



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

TESIS

**Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años
de la I.E. N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes"– Moyobamba, 2023**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTORAS:

Castillo Huamán, kinverly

CÓD. ORCID: 0009-0004-4101-2734

Andrade Peña, Jeninfer Esther

CÓD. ORCID: 0009-0001-3596-1552

ASESOR:

Piña Ruiz, Wagner

CÓD. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-5106-651X>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación, investigación e innovación y el pensamiento crítico y creativo

Moyobamba - Perú

2024

Jenifer Esther

Tesis. Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños. Castillo Huamán, kinverly y Andrade Peñ...

 Revisiones 2025 - FID

 Revisiones Turnitin

 evagjsm

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3447443020

Fecha de entrega

17 dic 2025, 4:01 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

17 dic 2025, 4:03 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

Tesis_Juegos_cooperativos_para_mejorar_las_habilidades_sociales_en_los_niños._Castillo_Huamá....pdf

Tamaño del archivo

671.1 KB

50 páginas




14.913 palabras

80.189 caracteres

14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 15% Fuentes de Internet
- 7% Publicaciones
- 0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	5%
2	Internet	hdl.handle.net	3%
3	Internet	repositorio.unsm.edu.pe	2%
4	Internet	renati.sunedu.gob.pe	1%
5	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
6	Internet	repositorio.unh.edu.pe	<1%
7	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
8	Internet	repositorio.uniscjsa.edu.pe	<1%
9	Internet	tesis.unsm.edu.pe	<1%

PÁGINA DEL JURADO

Presidente del jurado

secretario del jurado

Vocal del jurado

DEDICATORIA

Este presente trabajo está dedicado primeramente a Dios, gracias a el he logrado concluir mi carrera. A mí querida madre Pascuala Huaman por brindarme su apoyo sus consejos e inculcar en mis buenos valores para alcanzar mi anhelo.

kinverly

A mis queridos padres "Rosa y Andres". Este logro académico es un reflejo del incansable esfuerzo que hicieron por mi, Gracias a Dios por enseñarme el camino para poder concretar mi carrera y poder ser una profesional de bien.

Jenifer

AGRADECIMIENTO

Este presente agradecemos a Dios por darnos la sabiduría y ayudarnos a cumplir nuestras metas.

Agradecemos a nuestros padres por brindarnos el apoyo económico y emocional durante el tiempo de formación profesional.

A la Escuela de Educación Superior Pública “Generalísimo José de san Martín; a nuestros docentes por su enseñanza y apoyo en nuestro crecimiento profesional.

A nuestro asesor el Prof. Piña Ruiz Wagner por ser nuestro guía y brindarnos el apoyo incondicional durante este proceso para culminar nuestro trabajo de investigación.

Las autoras

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar el efecto de los Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” Moyobamba, corresponde al enfoque cuantitativo con un tipo de investigación aplicada y un diseño cuasi experimental; la muestra estuvo conformada por 24 niños de la sección “blanco” (grupo experimental) y 24 niños de la sección “morado” (grupo control). Las técnicas utilizadas fueron análisis documental, fichaje y como instrumentos, las fichas textuales, bibliográficas y test (Pretest y postest), que permitieron evaluar a los grupos. Según los resultados del pretest el 83,33% de niños del grupo control se encuentra en inicio y el 16,67%, en proceso. En el grupo experimental, el 87,50% está en inicio y 12,50% en proceso, luego de la aplicación de la estrategia, en el postest el grupo control el 16,67% en un nivel de logro destacado, el 66,66% en proceso y el 16,67% en inicio; mientras en el grupo experimental el 79,17% en un nivel de logro destacado y el 20% en proceso; por lo que, se concluye que el efecto de la aplicación de los juegos cooperativos mejora las habilidades sociales en los niños de 4 años, Moyobamba-2023 fue positivo y significativo.

Palabras claves: *juegos, estrategias, habilidades y cooperación.*

ABSTRAC

The present research aimed to determine the effect of Cooperative Games on improving social skills in 4-year-old children at Educational Institution No. 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” in Moyobamba. It corresponds to a quantitative approach, with an applied type of research and a quasi-experimental design. The sample consisted of 24 children from the “White” section (experimental group) and 24 children from the “Purple” section (control group). The techniques used were documentary analysis and card indexing, and the instruments included textual and bibliographic record sheets, as well as tests (pretest and posttest) to evaluate the groups. According to the pretest results, 83.33% of the control group children were at the initial level and 16.67% in progress. In the experimental group, 87.50% were at the initial level and 12.50% in progress. After applying the strategy, in the posttest, the control group showed 16.67% at an outstanding achievement level, 66.66% in progress, and 16.67% at the initial level; whereas in the experimental group, 79.17% reached an outstanding achievement level and 20% were in progress. Therefore, it is concluded that the application of cooperative games had a positive and significant effect on improving social skills in 4-year-old children in Moyobamba, 2023.

Keywords: games, strategies, skills, and cooperation.

Índice de contenido

PÁGINA DEL JURADO.....	II
DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
RESUMEN.....	V
ABSTRAC.....	VI
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS.....	IX
ÍNDICE DE FIGURA.....	X
INTRODUCCIÓN.....	XI

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Determinación del Problema.....	12
1.2.Formulación del problema.....	14
1.2.1.Problema general.....	14
1.2.2.Problemas específicos.....	14
1.3.Formulación de objetivos.....	14
1.3.1.Objetivo general.....	14
1.3.2.Objetivos específicos.....	14
1.4.Justificación del estudio.....	15
1.5.Delimitación y limitaciones.....	16
1.5.1.Delimitación.....	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1.Antecedentes del estudio.....	17
2.2.Bases teóricas.....	22
2.2.1.Juegos cooperativos.....	22
2.2.2.Habilidades sociales.....	26
2.3.Definición de variables.....	32
2.4.Operacionalización de variables.....	34
2.5.Definición de términos.....	37

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.Enfoque de la investigación	39
3.2.Tipo de investigación	39
3.3.Diseño de la investigación	39
3.4.Métodos utilizados	40
3.5.Hipótesis de investigación	41
3.5.1.Hipótesis nula.....	41
3.5.2.Hipótesis alterna.....	41
3.6.Población y muestra	41
3.7.Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	42
3.8.Técnicas de procesamiento e interpretación de datos	43
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS	
4.1.Validez y Confiabilidad de Instrumentos.....	45
4.2.Prueba de normalidad de los datos.....	46
4.3.Presentación y análisis de los resultados	47
4.4.Discusión de resultados.....	54
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES.....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS:	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	34
Tabla 2. Distribución de la población de estudio	41
Tabla 3. Muestra de investigación	42
Tabla 4 Valoración de juicios de expertos	45
Tabla 5 Resumen del procesamiento de los casos	46
Tabla 6 Confiabilidad del instrumento	46
Tabla 7 Prueba de normalidad	46
<i>Tabla 8. Resultados del grupo de control vs experimental – Pretest.....</i>	<i>47</i>
Tabla 9 Análisis de variabilidad con los resultados del pretest	48
Tabla 10 Resultados del grupo de control y experimental – Postest	49
Tabla 11 Análisis de variabilidad con los resultados del postest	50
Tabla 12 Número de sesiones de juegos cooperativos	51
Tabla 13 Estadísticas descriptivas.....	52
Tabla 14 Estimación de la diferencia	52
Tabla 15 Valor de la t Student	52
Tabla 16 Distribución de probabilidad – Campana de Gauss.....	53

Índice de figura

Figura 1 Resultados obtenidos del pre-test del grupo experimental y grupo control	47
Figura 2. Resultados obtenidos del postest aplicado al grupo control y experimental.....	49

INTRODUCCIÓN

Los juegos cooperativos son estrategias fundamentales para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años. A través de actividades lúdicas que requieren colaboración, los niños aprenden a comunicarse efectivamente, compartir, y trabajar en equipo. Estos juegos promueven valores como el respeto, la empatía y la solidaridad, esenciales para el desarrollo social y emocional. Además, permiten a los pequeños enfrentar y resolver conflictos de manera constructiva, fortaleciendo su capacidad para tomar decisiones y negociar con otros; en este sentido, implementar juegos cooperativos en la educación temprana no solo enriquece el aprendizaje, sino que también contribuye significativamente al bienestar y desarrollo integral de los niños, preparándolos para interacciones sociales más complejas en el futuro.

