**

Niños	COOPERACION							PARTICIPACION							DIVERSION					Tot. V1	Tot. D1	Tot. D2	Tot. D3	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1					1
1	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	4	1	1	1
2	2	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	4	1	1	1
3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	5	1	1	1
4	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	5	1	1	1
5	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	6	5	7	4
6	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	3	3	4	1	1	1
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	5	2	1	1
8	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	5	2	1	1
9	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	4	1	8	5
10	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	5	2	2	1
11	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	3	1	1	1
12	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	5	1	1	1
13	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	5	0	8	7
14	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	5	1	2	1
15	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	4	1	1	1
16	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	8	8	7	3
17	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	5	1	2	1
18	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	4	1	1	1
19	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	6	5	5	6
20	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	3	2	3	3	4	1	1	1
21	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	9	7	6	6

22	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	5	1	1	1
23	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	8	8	6
24	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	9	7	6	6
25	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	5	0	8	7
26	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	1	7	7	7
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	4	4
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	5	4	5	6
29	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	8	4	7	7
30	2	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	1	1	5	5
31	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	1	6	9	6
32	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	5	9	7
33	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	6	5	7	4
34	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	3	3	7	6	5	6
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	4	1	9	4
36	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	6	1	8	7
37	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	4	1	8	5
38	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	6	1	0	5
39	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	9	4	4	1
40	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	7	9	6
41	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	5	0	8	7
42	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	8	1	4
43	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	8	8	7	3
44	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	5	9	0	6
45	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	6	0	6
46	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	5	9	0	6
47	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	6	5	5	6

48	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	3	2	3	3	4	1	1	1
49	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	0	2	2	6
50	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	4	1	1	1
51	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	5	1	1	1
52	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	0	8	6	6
53	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	5	1	1	1
54	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	5	1	1	1
55	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	7	7	7
56	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	4	1	1	1
57	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	4	1	1	1
58	2	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	1	1	5	5
59	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	5	1	1	1
60	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	6	9	6
61	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	5	1	1	1
62	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	3	3	4	1	1	1
63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	3	3	5	2	1	1
64	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	6	1	8	7
65	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	5	2	1	1
66	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	4	1	8	5
67	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	5	2	2	1
68	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	9	4	4	1
69	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	5	1	1	1
70	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	5	0	8	7
71	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	5	1	2	1
72	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	8	8	7	3
73	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	5	9	0	6

74	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	5	1	2	1
75	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	5	9	0	6
76	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	3	2	3	3	4	1	1	1
77	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	0	2	2	6
78	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	4	1	1	1
79	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	9	7	6	6
80	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	5	1	1	1
81	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	8	8	6
82	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	1	1	1
83	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	5	2	1	1
84	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	4	1	1	1
																					4	1	1	1
																					4	1	1	1
																					5	4	5	6

**BASE DE DATOS: VARIABLE
HABILIDADES**

NINOS	HABILIDADES BASICAS PARA LA INTERACCION SOCIAL							HABILIDADES PARA HACER AMIGOS Y AMIGAS							HABILIDADES PARA LAS CONVERSACIONES							Tot. V2	Tot. D1	Tot. D2	Tot. D3					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1					2	3	4	5	
1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	6	1	1	2	
2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	8	9	7	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	5	2	1	2	
4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	7	2	2	2	
5	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	9	0	0	9	
6	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	2	3	6	1	1	2	
7	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	3	0	8	1	1	
8	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	6	2	2	2	
9	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	3	2	3	5	0	0	5	
10	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	6	2	2	2	
11	3	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	3	3	3	1	3	2	3	3	2	3	2	0	6	8	6
12	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	6	1	2	2	
13	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	
14	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	5	1	1	2	
15	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	6	6	2	
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	2	3	2	3	6	2	2	2	
17	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	9	1	3	5
18	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	6	1	1	2	
19	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	2	3	5	1	1	2	
20	3	3	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	0	6	3	1	
21	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	6	1	1	2	
																										5	8	9	8	