Desde una perspectiva educativa, los juegos cooperativos son una estrategia innovadora para fomentar el aprendizaje activo y participativo en los niños. Estos juegos transforman el aula en un espacio dinámico donde los niños interactúan y aprenden de manera conjunta, reforzando conceptos académicos mientras desarrollan habilidades sociales; además, la cooperación en estos juegos también ayuda a reducir la competencia negativa, promoviendo un ambiente de apoyo mutuo. En tal sentido, al involucrar a todos los niños, se potencia la inclusión y se valora la diversidad, enriqueciendo el proceso educativo y personal de cada estudiante.

Este informe de investigación estructuró en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I; Planteamiento del problema de investigación, en el cual encuentra la caracterización del problema, la formulación del problema, los objetivos, justificación del estudio, las delimitación y limitaciones.

CAPÍTULO II; Marco teórico y conceptual, comprenden los antecedentes del estudio, las bases teóricas y la definición de los términos.

CAPÍTULO III; Metodología de la investigación, enfoque de la investigación, tipo de la investigación, métodos que se han a utilizados, la hipótesis, identificación de las variables, población, técnicas, instrumentos y por último las técnicas de procesamiento de datos.

CAPÍTULO IV; presentación y discusión de resultados, validez y confiabilidad de instrumentos.

Además, como parte del trabajo se incluyen las conclusiones, recomendaciones y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del Problema.

En el contexto mundial, según Pinheiro, (2016) citado por Laulate (2018) menciona que Hoy en día, hay efectos adversos causados por la sociedad que perjudican el desarrollo del niño. en sus diferentes espacios que se relaciona provocados por factores externos como la tecnología, familias disfuncionales, entre otros. Por otro lado, la sociedad, la familia, y especialmente los niños, carecen de lugares para jugar. donde le permita desenvolverse y socializarse con sus pares en un entorno sano; El niño de hoy se encuentra en frente a una sociedad que es multicultural, lo cual genera contradicciones y conflictos. Esta sociedad está industrializada y tiene un alto grado de electrónica, además el mundo del juego se torna cada vez más costoso y sofisticado, llevados a la virtualidad a veces provocados por la falta de tiempo de los padres.

En América latina y el caribe, señala Gutiérrez, et al. (2023), las repercusiones suscitadas por efectos del confinamiento tienen efectos negativos en la primera infancia como el incremento de la depresión y ansiedad que genera una deficiencia en las habilidades sociales del niño para relacionarse con otros. Sin embargo, se observa en los países de esta parte del mundo poca atención a las respuestas de la primera infancia en cuanto a lo emocional, por ello la importancia de realizar investigaciones centradas en el desarrollo de la competencia social, la autoestima y la resolución de problemas, teniendo en cuenta que los padres no se dan tiempo para jugar con sus hijos y prefieren dar el celular para que les dejen descansar o realizar sus actividades, sin importar el efecto que causa la exposición a los niños de estos medios tecnológicos sin control.

En nuestro país esta problemática descrita líneas arriba de la falta de habilidades sociales, especialmente en el desarrollo de un estudiantes durante la educación Básica regular, se ve reflejado según el Instituto Nacional de Estadística e Informática -INEI(2019) citado por

Del Rio (2022) Indica que la autorregulación de las emociones en situaciones estresantes solo ocurre en el 35.9% de los preescolares; no obstante, esta cifra es más alta en las niñas, llegando al 37.2%, mientras que en los niños es solo del 34.7%. en el contexto rural se obtiene el 41.6% en contraste con el ámbito urbano solo el 34.2% ante esta problemática; en tal sentido, los estudiantes además de lo descrito demuestran dificultades de comportamiento en diferentes contextos, incapacidad para socializarse, falta de control de emociones, egocentrismo, entre otros problemas.

En la región de San Martín, se aprecia una preocupante pérdida de habilidades sociales en la niñez, atribuible al uso descontrolado de la tecnología y a la migración de personas de diversas procedencias, tanto dentro como fuera del país. Este problema se manifiesta de manera más notoria en niños de 3 y 4 años, quienes enfrentan dificultades en cuanto a la socialización, comunicación, manejo del estrés y regulación emocional. Estas limitaciones obstaculizan la colaboración y el trabajo conjunto entre los niños, tanto en el entorno escolar como en sus actividades cotidianas fuera de él. Es esencial abordar esta problemática para garantizar un desarrollo saludable de las habilidades sociales en la infancia de la región, implementando actividades diarias como los juegos cooperativos que permite mejorar estas habilidades en nuestros niños (Duran, 2019).

De esta manera, en la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes de Moyobamba, se evidencia con claridad la problemática de las habilidades sociales en los niños. Muchos de ellos presentan dificultades para socializar con sus pares, lo que se refleja en conductas de aislamiento o en conflictos a lo largo de las actividades en grupo. Cuando se participa en juegos de cooperación, se observa poca disposición para compartir, turnarse o respetar reglas básicas, lo cual limita la interacción positiva. Asimismo, al comunicarse, varios niños muestran timidez excesiva, escaso vocabulario o expresiones inapropiadas que generan barreras en la convivencia escolar. Esta situación afecta directamente el clima del aula, debilitando la colaboración, la empatía y el desarrollo integral de los estudiantes. Es por ello, que se empleará estrategias para revertir este problema pues lo que realmente se realizará son juegos cooperativos donde se involucre a los niños de 4 años, con una combinación de diversión, interacción social, competencia amigable, ejercicios físicos, estimulación mental, creatividad y relajación; por otro lado, un factor en el desarrollo las habilidades sociales de un niño es el contexto familiar, donde el niño encuentra patrones a seguir brindándole una comunicación abierta.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el efecto de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes - Moyobamba, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ✓ ¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes - Moyobamba, 2023?
- ✓ ¿De qué manera los juegos cooperativos son eficaces para el mejoramiento de las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes - Moyobamba, 2023?
- ✓ ¿Cuál es el grado de validez de los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes-Moyobamba, 2023?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar el efecto de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.
- ✓ Aplicar los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.
- ✓ Comprobar la validez de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.

1.4. Justificación del estudio

Estudios han aportado evidencia empírica que la aplicación de los juegos cooperativos ha contribuido significativamente en la mejora de las habilidades sociales de los niños de 4 años, lo que justifica esta investigación.

a) Justificación Teórica.

La presente investigación sirvió para conocer de manera científica y teórica desde diferentes perspectivas, sobre Los juegos cooperativos como método para perfeccionar las capacidades sociales en los niños de 4 años del centro educativo; en este sentido, posibilitó fundamentar teóricamente las variables de estudio. Estas se manifestaron en los resultados que se lograron al sistematizar la propuesta, un hallazgo válido para ser incluido como saber práctico en el nivel inicial, puesto que se proporcionó una herramienta para mejorar las habilidades sociales de los niños de 4 años del centro educativo N° 00479- Moyobamba, 2023.

b) Justificación Práctica.

Desde lo práctico, busca una solución a la necesidad de mejorar Se demostró la eficacia de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años en el centro educativo N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes, ubicado en Moyobamba. Esto se logró mediante sesiones de aprendizaje que tuvieron lugar en las aulas de dicha institución.

c) Justificación Metodológica.

La presente investigación propuso los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años, brindando un conjunto de actividades lúdicas diseñadas para promover la interacción, la empatía y la cooperación. Metodológicamente, se sustentó en un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental que permitió medir los cambios antes y después de la aplicación de la estrategia. Esta metodología facilitó la comparación objetiva de resultados entre el grupo experimental y el grupo control. Además, garantizó la validez y confiabilidad de los datos obtenidos, respaldando la efectividad de los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional infantil.

d) Justificación Social.

Esta investigación es importante desde el punto de vista social porque brinda una opción para resolver la carencia de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años, lo que ayuda a mejorar su capacidad comunicativa y social. Al poner en marcha juegos cooperativos, se promueve la interacción positiva, el respeto y la empatía, lo que posibilita que los niños interactúen de forma eficaz con sus pares y adultos en diversos contextos. De este modo, se fortalecen destrezas esenciales para su desarrollo personal y convivencia escolar, impactando positivamente en la formación de ciudadanos capaces de integrarse y participar activamente en la sociedad.

1.5. Delimitación y limitaciones

1.5.1. Delimitación

- ✓ El presente trabajo se realizó con los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 479 Juan Clímaco Vela Reyes de Moyobamba, en el año 2023”

1.5.2. Limitaciones

Se tuvieron las siguientes restricciones:

- ✓ Limitaciones del tiempo: Por la programación académica de la institución educativa de setiembre a diciembre del 2023.
- ✓ Disponibilidad limitada de recursos, tanto financieros como materiales.
- ✓ Poco conocimiento para medir el progreso y los resultados de las actividades de mejora de habilidades sociales en niños

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del estudio

Para comprender los principios teóricos que deben orientar la investigación enmarcados en la implementación de los juegos cooperativos destinadas a la formación de habilidades sociales desde el nivel preescolar, es necesario considerar un conjunto de capacidades fundamentales que los niños deben desarrollar. Estas capacidades permiten fortalecer su interacción con los demás, fomentar la cooperación, la empatía y la autorregulación emocional, aspectos esenciales para la convivencia armónica y el desarrollo integral. De esta manera, el maestro se convierte en un facilitador del aprendizaje social, promoviendo experiencias significativas que favorezcan la adquisición progresiva de dichas habilidades.

Antecedentes a nivel internacional

Martínez (2023) en su investigación titulada: Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades interpersonales, Tuvo como propósito reforzar las competencias interpersonales de los alumnos del décimo semestre, en el turno de tarde, de la licenciatura en educación básica con énfasis en educación física. Su perspectiva es cuantitativa y comparativa. Se elaboró e implementó una estrategia didáctica basada en los juegos cooperativos, en sus resultados en el pretest, la mayoría de los estudiantes (65 %) se ubicaba en un nivel bajo de estas habilidades, un 30 % en nivel medio y apenas un 5 % en nivel alto. Tras la intervención, los datos del postest evidenciaron una mejora notoria: el 70 % de los estudiantes alcanzó un nivel alto, el 25 % se mantuvo en nivel medio y solo un 5 % permaneció en nivel bajo. Estos cambios reflejan una mejora del 65 % en el nivel alto de habilidades interpersonales, confirmando que los juegos cooperativos constituyen una estrategia didáctica eficaz para fortalecer la comunicación, la cooperación y la convivencia entre los estudiantes.

Guataqui y Rugeles (2021) en su estudio titulado: La utilización del juego cooperativo como método pedagógico para mejorar las relaciones interpersonales entre los alumnos de primaria del Colegio La Palestina, con un enfoque cualitativo, la población está por 30 estudiantes de diferentes cursos de la institución educativa; Cuando se odea cada tarea e incluso cuando son del todo magistrales, entonces se puede afirmar, deducir, inferir, establecer que el juego cooperativo, que es la estrategia que fue seleccionada en este trabajo para mejorar las relaciones interpersonales y las competencias sociales. Este juego cooperativo, en el que se buscan metas comunes para favorecer el arranque de la historia y de determinadas habilidades sociales necesarias para la vida, se vigilan y por otro lado se demuestra cómo, aunque la virtualidad dificulta el desarrollo de las habilidades sociocognitivas de la que venimos hablando, se especula también con diferentes alternativas como la investigación cooperativa entre la individualidad de una pantalla y la dificultad del mundo del grupo que favorezca por tanto las interacciones. Por lo tanto, se experimenta y se investigan otras alternativas aplicadas a la materia de educación física, donde se favorecerán las dinámicas de motivación, de la mediación conversa, de las tomas de decisión, de la realización de productos colectivos.

Guadalupe (2022), en su investigación titulada: El juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales de niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal San Lorenzo, realizada en Ecuador, empleó un enfoque cuantitativo con modalidad descriptiva y de tipo bibliográfica-documental. La investigación tuvo como propósito analizar cómo Los juegos cooperativos ayudan a que los niños desarrollen sus competencias sociales. Los resultados mostraron que la realización permanente de actividades lúdicas en grupo fomenta la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación entre los niños, lo cual potencia su interacción social en el salón de clases. Además, se llegó a la conclusión de que el uso de juegos cooperativos ayuda en gran medida al desarrollo de las competencias sociales, básicas en la primera infancia, por lo que se recomienda su implementación continua en el ámbito educativo inicial.

Pillajo (2023) en su investigación titulada: “habilidades sociales y aprendizaje cooperativo en estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa PCEI CADVRISH del cantón Ambato, con un enfoque mixto, con una modalidad de investigación bibliográfica y documental, llegó a la conclusión: que los alumnos de la Básica Superior del Centro Educativo PCEI CADVRISH tienen un nivel bajo de habilidades sociales, incluyendo el rechazo a solicitudes, hablar en público, manifestar incomodidad, pedir disculpas, mantener la calma en

circunstancias incómodas, afrontar críticas, solicitar aclaraciones y expresar pensamientos positivos al interactuar con desconocidos. El 15% de la población está en un nivel alto, el 23% tiene un nivel medio, otro 23% tiene un nivel regular, el 17% está por debajo de la media y el 22% tiene un bajo nivel.

Antecedentes a nivel nacional

Para nuestra investigación se a recurrido a otras investigaciones que han sido realizados en nuestro país que detallamos a continuación:

Salas (2022) realizó en Huancavelica, Perú, la investigación titulada: Las actividades de cooperación en las que participan los estudiantes del colegio Hatun Xauxa, situado en Sausa, Junín, para desarrollar sus competencias sociales. La puesta en marcha del módulo experimental (juegos cooperativos) aumentó las habilidades sociales de los niños, como se aprecia en la tabla 4: el promedio fue superior (33.60) tras el postest que antes (17.25). Asimismo, se logró un $t_c = 15.07 > t_t = 1.69$, lo que posibilita afirmar que los juegos en cooperación tienen una influencia importante en el crecimiento de las habilidades sociales del infante en la Institución Educativa Hatun Xauxa, situada en Sausa, Junín.

Mamani (2022) en su trabajo de investigación: En la población, que estuvo compuesta por 35 niños de 4 años del centro educativo Nuevo Horizonte, en el distrito de Juliaca (provincia de San Román, región Puno), se llevaron a cabo juegos cooperativos con el objetivo de mejorar las destrezas sociales. Se aplicaron un pretest y un postest al mismo grupo. La metodología fue cuantitativa, de nivel explicativo y con un diseño pre experimental. La muestra incluyó 18 niños de 5 años, En el pretest, el 61% (11) de los niños se encuentran en la fase inicial, el 39% (7) están en proceso y no hay ninguno que esté en logro esperado o destacado. En la prueba posterior, el 56% (10) de los niños se encuentra en un logro sobresaliente, el 44% (8) en un logro esperado y ninguno está ni al principio ni en proceso. Se infiere que la mayor parte de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado, lo que significa que las habilidades sociales mejoraron después del postest, pues los juegos cooperativos optimizaron las habilidades sociales.