22	3 3 3 2 3 3 2	2 2 3 2 3 3 2 2	3 3 3 1 3 2 3 3 3 3	6	1	1	2
23	2 3 2 2 2 3 2	2 2 3 2 3 3 3 3	3 3 2 2 2 2 2 2 3	5	9	9	7
24	3 3 3 2 3 3 3	2 3 3 3 2 2 3 2	3 3 3 1 3 3 3 3 3	6	1	2	2
25	3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 2 3 3 3 3	3 3 2 2 3 2 2 3 2 3	0	6	1	3
26	3 3 2 3 2 3 3	3 3 3 2 3 3 2 3	3 3 2 2 3 2 2 2 2 3	6	2	2	2
27	3 3 2 2 2 3 3	2 3 2 2 2 2 2 2	3 3 2 2 3 2 2 3 2 2	8	0	0	8
28	3 3 2 3 2 3 1	2 1 3 2 2 2 2 3	2 2 2 2 2 2 2 2 1 2	6	2	2	2
29	3 3 2 2 2 3 3	3 3 2 2 2 3 2 2	3 3 2 2 3 3 2 3 3 3	9	1	3	5
30	3 3 2 3 3 3 3	2 3 2 3 1 2 1 2	2 2 2 2 2 2 2 3 2 3	6	1	2	2
31	3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 2 3 2 2	3 3 3 1 3 3 3 3 3 3	5	1	1	2
32	3 3 2 3 3 3 2	3 2 2 2 2 2 2 2	2 2 3 2 3 2 2 3 2 2	9	8	7	4
33	3 3 3 2 3 3 3	2 3 3 3 2 3 2 2	3 3 3 2 3 3 3 3 3 3	5	1	1	1
34	3 3 2 2 3 3 2	2 2 3 2 3 3 2 2	3 2 3 1 3 2 2 2 2 3	3	7	7	9
35	3 3 2 3 2 3 2	3 2 3 2 3 3 3 2	2 2 3 1 2 2 2 2 2 3	6	1	1	2
36	3 3 3 3 2 3 3	2 3 3 2 3 3 3 2	3 3 3 2 3 2 2 2 2 3	4	8	9	7
37	3 3 3 2 3 3 3	2 3 3 2 3 2 3 2	3 3 3 1 3 2 2 3 2 3	5	2	1	2
38	3 3 3 2 3 3 3	2 3 2 2 3 3 3 3	2 2 2 1 3 2 2 2 2 3	8	0	6	2
39	3 3 2 1 2 3 2	3 2 3 3 2 2 2 1	3 3 3 1 3 2 3 3 2 3	7	2	2	2
40	3 3 2 2 3 3 3	3 3 3 2 3 2 3 2	3 3 3 2 3 2 2 3 2 3	0	1	1	8
41	3 3 3 3 3 3 2	3 2 3 2 3 2 3 2	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	5	1	1	2
42	2 2 2 2 3 3 2	3 2 2 2 3 2 3 3	2 2 2 2 2 2 2 2 2 3	9	9	7	3
43	3 2 2 2 2 3 2	2 2 2 2 2 2 2 2	3 2 2 2 2 2 2 2 2 3	6	2	2	2
44	3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3 2	3 3 3 1 3 2 2 3 2 3	9	0	0	9
45	3 3 3 3 2 3 2	3 2 2 2 2 2 3 2	3 3 3 1 3 2 2 3 3 3	6	1	1	2
46	3 3 3 2 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3 2	3 3 3 1 3 3 3 3 3 3	3	9	8	6
47	3 3 2 2 2 3 2	2 2 2 2 2 2 2 2	3 3 2 1 2 2 2 3 2 3	7	2	2	2