Herrera (2022) En su investigación titulada "Uso de juegos cooperativos para fomentar las competencias socioemocionales en alumnos de la Institución Educativa 133 de Ayancocha - Ambo", se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental. Se realizó una prueba previa y otra posterior a 25 estudiantes de nivel preescolar, obteniendo los siguientes resultados: en el pretest, el 47.6% (10 estudiantes) sacaron una calificación de 10; el 42.9% (9

alumnos) lograron una nota de 12; y por último, el 4.8% (1 alumno) obtuvo una nota de 10 y otra de 13 respectivamente; No obstante, el 33,3% (7 alumnos) obtuvo la calificación de 19 en el postest; además, un 19% (4 estudiantes) alcanzaron las notas de 16, 17 y 18. Por último, un estudiante (4,8%) recibió las notas de 15 y 20 respectivamente. Así, se sostiene que los juegos cooperativos brindaron un beneficio real en el desarrollo socioemocional de todos y cada uno de los participantes, y su presencia en todas las sesiones fue crucial dado que los progresos aludidos resultaron ser positivos.

Arteaga (2023), en su trabajo titulado: Desarrollo de juegos cooperativos para potenciar las capacidades sociales en infantes de cuatro años, implementado en la I.E. "Capullitos de Amor" en Chimbote. El objetivo fue analizar el impacto que tienen los juegos cooperativos sobre las habilidades sociales de los niños y niñas de esa edad. Se utilizó un enfoque cuantitativo y explicativo en la investigación, con una estructura preexperimental. La muestra se conformó por 18 alumnos de cuatro años. En el pretest, solo un 5% de los alumnos llegó al logro esperado, mientras que el 67% se encontraba en la etapa inicial y el 28% estaba en proceso. Después de implementar juegos cooperativos, los resultados del postest indicaron que el 39% de los niños obtuvieron logros esperados, el 6% lograron un desempeño sobresaliente y ninguno de ellos quedó en niveles bajos. Los juegos cooperativos han demostrado de manera significativa que mejoran la interacción positiva y las habilidades sociales de los estudiantes.

Maylle (2021), en su trabajo titulado la aplicación del juego cooperativo para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años desarrollada en la I.E.I. N° 311 de Huánuco, cuyo propósito fue evaluar el impacto de los juegos cooperativos para el desarrollo de las competencias sociales en niños y niñas de cinco años. El análisis se realizó con una muestra de 20 alumnos de cinco años, utilizando un enfoque cuantitativo y preexperimental a nivel explicativo. En el pretest, únicamente el 1% de los participantes alcanzó el logro esperado, mientras que el 61% estaba en nivel inicial y el 38%, en proceso. Después de implementar los juegos cooperativos, el postest reveló que el 55% de los niños llegó a un logro significativo, el 40% a uno esperado y solo un 5% siguió en proceso, sin evidencias en el nivel inicial. Se concluye que los juegos cooperativos fueron efectivos para mejorar significativamente las habilidades sociales y la interacción positiva entre los estudiantes.

Antecedentes a Nivel regional

Flores (2018) en su investigación denominada: Los juegos cooperativos como método pedagógico para fomentar las destrezas sociales en los niños y las niñas de cuatro años de la

institución educativa inicial N° 004 "El mundo de Ana María", ubicada en Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín. Se trata de una investigación cuantitativa con un diseño preexperimental que cuenta con una evaluación previa y otra posterior, así como un grupo experimental y otro de control. Se utilizó una población de 28 niños y niñas de cuatro años del nivel inicial para el estudio. Concluyo que, al implementar la estrategia didáctica a lo largo de 10 sesiones de aprendizaje y en la evaluación posterior, los resultados mostraron diferencias significativas ($p=0.005$) en el desarrollo de competencias sociales. Asimismo, que las habilidades sociales de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 004 se desarrollan considerablemente a través de juegos cooperativos como método pedagógico

Fababa (2020) en su investigación titulada La finalidad del estudio fue identificar los tipos de juegos que utilizan los maestros de educación inicial en el distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, con diseño descriptivo simple, con una muestra de 6 docentes, llegando a la conclusión que muchos docentes no están familiarizados con una amplia variedad de juegos, lo que puede llevar a que sus clases con los niños caigan en la monotonía y se vuelvan aburridas. De los juegos mencionados por los docentes, el 55,6% está compuesto por Juegos manipulativos, de imitación, simbólicos, motores, de relaciones espaciales y de razonamiento lógico son los que los educadores conocen bien.

Durán (2019), en su tesis titulada "La aplicación de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la I.E.I. N° 008 de Santa Cruz, Tocache, San Martín", tuvo como objetivo determinar el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales. Empleó un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental, aplicando un pretest y un postest a una muestra de 30 niños de 5 años distribuidos en grupo control y experimental. En el pretest, el 60% de los niños se encontraban en nivel de inicio, el 30% en proceso y el 10% en logro esperado. Tras la intervención con juegos cooperativos, el postest mostró que el 55% alcanzó el nivel destacado, el 35% el logro esperado y solo el 10% permaneció en proceso. Se concluye que la aplicación de juegos cooperativos incrementó significativamente las habilidades de comunicación, respeto y cooperación entre los niños.

Flores (2019), en su estudio los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años en la I.E. N° 004 "el mundo de Ana María" de Uchiza, San Martín, cuyo objetivo fue determinar el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cuatro años.

Empleando un enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental con grupo control y experimental. El estudio se trabajó con una muestra de 28 estudiantes de 4 años, En el pretest del grupo experimental, el 62% se encontraba en nivel de inicio, el 30% en proceso y el 8% en logro esperado. Tras la intervención, el posttest evidenció que el 54% alcanzó el nivel destacado, el 39% logro esperado y solo un 7% permaneció en proceso. Se concluye que los juegos cooperativos tuvieron un impacto positivo en el desarrollo de la comunicación, la cooperación y el respeto mutuo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos cooperativos

2.2.1.1. Concepto

Según Laulate (2018) Señala que los juegos cooperativos son una “actividad lúdica en la que la única forma de interacción entre sus participantes es la cooperación y donde todos buscan lograr un objetivo común a través de acciones coordinadas, sin que nadie sea eliminado, derrotado o discriminado” (p. 25).

Los juegos cooperativos tienen como propósito mejorar las relaciones sociales mediante el diálogo continuo entre los participantes, con el propósito de que juntos puedan lograr los objetivos establecidos (Del Rio., 2022).

Según Rodríguez (2018), Garaigordobil define que "los juegos cooperativos son útiles como alicientes para poner en marcha los procesos motores y cognitivos, mediante la búsqueda de oportunidades corporales y la solución de problemas motores, además de las habilidades fundamentales". (pág. 36)

2.2.1.2. Dimensiones de los Juegos cooperativos.

A continuación, se presenta las siguientes dimensiones del juego cooperativo:

- ✓ **Aceptación:** Para la Real Academia Española, como citan Reátegui y otros autores (2019), "aceptar" significa "Recibir voluntariamente y sin oposición lo que se da, se ofrece y encarga" y "aprobar, dar por bueno, acceder a algo y asumir resignadamente un sacrificio, molestia o privación" (p. 54).