48	3 3 2 2 2 3 1	2 1 2 2 2 2 1 1	2 2 2 2 2 2 2 2 3	5	1	1	2
49	3 3 2 2 2 3 3	2 3 3 2 2 3 2 2	3 3 3 1 3 3 3 3 3	0	6	3	1
50	3 3 3 2 3 3 2	2 2 3 2 3 3 2 2	3 3 3 1 3 2 3 3 3	6	1	1	2
51	2 3 2 2 2 3 2	2 2 3 2 3 3 3 3	3 3 2 2 2 2 2 2 3	5	8	9	8
52	3 3 3 2 3 3 3	2 3 3 3 2 2 3 2	3 3 3 1 3 3 3 3 3	6	1	1	2
53	3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 2 3 3 3 3	3 3 2 2 3 2 2 3 2	5	9	9	7
54	3 3 2 3 2 3 3	3 3 3 2 3 3 2 3	3 3 2 2 3 2 2 2 3	6	1	2	2
55	3 3 2 2 2 3 3	2 3 2 2 2 2 2 2	3 3 2 2 3 2 2 3 2	0	6	1	3
56	3 3 2 3 2 3 1	2 1 3 2 2 2 2 3	2 2 2 2 2 2 2 2 1	6	2	2	2
57	3 3 2 2 2 3 3	3 3 2 2 2 3 2 2	3 3 2 2 3 3 2 3 3	8	0	0	8
58	3 3 2 3 3 3 3	2 3 2 3 1 2 1 2	2 2 2 2 2 2 2 3 2	6	2	2	2
59	3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 2 3 2 2	3 3 3 1 3 3 3 3 3	9	1	3	5
60	3 3 2 3 3 3 2	3 2 2 2 2 2 2 2	2 2 3 2 3 2 2 3 2	6	1	2	2
61	3 3 3 2 3 3 3	2 3 3 3 2 3 2 2	3 3 3 2 3 3 3 3 3	5	9	2	4
62	3 3 2 2 3 3 2	2 2 3 2 3 3 2 2	3 2 3 1 3 2 2 2 3	5	1	1	2
63	3 3 2 3 2 3 2	3 2 3 2 3 3 3 2	2 2 3 1 2 2 2 2 3	9	8	7	4
64	3 3 3 3 2 3 3	2 3 3 2 3 3 3 2	3 3 3 2 3 2 2 2 3	5	1	1	1
65	3 3 3 2 3 3 3	2 3 3 2 3 2 3 2	3 3 3 1 3 2 2 3 2	3	7	7	9
66	3 3 3 2 3 3 3	2 3 2 2 3 3 3 3	2 2 2 1 3 2 2 2 3	6	1	1	2
67	3 3 2 1 2 3 2	3 2 3 3 2 2 2 1	3 3 3 1 3 2 3 3 2	4	8	9	7
68	3 3 2 2 3 3 3	3 3 3 2 3 2 3 2	3 3 3 2 3 2 2 3 2	5	2	1	2
69	3 3 3 3 3 3 2	3 2 3 2 3 2 3 2	2 2 2 2 2 2 2 2 2	8	0	6	2
70	2 2 2 2 3 3 2	3 2 2 2 3 2 3 3	2 2 2 2 2 2 2 2 3	7	2	2	2
71	3 2 2 2 2 3 2	2 2 2 2 2 2 2 2	3 2 2 2 2 2 2 2 3	0	1	1	8
72	3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3 2	3 3 3 1 3 2 2 3 2	5	1	1	2
73	3 3 3 3 2 3 2	3 2 2 2 2 2 3 2	3 3 3 1 3 2 2 3 3	9	9	7	3

74	3 3 3 2 3 3 3	3 3 3 3 3 3 2	3 3 3 1 3 3 3 3 3 3	7	2	2	2
75	3 3 2 2 2 3 2	2 2 2 2 2 2 2	3 3 2 1 2 2 2 3 2 3	1	0	3	8
76	3 3 2 2 2 3 1	2 1 2 2 2 2 1 1	2 2 2 2 2 2 2 2 2 3	5	1	1	2
77	3 3 2 2 2 3 3	2 3 3 2 2 3 2 2	3 3 3 1 3 3 3 3 3 3	6	7	6	3
78	3 3 3 2 3 3 2	2 2 3 2 3 3 2 2	3 3 3 1 3 2 3 3 3 3	5	1	1	2
79	2 3 2 2 2 3 2	2 2 3 2 3 3 3 3	3 3 2 2 2 2 2 2 2 3	0	6	3	1
80	3 3 3 2 3 3 3	2 3 3 3 2 2 3 2	3 3 3 1 3 3 3 3 3 3	6	1	1	2
81	3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 2 3 3 3 3	3 3 2 2 3 2 2 3 2 3	5	8	9	8
82	3 3 2 3 2 3 3	3 3 3 2 3 3 2 3	3 3 2 2 3 2 2 2 2 3	6	1	1	2
83	3 3 2 2 2 3 3	2 3 2 2 2 2 2 2	3 3 2 2 3 2 2 3 2 2	5	9	9	7
84	3 3 2 3 2 3 1	2 1 3 2 2 2 2 3	2 2 2 2 2 2 2 2 1 2	6	1	2	2
				5	1	1	2
				9	8	7	4
				5	1	1	1
				3	7	7	9

JUEGOS COOPERATIVOS

Item	Experto 1	Experto 2	Experto 3	TOTAL
1	1	1	1	3
2	1	1	1	3
3	1	1	1	3
4	1	1	1	3
5	1	1	1	3
6	1	1	1	3
7	1	1	1	3
8	1	1	1	3
9	1	1	1	3
10	1	1	1	3
11	1	1	1	3
12	1	1	1	3
13	1	1	1	3
14	1	1	1	3
15	1	1	1	3
16	1	1	1	3
17	1	1	1	3
18	1	1	1	3
19	1	1	1	3
20	1	1	1	3
TOTAL	20	20	20	60

HABILIDADES SOCIALES

Item		Experto 2	Experto 3	TOTAL
1	1	1	1	3
2	1	1	1	3
3	1	1	1	3
4	1	1	1	3
5	1	1	1	3
6	1	1	1	3
7	1	1	1	3
8	1	1	1	3
9	1	1	1	3
10	1	1	1	3
11	1	1	1	3
12	1	1	1	3
13	1	1	1	3
14	1	1	1	3
15	1	1	1	3
16	1	1	1	3
17	1	1	1	3
18	1	1	1	3
19	1	1	1	3
20	1	1	1	3
21	1	1	1	3
22	1	1	1	3
23	1	1	1	3
24	1	1	1	3
25	1	1	1	3
TOTAL	25	25	25	75

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA DE POSGRADO
LISTA DE COTEJO SOBRE JUEGO COOPERATIVO



La presente lista de cotejo, tiene como finalidad conocer el nivel en la que se encuentran los niños en relación con los juegos cooperativos.

IE.....
 Nombre:
 Edad: Aula: Fecha:

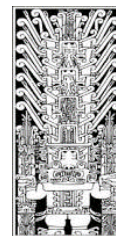
Se observara la conducta de cada estudiante, relacionado con cada ítem de la lista. Si el estudiante observado presenta la conducta que está establecido, se colocara "X", en el casillero correspondiente de acuerdo a la escala de valoración.

Tabla de código

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

N°	Variable	1	2	3
	Dimensión : cooperación	N	AV	S
1	Resuelve problemas sencillos cuando juega con sus amigos.			
2	Considera a sus amigos cuando se presenta dificultades en el juego.			
3	Se ayuda entre amigos para resolver una actividad en común.			
4	Comparte con sus compañeros los materiales que usan.			
5	Es solidario con sus amigos con menos destreza.			
6	Se integra en diferentes equipos con facilidad para realizar un juego.			
7	Se preocupa para que sus compañeros alcancen la meta.			
	Dimensión: participación	N	AV	S
8	Se integra en el grupo que le corresponde.			
9	Integra a sus amigos durante las actividades de juego.			
10	Busca alternativas de soluciones ante un conflicto en el juego.			
11	Juega con sus amigos en un clima de confianza.			
12	Muestra confianza en sus amigos, para el cumplimiento de metas en el juego.			
13	Apoya a sus amigos en el momento que le necesita.			
14	Cumple con los acuerdos tomados en grupo.			
	Dimensión: diversión	N	AV	S
15	Demuestra espontaneidad al realizar el juego.			
16	Juega sin demostrar miedo al fracaso.			
17	Se divierte al participar en el juego con sus amigos.			
18	No tiene miedo al rechazo de sus amigos.			
19	Demuestra alegría al realizar el juego.			
20	Disfruta del juego sin estar desesperado por el tiempo.			

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA DE POSGRADO
LISTA DE COTEJO SOBRE HABILIDADES SOCIALES



La presente lista de cotejo, tiene como finalidad conocer el nivel en la que se encuentran los niños en relación con las habilidades sociales.

IE.....
 Nombre:
 Edad: Aula: Fecha:

Se observara la conducta de cada estudiante, relacionado con cada ítem de la lista. Si el estudiante observado presenta la conducta que está establecido, se colocara "X", en el casillero correspondiente de acuerdo a la escala de valoración.

Tabla de código

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

N°	Variable	1	2	3
	Dimensión: habilidades básicas de la interacción social.	N	AV	S
1	Saluda a sus amigos			
2	Dice su nombre cuando se le pregunta			
3	Pide disculpas cuando hace algo que no está bien.			
4	Pide las cosas diciendo: "por favor"			
5	Dice gracias cuando le ofrecen algo.			
6	Muestra algún gesto de satisfacción con sus amigos.			
7	Pide favores a sus amigos cuando lo necesita.			
	Dimensión: habilidades para hacer amigos y amigas.	N	AV	S
8	Se une para jugar con sus amigos.			
9	Pide ayuda a su maestra cuando lo necesita.			
10	Felicita a sus amigos cuando lograron una actividad.			
11	Propicia alguna actividad para realizarla.			
12	Comparte con sus amigos los materiales o juguetes.			
13	Coopera con sus amigos en distintas actividades.			
14	Apoya a sus amigos en el momento que le necesita.			
15	Cumple con los acuerdos tomados en grupo.			
	Dimensión: habilidades para las conversaciones.	N	AV	S
16	Inicia conversaciones.			
17	Mantiene conversaciones.			
18	Termina conversaciones.			
19	No tiene miedo al rechazo de sus amigos.			
20	Se une en conversaciones de otros.			
21	Conversa en grupo.			
22	Expresa lo que le gusta o no le gusta.			
23	Reclama cuando no le permiten participar en grupo.			
24	Prolonga sus conversaciones en temas interesantes.			
25	Se comunica con alegría y entusiasmo.			