- ✓ **Cooperación:** Es el trabajo colaborativo de un conjunto de individuos o equipo con un objetivo común. El trabajo en equipo no compete, sino que refuerza los estímulos para alcanzar la meta. Nadie en el equipo quiere superar a su compañero, sino que todos quieren conseguir juntos la victoria sobre el otro equipo. Es necesario que señale lo relevante que es lo que Centeno (1981) dice al respecto, en donde sostiene: "La cooperación, como actitud humana, es un comportamiento noble y constructivo. Nos impulsa a convivir con nuestros semejantes en armonía y representa una respuesta positiva de la personalidad hacia el entorno" (p. 29).
- ✓ **Participación:** Significa participar en las decisiones del grupo, donde los miembros llevan a cabo las acciones o metas establecidas. Barrientos (2017) indica que la participación es "la habilidad para crear y recrear no solo objetos materiales, sino también y sobre todo nuevas maneras de vivir, de coexistir en sociedad y de organizarse socialmente que contribuyan a la superación de las desigualdades presentes" (p. 01).
- ✓ **Diversión:** Normalmente se emplea este término para referirse a las acciones que producen entusiasmo y alegría en quien las lleva a cabo, debido a que son entretenidas, interesantes, alegres o relajantes. La diversión es el fenómeno que provoca que un individuo actúe con alegría y entusiasmo. (Reátegui y col., 2019)

2.2.1.3. Características de los juegos cooperativos.

Cajamarca (2018) Indica que las particularidades de los juegos cooperativos se fundamentan en la sensación de libertad que experimentan los participantes.:

- ✓ Libres para competir: Las personas no están obligadas a competir si no sienten la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que requieren su asistencia. (pág. 10)
- ✓ Libres para innovar: Las personas que se sienten libres para crear experimentan un alto nivel de satisfacción personal y tienen más oportunidades de hallar soluciones a nuevos problemas. (p. 11)
- ✓ Sin exclusiones: Los juegos cooperativos eliminan la eliminación por falta de acierto. (p. 11)
- ✓ Libertad de elección: El brindar opciones a los integrantes evidencia respeto por ellos y les reafirma la convicción de que tienen la capacidad de ser independientes. Asimismo, esta libertad para contribuir con ideas, decidir y escoger de manera autónoma, incrementa su motivación hacia la actividad recreativa. (pág. 13)

- ✓ Sin agresiones: La ausencia de competencia con la otra persona propicia un ambiente social positivo donde no hay espacio para actitudes destructivas y agresivas. (pág. 13)

2.2.1.4. Clasificación de los juegos

Clasificación de los juegos, Velázquez (2015) hace una categorización de los juegos teniendo en cuenta la dinámica interactiva que fomentan, resaltando el valor del aspecto social y la formación de valores en la práctica lúdica. A continuación, se detallan:

- ✓ **Juegos individuales:** Se llevan a cabo de forma independiente, sin la intervención de otros compañeros. Promueven el autocontrol, la concentración y el progreso de las capacidades individuales.
- ✓ **Juegos colectivos:** Se distinguen por la interacción en grupo, y pueden ser cooperativos o competitivos, según el propósito del juego.
- ✓ **Juegos cooperativos:** Se enfocan en la cooperación de cada uno de los integrantes para lograr un objetivo compartido. En estos casos, el éxito se basa en la colaboración entre equipos, la solidaridad, la comunicación eficaz y el apoyo mutuo, promoviendo principios de respeto y convivencia.
- ✓ **Juegos competitivos:** Fomentan la competencia entre personas o equipos, determinando quiénes son los ganadores y los perdedores. Fomentan el respeto por las reglas, la tolerancia ante la frustración y el desarrollo de uno mismo.
- ✓ **Juegos mixtos (cooperación-oposición):** Fusionan elementos de colaboración interna en el grupo con dinámicas competitivas contra otros grupos, fomentando así la competencia sana y la cooperación.

2.2.1.5. La importancia del juego y las actividades cooperativas

Rojas (2019), en su libro *Juegos cooperativos para el Kin-Ball*, sostiene que los juegos de esta índole fomentan la comunicación entre los jugadores, así como también incrementan las actitudes prosociales y asertivas en las relaciones interpersonales, como la cooperación y el compartir.

Reduce la conducta antisocial, como la apatía, la timidez o la agresividad. Promueven una mejora en la convivencia en el colegio, la participación en las actividades que se proponen y la unión grupal. Perfecciona la visión o la idea de uno mismo y del grupo.

2.2.1.6. Importancia de los juegos cooperativos y las habilidades sociales

Según (Cardenas, et al., 2020) menciona los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales tienen un impacto significativo en la modificación de conductas inadecuadas dentro de un grupo específico de estudiantes. Esto se logra al brindar a los alumnos la oportunidad de experimentar momentos y situaciones de conflicto durante la práctica diaria. Es importante destacar que el conflicto puede surgir de forma natural en el contexto del juego y la competencia, y este proceso se considera beneficioso.

Por otro lado, este proceso puede desarrollarse desde que los niños son muy pequeños y comienzan sus primeras interacciones sociales a través del juego individual. El encuentro con otros en instancias de interacción lúdica permite apreciar las diferencias y la aceptación, aspectos que se reflejan en los tipos de juego cooperativos desarrollados por niños y niñas, en las estrategias utilizadas para interactuar en el juego y en las formas de resolver y dar continuidad a la actividad lúdica. (Cáseres, et al; 2018)

2.2.1.7. Teorías de los juegos cooperativos

Teoría Sociocultural – Lev Vygotsky

Sostiene que el desarrollo cognitivo del niño está mediado por la interacción social y el lenguaje. En los juegos cooperativos, se activa la zona de desarrollo próximo, donde los niños aprenden más con la ayuda de sus compañeros. La colaboración en el juego estimula procesos mentales superiores como la planificación, el diálogo y la solución de problemas. Además, permite que los niños compartan conocimientos y estrategias. Los adultos o pares más avanzados actúan como mediadores del aprendizaje. El juego cooperativo es visto como una herramienta pedagógica poderosa para el desarrollo integral. Por tanto, esta teoría justifica el uso del juego para promover habilidades cognitivas y sociales simultáneamente (Vygotsky, 1978).

Teoría del Aprendizaje Social – Albert Bandura

La teoría del aprendizaje social sostiene que gran parte del comportamiento humano se adquiere por observación e imitación. En el contexto de los juegos cooperativos, los niños observan cómo actúan sus compañeros y reproducen conductas prosociales como el respeto, la empatía y la solidaridad. Esta teoría enfatiza que el entorno influye directamente en la formación del comportamiento social. Los juegos permiten reforzar modelos positivos

mediante el refuerzo y la retroalimentación social. Al jugar en grupo, los niños desarrollan habilidades como la escucha activa y la cooperación. Bandura destaca que el aprendizaje no solo depende de la experiencia directa, sino también del modelado. Por ello, los juegos cooperativos promueven un ambiente favorable para el desarrollo social (Bandura, 1977).

Teoría Humanista – Abraham Maslow

La teoría humanista de Maslow propone una jerarquía de necesidades humanas, donde el sentido de pertenencia, el afecto y la autoestima son esenciales para el desarrollo personal. Los juegos cooperativos satisfacen estas necesidades al fomentar la inclusión, el reconocimiento y la aceptación social. En un ambiente lúdico y colaborativo, los niños se sienten valorados, lo cual fortalece su autoestima. Asimismo, experimentan emociones positivas al contribuir al éxito del grupo. Esto favorece la autorrealización, que es el nivel más alto de desarrollo según Maslow. Por ello, esta teoría respalda el valor del juego cooperativo como medio para formar personas integrales y emocionalmente saludables. (Maslow, 1943)

2.2.2. Habilidades sociales

Según Salas (2022) Las habilidades sociales son un "conjunto de comportamientos expresados por una persona dentro de un contexto interpersonal, los cuales manifiestan las actitudes, emociones, derechos, opiniones o deseos del individuo para que este pueda resolver problemas inmediatamente y prevenir futuros conflictos" (p. 22).

En relación con esto, el trabajo de Cusilayme (2017) indica que las capacidades sociales son: Manejarse de acuerdo con la cultura se refiere a formas de comportamiento que los individuos obtienen implícitamente al interactuar diariamente con otros, constituyendo una clase de aprendizaje social. Por lo tanto, estas habilidades se adquieren de manera implícita como pautas de interacción; sin embargo, en la socialización infantil en un entorno educativo, la enseñanza debería ser más explícita. (pág. 23)

Considerando las definiciones sobre habilidades sociales que se presentaron en los párrafos previos, el estudio actual comprende que estas son un grupo de capacidades que regulan la conducta humana y se van obteniendo y evolucionando durante toda la vida. Estas permiten a los individuos relacionarse con sus semejantes de forma asertiva, manifestando sus emociones, pensamientos, actitudes, deseos, opiniones y demás. En este sentido, es importante señalar que las habilidades sociales son cruciales para el desempeño actual y el futuro desarrollo del niño o la niña. Por lo tanto, desarrollar la competencia social apropiada en la

infancia está relacionado con obtener mejores logros escolares y sociales, En la infancia y en la vida adulta, con un ajuste personal y social (Cusilayme, 2017).

Según la UNESCO (2019), las habilidades sociales son atributos que posibilitan obtener diferentes rendimientos adecuados para enfrentar los variados retos de la vida diaria; por lo tanto, fortalecen el desarrollo personal, afectivo y social, lo que nos capacita para actuar como un agente íntegro y transformador que promueva el avance de la sociedad y los desafíos a los que nos enfrentamos en ella. Es fundamental que el niño o la niña pueda progresar en sus capacidades sociales. Esto dependerá, hasta cierto punto, de su habilidad para relacionarse con su entorno y convertirse en un miembro activo de la sociedad durante su edad adulta.

2.2.2.1. Características de las habilidades sociales

Es relevante resaltar los rasgos de las habilidades sociales. Alomias (2022) sostiene que las siguientes son las características:

- ✓ La característica no innata de estas competencias, por lo que es necesario aprenderlas. Desde la perspectiva de un pedagogo, esta característica es muy importante porque nos indica cómo elaborar programas de enseñanza-aprendizaje de competencias sociales básicas definidas, que posteriormente se pueden aplicar en instituciones educativas formales o informales. (págs. 24).
- ✓ La particularidad de la aplicación en contextos específicos para monitorear los objetivos previamente establecidos. (págs. 24).
- ✓ La característica cultural que solo hace sentido en el grupo cultural de los individuos activos. Una conducta competente en un contexto cultural específico puede no ser adecuada en otro diferente, lo que podría generar resultados negativos para una o todas las partes involucradas. (pág. 24).

2.2.2.2. Componentes de habilidades sociales.

Para definir las habilidades sociales, consideramos elementos de su carácter íntimo, de los organismos que producen la respuesta en la conducta social y de los diversos tipos de reforzamiento; además, tomamos en cuenta el contexto cultural y particular. Para categorizar sus componentes, hemos hecho divisiones diferentes según varios criterios. En

este caso específico, vamos a dividirlos en tres componentes. Así, para demostrar una habilidad social es necesario que estos tres componentes participen juntos:

- ✓ **Conductual:** Se refiere a comportamientos y acciones específicas, como hablar, departir, moverse, o tener una interacción verbal, no verbal o paralingüística. Esto último se refiere a los gestos y mímicas expresados (Losada, 2018).
- ✓ **Cognitivo:** Formado por la percepción, los pensamientos, el autoconcepto o la interpretación libre que una persona hace de un contexto específico de interacción social (Losada, 2018).
- ✓ **Emocionales o fisiológicos, afectivos:** Aquí están los componentes emotivos y expresivos, como las emociones o los sentimientos que se manifiestan. Del mismo modo, en lo psicofisiológico, como la ansiedad, el ritmo cardíaco, los signos vitales y las reacciones psicogalvánicas (variación de temperatura cutánea frente a un estímulo) (Losada, 2018).

2.2.2.3. Etapas de desarrollo de las habilidades sociales

De acuerdo con Muñoz, Crespí y Angrehs (2011), existen cuatro fases en el progreso de cualquier habilidad social:

- ✓ **Inconscientemente incapaz:** la persona no tiene conciencia de que le falta una habilidad o ciertas habilidades; es decir, carece de ellas sin ser consciente.
- ✓ **Conscientemente inepto:** el ser humano es consciente de que le falta una habilidad o varias, esto es, sabe y reconoce que no las posee.
- ✓ **Consciente de su habilidad:** La persona es consciente de que ha adquirido ciertas habilidades sociales.
- ✓ **Con habilidad inconsciente:** La persona pierde la conciencia de que ha adquirido ciertas habilidades sociales.

2.2.2.4. Habilidades sociales básica

Las habilidades sociales básicas son un grupo de habilidades que habilitan a las personas para relacionarse de forma correcta en diversos escenarios. Incluyen escuchar, comenzar un diálogo, plantear preguntas, agradecer, presentarse, presentar a otros y emitir cumplidos, estas habilidades representan el fundamento de competencias sociales más

complejas, dado que promueven la comunicación y la coexistencia. Por otro lado, se describen como un conjunto de competencias adquiridas que habilitan a una persona para interactuar de forma competente y adecuada en un entorno social. En este sentido, cabe recalcar que el desarrollo desde la infancia es fundamental, pues favorecen la integración escolar y la construcción de vínculos positivos. Además, en la vida adulta son necesarias para trabajar en equipo y resolver conflictos. En conclusión, las habilidades sociales básicas son herramientas esenciales para la adaptación social, la comunicación efectiva y el bienestar personal. (NeuronUP, 2022).

2.2.2.5. Clases de habilidades sociales.

Núñez, et al. (2019), refieren tres clases de habilidades sociales, que se puede observar dentro del desenvolvimiento del ser humano, se describe a continuación:

- ✓ Cognitivas: Son todos los aspectos psicológicos y pensamientos, como la identificación de necesidades de uno mismo y de los demás, el planteamiento de 25 comportamiento de conductas positivas, resolución de problemas y pensamiento analítico. (Núñez, et al., 2019, p.19)
- ✓ Emocionales: Relacionado con identificar, reconocer y manejar emociones, dentro de las emociones encontramos las siguientes como ira, enojo, miedo, tristeza y alegría. (Núñez, et al., 2019, p.19)
- ✓ Instrumentales: Estas habilidades se encuentran correlacionadas con el actuar y el comportamiento ya que da respuesta ante ciertas situaciones, además son recursos o herramientas que ayuda a iniciar conversaciones, a través de las conductas verbales y no verbales (Núñez, et al., 2019, p.19)

2.2.2.6. Dimensiones de las Habilidades Sociales o características

Cuando se habla de habilidades, se hace alusión a la serie de capacidades que tiene una persona para relacionarse e interactuar con otros. Estas incluyen atributos personales compuestos por las normas y valores que rigen la sociedad. Estos aspectos han sido estudiados por varios autores con el propósito de identificar los factores que las refuerzan o disminuyen. Para este propósito, se presenta a Abugattas (2016), quien menciona el test de habilidades para interactuar socialmente en niños de entre 3 y 6 años. Propone tres

dimensiones que indican que, aunque existen cientos de capacidades sociales necesarias para el aprendizaje de los alumnos, estas pueden ser organizadas y distribuidas como sigue:

- ✓ **Habilidades para relacionarse**, (escuchar, seguir instrucciones, ignorar las distracciones, emplear una conversación agradable o audaz, recompensarse, por ejemplo). En cuanto a esto, Yanac (2019) cita a Abugattas (2016), quien afirma que esta competencia se evidencia en la capacidad de jugar de los niños, su actitud de iniciativa, sus interacciones con sus compañeros y su manera de pedir prestado lo que necesitan, mostrando niveles de amistad con facilidad y la habilidad para seguir órdenes e instrucciones (p. 22).
- ✓ **Autoafirmación**, Representada usualmente por el niño que está frente a las burlas, los señalamientos y la presión del grupo. Para Abugattas (2016), citado por Yanac (2019), "consiste específicamente en saber defenderse a uno mismo y a los demás, expresando sus quejas y siendo capaz de formular preguntas sobre lo que no comprende" (p.25). Esto señala que esta capacidad necesita de la delimitación y especificación precisa del problema, mediante la formulación de preguntas y en la resolución de los conflictos que surgen.
- ✓ **Expresión de emociones**, en las que se evidencia (por ejemplo, el enfado, la alegría o la tristeza). Abugattas (2016), según lo que cita Yanac (2019), entiende "las capacidades de ser agradable y simpático, que con la expresión de gestos y palabras muestra emociones" (p.25).