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA DE POSGRADO



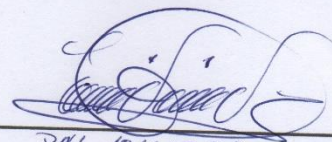
I DATOS GENERALES				
Apellidos y nombre del experto	Grado académico	Institución donde labora	Identificación de la técnica e instrumento	Autor del instrumento
PORTIELLA ARAINGA, Mirilla	Magister en Psicología Educativa.	I.E. N° 171-1. J. V. A.	Lista de Cotejo	Juca Taguada Mirilla.
Título de la tesis: Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado.				
II. INDICADORES DE LA VALIDACION DE CADA ITEM				
0= Desaprueba 1=Aprueba				
III PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN.				
Nº	Item	Valoración	Observación	
Dimensión : Cooperación				
1	Resuelve problemas sencillos cuando juega con sus amigos.	1		
2	Considera a sus amigos cuando se presenta dificultades en el juego.	1		
3	Se ayuda entre amigos para resolver una actividad en común.	1		
4	Comparte con sus compañeros los materiales que usan.	1		
5	Es solidario con sus amigos con menos destreza.	1		
6	Se integra en diferentes equipos con facilidad para realizar un juego.	1		
7	Se preocupa para que sus compañeros alcancen la meta.	1		
Dimensión: Participación				
8	Se integra en el grupo que le corresponde.	1		
9	Integra a sus amigos durante las actividades de juego.	1		
10	Busca alternativas de soluciones ante un conflicto en el juego.	1		
11	Juega con sus amigos en un clima de confianza.	1		
12	Muestra confianza en sus amigos, para el cumplimiento de metas en el juego.	1		
13	Apoya a sus amigos en el momento que le necesita.	1		
14	Cumple con los acuerdos tomados en grupo.	1		
Dimensión: Diversión				
15	Demuestra espontaneidad al realizar el juego.	1		
16	Juga sin demostrar miedo al fracaso.	1		
17	Se divierte al participar en el juego con sus amigos.	1		
18	No tiene miedo al rechazo de sus amigos.	1		
19	Demuestra alegría al realizar el juego.	1		
20	Disfruta del juego sin estar desesperado por el tiempo.	1		

Portella
09665817
Firma

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA DE POSGRADO



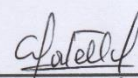
I DATOS GENERALES				
Apellidos y nombre del experto	Grado académico	Institución donde labora	Identificación de la técnica e instrumento	Autor del instrumento
VASQUEZ VILLACORTA Santos	DOCTOR	Nº 171-1 "JUA"	LISTA DE COTEJO	Juca Taguada Hurtado
Título de la tesis: Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado.				
II. INDICADORES DE LA VALIDACION DE CADA ITEM				
0= Desaprueba 1=Aprueba				
III PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN.				
Nº	Item	Valoración	Observación	
Dimensión : Cooperación				
1	Resuelve problemas sencillos cuando juega con sus amigos.	1		
2	Considera a sus amigos cuando se presenta dificultades en el juego.	1		
3	Se ayuda entre amigos para resolver una actividad en común.	1		
4	Comparte con sus compañeros los materiales que usan.	1		
5	Es solidario con sus amigos con menos destreza.	1		
6	Se integra en diferentes equipos con facilidad para realizar un juego.	1		
7	Se preocupa para que sus compañeros alcancen la meta.	1		
Dimensión: Participación				
8	Se integra en el grupo que le corresponde.	1		
9	Integra a sus amigos durante las actividades de juego.	1		
10	Busca alternativas de soluciones ante un conflicto en el juego.	1		
11	Juega con sus amigos en un clima de confianza.	1		
12	Muestra confianza en sus amigos, para el cumplimiento de metas en el juego.	1		
13	Apoya a sus amigos en el momento que le necesita.	1		
14	Cumple con los acuerdos tomados en grupo.	1		
Dimensión: Diversión				
15	Demuestra espontaneidad al realizar el juego.	1		
16	Juga sin demostrar miedo al fracaso.	1		
17	Se divierte al participar en el juego con sus amigos.	1		
18	No tiene miedo al rechazo de sus amigos.	1		
19	Demuestra alegría al realizar el juego.	1		
20	Disfruta del juego sin estar desesperado por el tiempo.	1		


 DNI 10111528
 Firma
 DOCTOR.

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA DE POSGRADO



I DATOS GENERALES				
Apellidos y nombre del experto	Grado académico	Institución donde labora	Identificación de la técnica e instrumento	Autor del instrumento
PORTIELLA ARAINGA, Mirella	Magister en Psicología Educativa.	I.E. N° 171-1. J. V. A.	Lista de Cotejo	Julca Taguada Hísta.
Título de la tesis: Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado.				
II. INDICADORES DE LA VALIDACION DE CADA ITEM				
0= Desaprueba 1=Aprueba				
III PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN.				
Nº	Ítem	Valoración	Observación	
Dimensión : Cooperación				
1	Resuelve problemas sencillos cuando juega con sus amigos.	1		
2	Considera a sus amigos cuando se presenta dificultades en el juego.	1		
3	Se ayuda entre amigos para resolver una actividad en común.	1		
4	Comparte con sus compañeros los materiales que usan.	1		
5	Es solidario con sus amigos con menos destreza.	1		
6	Se integra en diferentes equipos con facilidad para realizar un juego.	1		
7	Se preocupa para que sus compañeros alcancen la meta.	1		
Dimensión: Participación				
8	Se integra en el grupo que le corresponde.	1		
9	Integra a sus amigos durante las actividades de juego.	1		
10	Busca alternativas de soluciones ante un conflicto en el juego.	1		
11	Juega con sus amigos en un clima de confianza.	1		
12	Muestra confianza en sus amigos, para el cumplimiento de metas en el juego.	1		
13	Apoya a sus amigos en el momento que le necesita.	1		
14	Cumple con los acuerdos tomados en grupo.	1		
Dimensión: Diversión				
15	Demuestra espontaneidad al realizar el juego.	1		
16	Juga sin demostrar miedo al fracaso.	1		
17	Se divierte al participar en el juego con sus amigos.	1		
18	No tiene miedo al rechazo de sus amigos.	1		
19	Demuestra alegría al realizar el juego.	1		
20	Disfruta del juego sin estar desesperado por el tiempo.	1		


 09665817
 Firma

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA DE POSGRADO



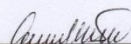
I DATOS GENERALES				
Apellidos y nombre del experto	Grado académico	Institución donde labora	Identificación de la técnica e instrumento	Autor del instrumento
PORTIELLA ARAINGA, Mirella Noheми	Magister en Psicología Educativa.	J.É. N° 141-1. J.V.A.	Lista de Cotejo	Julca Taguasla Mirla.
Título de la tesis: Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado.				
II. INDICADORES DE LA VALIDACION DE CADA ITEM				
0= Desaprueba 1=Aprueba				
III PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN.				
Nº	Ítem	Valoración	Observación	
1	Dimensión: habilidades básicas de la interacción social.	/		
2	Saluda a sus amigos	/		
3	Dice su nombre cuando se le pregunta	/		
4	Pide disculpas cuando hace algo que no está bien.	/		
5	Pide las cosas diciendo: "por favor"	/		
6	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	/		
7	Muestra algún gesto de satisfacción con sus amigos.	/		
8	Pide favores a sus amigos cuando lo necesita.	/		
	Dimensión: habilidades para hacer amigos y amigas.			
10	Se une para jugar con sus amigos.	/		
11	Pide ayuda a su maestra cuando lo necesita.	/		
12	Felicita a sus amigos cuando lograron una actividad.	/		
13	Propicia alguna actividad para realizarla.	/		
14	Comparte con sus amigos los materiales o juguetes.	/		
15	Coopera con sus amigos en distintas actividades.	/		
16	Apoya a sus amigos en el momento que le necesita.	/		
17	Cumple con los acuerdos tomados en grupo.	/		
	Dimensión: habilidades para las conversaciones.			
18	Inicia conversaciones.	/		
19	Mantiene conversaciones.	/		
20	Termina conversaciones.	/		
21	No tiene miedo al rechazo de sus amigos.	/		
22	Se une en conversaciones de otros.	/		
23	Conversa en grupo.	/		
24	Expresa lo que le gusta o no le gusta.	/		
25	Reclama cuando no le permiten participar en grupo.	/		
26	Prolonga sus conversaciones en temas interesantes.	/		
27	Se comunica con alegría y entusiasmo.	/		
28	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	/		