Por lo tanto, puede deducirse que las conductas de los alumnos en sus interacciones con otros niños, niñas o adolescentes están impregnadas de emociones derivadas de las transformaciones psicosociales que tienen lugar en cada fase del desarrollo. Es en ese momento, cuando el educador y la familia, como agentes mediadores de esos comportamientos, deben fomentar entre sus miembros actividades que se distingan por reconocer el asertividad como un elemento fundamental de la comunicación que asegura en los individuos una conducta acorde con las interacciones sociales que tienen que realizar.

Sobre este tema, Yanac (2019) sostiene que "la escuela y la familia son agentes de socialización para el niño, la niña y los adolescentes, ya que es a través de ellas que se obtienen los valores morales y éticos iniciales, las emociones y un modelo que le servirá para desarrollar su comportamiento". (pág. 22). Por lo tanto, las medidas que se implementen en estas dos instituciones (hogar-escuela-sociedad inmediata) deben ser de alta calidad, brindándole al alumno la posibilidad de adquirir conductas, hábitos y valores observados para contribuir a su desarrollo personal.

2.2.2.7.Desarrollo de las habilidades sociales en los niños

El desarrollo social y emocional, como menciona Corrales y Schroeder (2018), menciona que No acaba en el hogar, ya que todas las vivencias sociales abren nuevas oportunidades, dado que la personalidad es un sistema dinámico y siempre dispuesto a transformarse. Por lo tanto, si las habilidades sociales son susceptibles de aprendizaje, también deben ser enseñadas, y corresponde a la escuela asumir la responsabilidad de atender estas necesidades educativas. Por lo tanto, una educación formal que tenga como meta que los estudiantes desarrollen actitudes, valores fundamentales, comportamientos y capacidades sociales y emocionales, debe obligatoriamente ofrecerles experiencias específicas que fomenten la creación de matrices para facilitar el aprendizaje.

Según Rossín, (2012), Argumentan que la intervención temprana se define como "un conjunto de acciones cuyo objetivo es brindar al niño, en las primeras fases de su desarrollo, los estímulos ambientales globales apropiados para su edad. Estos estímulos van a favorecer su progreso físico, sensorial, intelectual y afectivo, así como su relación con el ambiente". El objetivo no es que el niño tenga múltiples habilidades, sino que con las que tiene, pueda hacer lo siguiente: Vizcaíno, En palabras de Argüelles y Olivé (2008, citados en Rossín, 2012), la intervención temprana se define como un conjunto de acciones cuyo objetivo es brindar al niño estímulos ambientales globales apropiados para su edad durante las primeras fases de su desarrollo. Estos estímulos tienen el potencial de impulsar su progreso en términos físicos, sensoriales, intelectuales, emocionales y relacionales con su entorno. La meta no es que el niño tenga una gran cantidad de habilidades, sino que sea capaz de interactuar con las que tiene en diversos entornos.

2.2.2.8.Las habilidades sociales en el ámbito familiar

La primera socialización ocurre durante la crianza de los hijos por parte de sus padres, que es el modo en el que el adulto responsable, ya sea padre o formador, guía el crecimiento del niño o la niña y les inculca un conjunto de valores y normas que les permitirán integrarse al grupo social durante toda su vida. La familia como unidad tiene un impacto en el desarrollo socioafectivo de cada uno de sus miembros, especialmente de los niños y las niñas, porque durante la primera fase de su vida estos adquieren habilidades sociales y normas imprescindibles. Por lo tanto, Los factores que afectan el proceso de desarrollo y maduración de niños y niñas pueden ser variados. Por eso es importante determinar cómo la crianza y el entorno familiar influyen en su formación (Vergara, 2017).

2.2.2.9.Importancia de promover las habilidades sociales a temprana edad

Las habilidades sociales son un aspecto esencial en la vida de los estudiantes, ya que desempeñan un papel fundamental en su éxito y bienestar tanto en la escuela como en su vida cotidiana con compañeros de clase y en su relación con sus familias. Los estudiantes que poseen competencia en habilidades sociales tienen la capacidad de discernir cuándo y cómo aplicar un conjunto apropiado de comportamientos sociales. Esto incluye la manera en que utilizan su tono de voz, sus gestos con las manos, sus expresiones faciales y su habilidad para abordar eficazmente situaciones conflictivas.

El desarrollo de habilidades sociales en una etapa temprana es esencial, ya que sienta las bases para que los estudiantes se relacionen de manera efectiva con sus compañeros, resuelvan problemas de forma constructiva y se comuniquen de manera asertiva. Estas habilidades no solo son cruciales en el entorno escolar, sino que también tienen un impacto positivo en la calidad de sus relaciones personales y en su futura participación en la sociedad. Las habilidades sociales les permiten construir relaciones significativas, comprender y expresar sus emociones, y enfrentar los desafíos de la vida con confianza y empatía. (Guzmán, 2021)

Promover habilidades sociales a temprana edad es crucial. Estas habilidades fomentan relaciones saludables, ayudan a los niños a comprender y expresar emociones, y son esenciales para el éxito en la vida. Además, preparan a los niños para enfrentar situaciones de conflicto de manera constructiva, promoviendo un ambiente de aprendizaje y vida en sociedad armonioso. El desarrollo de habilidades sociales tempranas influye en el éxito académico y en la prevención de comportamientos problemáticos. Además, brinda a los niños herramientas para comunicarse eficazmente, cultivar la empatía y enfrentar desafíos con confianza. En resumen, promover habilidades sociales en la infancia sienta las bases para una vida exitosa y emocionalmente saludable. (Ramírez, et al., 2020)

2.3. Definición de variables

Variable independiente: Juegos Cooperativos

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas en las que los participantes deben colaborar entre sí para alcanzar un objetivo común. A diferencia de los juegos competitivos, no buscan la rivalidad ni la eliminación, sino que promueven la solidaridad, el respeto y la ayuda mutua. Este tipo de juegos favorece la construcción de relaciones positivas, el desarrollo de habilidades sociales y el fortalecimiento del trabajo en equipo. Además, permiten que todos

los niños participen activamente sin miedo al fracaso, lo que incrementa su autoestima y motivación. Son herramientas eficaces en contextos educativos para fomentar la inclusión, la empatía y la convivencia pacífica. Su uso es especialmente valioso en edades tempranas, donde se forman las bases del desarrollo emocional y social. Así, los juegos cooperativos contribuyen al aprendizaje significativo y a una cultura de paz dentro del aula. (Navarro, 2017)

Variable Dependiente: Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades y destrezas que permiten a las personas interactuar y relacionarse de manera efectiva y adecuada con los demás. Estas habilidades incluyen la comunicación verbal y no verbal, la empatía, la asertividad, la escucha activa y la capacidad para resolver conflictos. Se desarrollan a través de la experiencia y la socialización, y son fundamentales para establecer relaciones interpersonales saludables. En el ámbito educativo, el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños y adolescentes contribuye a una mejor adaptación escolar y al desarrollo de competencias emocionales. Además, estas habilidades son esenciales para la integración social y el bienestar emocional, ya que facilitan la cooperación, la comprensión mutua y la convivencia pacífica. Su desarrollo puede ser potenciado mediante programas de intervención y actividades específicas que promuevan la interacción positiva y el aprendizaje social. Por tanto, las habilidades sociales son componentes clave en el crecimiento personal y en la formación de ciudadanos empáticos y colaborativos (Roca, 2014).

2.4. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala/Nivel de Medición
Variable Independiente (X) Juegos Cooperativos	Los juegos cooperativos sirven como motivación para activar los procesos cognitivos y motores, a través de medios de búsqueda de posibilidades corporales y resolución de dificultades motrices, así como habilidades básicas.” (Rodríguez, 2018, p.36)	Los juegos cooperativos Son actividad lúdica en la que la cooperación es la única forma de interrelación de sus participantes y en la que intentan alcanzar un objetivo común mediante la acción coordinada de todos; por otro lado, esto se desarrollará en 12 sesiones de 2 horas cada una, con una incorporación de juegos de sensoriales, anatómicos, de organización y predeportivos.	Aceptación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aceptar voluntariamente participar en actividades de grupo. ✓ Acceder voluntariamente a jugar. ✓ Asumir reglas del juego. 	Nominal
		Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Convivir juntos ✓ Trabajar en equipo. ✓ Jugar en equipo 		
		Participación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa activamente en los juegos. ✓ El niño tiene iniciativa propia de integración en el juego. ✓ El niño demuestra entendimiento en las fases del juego. 		