Portella
109665817
Firma

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA DE POSGRADO




I DATOS GENERALES				
Apellidos y nombre del experto	Grado académico	Institución donde labora	Identificación de la técnica e instrumento	Autor del instrumento
MIRAMIRA QUISPE CARRHEN TERESA	MAGISTER	171-1JVA	LISTA de COTEJO	Julca Taguada Morla
Título de la tesis: Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado.				
II. INDICADORES DE LA VALIDACION DE CADA ITEM				
0= Desaprueba 1=Aprueba				
III PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN.				
Nº	Ítem	Valoración	Observación	
1	Dimensión: habilidades básicas de la interacción social.			
2	Saluda a sus amigos	1		
3	Dice su nombre cuando se le pregunta	1		
4	Pide disculpas cuando hace algo que no está bien.	1		
5	Pide las cosas diciendo: "por favor"	1		
6	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	1		
7	Muestra algún gesto de satisfacción con sus amigos.	1		
8	Pide favores a sus amigos cuando lo necesita.	1		
	Dimensión: habilidades para hacer amigos y amigas.			
10	Se une para jugar con sus amigos.	1		
11	Pide ayuda a su maestra cuando lo necesita.	1		
12	Felicita a sus amigos cuando lograron una actividad.	1		
13	Propicia alguna actividad para realizarla.	1		
14	Comparte con sus amigos los materiales o juguetes.	1		
15	Coopera con sus amigos en distintas actividades.	1		
16	Apoya a sus amigos en el momento que le necesita.	1		
17	Cumple con los acuerdos tomados en grupo.	1		
	Dimensión: habilidades para las conversaciones.			
18	Inicia conversaciones.	1		
19	Mantiene conversaciones.	1		
20	Termina conversaciones.	1		
21	No tiene miedo al rechazo de sus amigos.	1		
22	Se une en conversaciones de otros.	1		
23	Conversa en grupo.	1		
24	Expresa lo que le gusta o no le gusta.	1		
25	Reclama cuando no le permiten participar en grupo.	1		
26	Prolonga sus conversaciones en temas interesantes.	1		
27	Se comunica con alegría y entusiasmo.	1		
28	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	1		


 DNI 09939459
 Firma

UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL
ESCUELA DE POSGRADO



I DATOS GENERALES				
Apellidos y nombre del experto	Grado académico	Institución donde labora	Identificación de la técnica e instrumento	Autor del instrumento
VÁSQUEZ VILLACORTA, Santos	DOCTOR	Nº 1711 J.V.A	LISTA DE COTEJO	Julca Taguada Mica.
Título de la tesis: Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los niños de 5 años, de la IE 171-1 Juan Velasco Alvarado.				
II. INDICADORES DE LA VALIDACION DE CADA ITEM				
0= Desaprueba 1=Aprueba				
III PROCEDIMIENTO DE VALIDACIÓN.				
Nº	Ítem	Valoración	Observación	
	Dimensión: habilidades básicas de la interacción social.			
1	Saluda a sus amigos	1		
2	Dice su nombre cuando se le pregunta	1		
3	Pide disculpas cuando hace algo que no está bien.	1		
4	Pide las cosas diciendo: "por favor"	1		
5	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	1		
6	Muestra algún gesto de satisfacción con sus amigos.	1		
7	Pide favores a sus amigos cuando lo necesita.	1		
	Dimensión: habilidades para hacer amigos y amigos.			
8	Se une para jugar con sus amigos.	1		
9	Pide ayuda a su maestra cuando lo necesita.	1		
10	Felicita a sus amigos cuando lograron una actividad.	1		
11	Propicia alguna actividad para realizarla.	1		
12	Comparte con sus amigos los materiales o juguetes.	1		
13	Coopera con sus amigos en distintas actividades.	1		
14	Apoya a sus amigos en el momento que le necesita.	1		
15	Cumple con los acuerdos tomados en grupo.	1		
	Dimensión: habilidades para las conversaciones.			
16	Inicia conversaciones.	1		
17	Mantiene conversaciones.	1		
18	Termina conversaciones.	1		
19	No tiene miedo al rechazo de sus amigos.	1		
20	Se une en conversaciones de otros.	1		
21	Conversa en grupo.	1		
22	Expresa lo que le gusta o no le gusta.	1		
23	Reclama cuando no le permiten participar en grupo.	1		
24	Prolonga sus conversaciones en temas interesantes.	1		
25	Se comunica con alegría y entusiasmo.	1		


 DNI 1011582
 Firma
 DOCTOR

SESIÓN DE APRENDIZAJE

"ME DIVIERTO CON MIS AMIGOS"

AREA	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	Precisión del Desempeño	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?
PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacer.	❖ Realiza habilidades motrices como correr, saltar demostrando sus emociones y explorando su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Participa en los juegos. ❖ Expresa sus emociones ❖ Se divierte en el juego realizando movimientos con su cuerpo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque Orientación al bien común	Los estudiantes asumen diversas responsabilidades y las aprovechan para el bienestar del grupo.

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES SE NECESITARÁN EN ESTA SESIÓN?
<ul style="list-style-type: none"> ∴ Alistar los conos que se utilizarán ∴ Leer la sesión 	∴ Conos

	∴ Plumones ∴ Hojas
--	-----------------------

MOMENTOS DE LA SESIÓN

PROCESOS PEDAGÓGICO	
INICIO	TIEMPO APROXIMADO: 10`
<ul style="list-style-type: none"> ∴ Se saluda a los niños y se propicia un ambiente de confianza, para ello se realiza la asamblea, formando un círculo en medio del aula, propiciando el dialogo y estableciendo con ellos las normas que se trabajaban en la sesión. ∴ Pregúntales si antes de iniciar el juego desean contar alguna anécdota o algo que desean compartir los niños. ∴ Dentro de las anticipaciones coméntales sobre las ubicaciones de los materiales, espacios que utilizaremos, y las reglas y el cuidado que debemos tener para cuidarnos. ∴ Motívalos a cómo deben jugar entre todos, a través de una dramatización de títeres. ∴ Comunica el propósito del taller: Hoy nos divertiremos jugando con nuestros amigos, explorando nuestro cuerpo y expresando nuestras emociones. 	
DESARROLLO	TIEMPO APROXIMADO: 30`
PROCESOS DIDÁCTICOS	
<p>Juego motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ∴ Sal al patio con los niños, y forma grupos de tres grupos de mixtos, se colocara los conos en el medio del patio, el primer grupo será quien participe. ∴ Pregúntales: ¿Qué juego creen que realizaremos con los conos? ¿alguna vez han jugado con los conos? ¿Cómo se utiliza? ∴ Luego explícales en que consiste el juego. <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas correrán por el patio, mientras que las niñas derrumbaran los conos los niños levantarán los conos, dale un tiempo prudencial para realizar el juego. ∴ Acompaña a los niños en la realización del juego, y se considera oportuno intervenir hágalo. ∴ Realiza el otro juego, para ello forma 5 grupos mixtos en donde estarán subdivididos. <ul style="list-style-type: none"> • Los grupos estarán en ambos extremos, al sonido del silbato, un niño de cada grupo saldrá corriendo al otro extremo, para llevar a su compañero a su fila, y cuando ambos lleguen, el que fue traído, ira nuevamente a traer a otro compañero de su grupo. ∴ Indica el tiempo en la cual se terminara el juego y permíteles que te puedan ayudar a guardar los materiales utilizados. <p>Expresión grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> ∴ Diríjense al aula, luego de asearse y entrega a cada niño una hoja A-3 con plumones, para que puedan dibujar lo que han realizado en el patio. 	

CIERRE		TIEMPO APROXIMADO: 20`	
<ul style="list-style-type: none"> ∴ Convoca a los niños al espacio que has preparado para el diálogo de cierre. ∴ Inicia este momento invitándolos a comentar acerca de sus vivencias en el taller: lo que hicieron, a qué jugaron, con quién jugaron, lo que les gustó y/o lo que no les gustó. ∴ Escúchalos y acompáñalos de manera afectiva y empática, interesándote naturalmente por lo que te están contando. ∴ Puedes tomar algunos ejemplos de lo que van contando, permitiendo que ellos mismos observen y reconozcan que han jugado expresando sus emociones, divirtiéndose. 			
REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE			
¿Qué avances tuvieron los estudiantes?	¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?		
¿Qué aprendizajes debes reforzar en la siguiente sesión?	¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?		