			Diversión	<p>El niño utiliza su imaginación para crear situaciones y escenarios en su juego.</p> <p>El niño al interactuar en el juego comparte la diversión con otros niños.</p> <p>Involucramiento del niño en actividades del juego.</p>	
Variable Dependiente (Y) Habilidades Sociales	Las habilidades sociales Son un “conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, para que pueda solucionar los problemas de manera inmediata y evitar problemas futuros” (Salas, 2022, p. 22).	Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten a las personas interactuar, comunicarse y relacionarse de manera efectiva y armoniosa con los demás en diversas situaciones sociales; Estas habilidades sociales son esenciales para el éxito en la vida personal y profesional, ya que influyen en la calidad de las relaciones interpersonales y en la capacidad para enfrentar desafíos sociales de manera efectiva. Las habilidades sociales se evaluarán a través de una guía de observación al inicio y después de desarrollar los juegos	Habilidades para relacionarse	<p>El niño muestra interés al escuchar las reglas del juego.</p> <p>El niño entiende y cumplir con tareas o actividades que se le indican dentro de un juego.</p> <p>El niño interactúa con otros niños en términos de compartir recursos y pedir prestado lo que necesita.</p>	Ordinal
				<p>El niño responde ante situaciones injustas con él y con otros niños en el juego.</p> <p>El niño comunica lo que necesita en diferentes situaciones.</p>	

		cooperativos, se realizará una base de datos de ambos grupos seguidamente se presentará en tablas y garfios los resultados y finalmente se realizará la contratación de hipótesis empleando el software Minitab 19.	Autoafirmación	El niño puede describir el problema con claridad, hacer preguntas relevantes y proponer soluciones en situaciones de conflicto.	
			Expresión de emociones	El niño muestra emociones de alegría y felicidad en diferentes situaciones.	
				El niño utiliza gestos faciales, corporales y palabras para comunicar sus emociones.	
				El niño expresa sus emociones al participar en las actividades lúdicas.	

Fuente: elaboración propia.

2.5. Definición de términos

2.5.1. Automotivación

Motivación propia. Cada ser humano tiene la capacidad de motivarse a sí mismo con pensamientos positivos recurrentes, evitando que las emociones negativas obstaculicen su desempeño y crecimiento en las actividades cotidianas. Posibilita la concentración hacia los objetivos y el conocimiento total de que el ser humano es capaz de alcanzar lo que se propone. Según Goleman (2012), el entorno externo también juega un papel importante en la automotivación.

2.5.2. Empatía.

Empatía. Posibilita que alguien se coloque en la situación de otro, sobre todo cuando hay dolor o sufrimiento. Este reconocimiento de las emociones propicia el desarrollo de la consciencia social. La empatía es la forma apropiada de interactuar y relacionarse con el entorno, en un plano emocional; por lo tanto, es la habilidad de establecer vínculos afectivos saludables. Es el 60 reconocimiento propio en los demás y la mejora de habilidades y competencias sociales (Goleman, Richard, & Mckee, 2017).

2.5.3. Entorno Familiar

El ámbito familiar es el lugar donde crecemos y nos desarrollamos tanto social como emocionalmente. Las personas más cercanas a nosotros, como nuestros hermanos, padres, primos, abuelos o tíos, conforman este entorno. Es el primer grupo social al cual pertenecemos y, por lo tanto, es la primera referencia que tenemos para comprender el mundo que nos rodea. En este contexto, el ambiente familiar se convierte en un lugar donde siempre se aprende, y en el que se imparten costumbres, valores, creencias y maneras de interactuar con los otros. (Corahua, 2017, p. 18).

2.5.4. Habilidades interpersonales

Las competencias interpersonales "constituyen un conjunto de costumbres y comportamientos imprescindibles para asegurar una interacción apropiada, optimizar las relaciones personales y lograr las metas de la comunicación, en otras palabras, comunicar o recibir correctamente un mensaje, una instrucción o una información" (Casado y Colomo, 2016, p. 29).

2.5.5. Aprendizaje cooperativo.

Grupo de procedimientos de la enseñanza donde se organiza la clase en pequeños grupos para promover el trabajo conjunto de los estudiantes y lograr la asimilación de contenidos. (Laulate, 2018)

2.5.6. Cooperación

Acción conjunta y coordinada entre las personas de cara al logro de propósitos dialogados y planificados que se desee realizar. (Reátegui et al,2019, p. 28).

2.5.7. Competencia social.

La competencia social es un conjunto de capacidades, habilidades y tácticas cognitivas y afectivas que posibilitan al ser humano enfrentar con éxito las exigencias cotidianas, favoreciendo conductas de cooperación que hacen posible una interacción social satisfactoria. (Tello, 2020, p. 17)

2.5.8. Habilidades sociales

las habilidades sociales se definen como un conjunto de comportamientos emitidos en interacciones sociales, que pueden contribuir positivamente a las relaciones entre iguales y al desarrollo de una relación considerada satisfactoria conforme al contexto (De Moura y Gerhardt, 2020).

2.5.9. Juegos cooperativos

Munevar (2021), los juegos cooperativos son actividades encaminadas a fomentar las actitudes prosociales, que buscan la participación de todos y, particularmente, que las metas colectivas primen sobre las individuales. Además, se constituyen en una estrategia pedagógica que favorece la convivencia y la disminución de conductas agresivas en contextos escolares.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación

En la investigación se empleó un enfoque cuantitativo; Valles, et al. (2022) menciona que este tipo de enfoque es un proceso de investigación que se concentra en los datos que tienen que descubrirse y analizarse objetivamente en función a las interrogantes planteadas; es decir, se entiende que sus resultados permiten predecir lo que ocurre en situaciones similares. Este enfoque utiliza los análisis estadísticos. Se da a partir de la recolección, la medición de parámetros, la obtención de frecuencias y estadígrafos de población. (p. 9)

3.2. Tipo de investigación

La investigación es de tipo aplicada, ya que su objetivo radica en la obtención de novedosos entendimientos dirigidos a proporcionar resoluciones para cuestiones pragmáticas. En ciertos análisis, emplea las herramientas científicas disponibles y las aplica con el propósito de hallar soluciones. Este tipo de investigación, comúnmente conocida como investigación de resultados, está actualmente experimentando un notable crecimiento en el ámbito educativo. (Alvarez, 2020, p.4)

3.3. Diseño de la investigación

El trabajo de investigación es de diseño cuasi experimental con dos grupos con pre test y post test, cuyo esquema es el siguiente:

GE:	O₁	X	O₂
		
GC:	O₃		O₄

Donde:

G.E. : Grupo experimental

G.C. : Grupo control

O₁ y O₃: Pre test (Medición de las Habilidades Sociales) antes de la aplicación de los juegos cooperativos.

X : Tratamiento (juegos cooperativos)

O₂ y O₄: Posttest (Medición de las Habilidades Sociales) después de la aplicación de los juegos cooperativos

3.4. Métodos utilizados

En la presente investigación se emplearán los siguientes métodos:

a) Método inductivo

Se utilizó el razonamiento para obtener patrones o relaciones entre hechos particulares aceptados como válidos. Es el razonamiento mediante el cual, a partir del análisis de hechos singulares, se pretende llegar a leyes. Es decir, se empleará para llegar a conclusiones generales que se desprenden de los resultados del pretest y postes tanto al grupo control como experimental.

b) Método deductivo

Se utilizó el razonamiento para obtener conclusiones generales para explicaciones particulares. Es una forma de razonamiento que parte de una verdad universal para obtener conclusiones particulares. Este método en la investigación permitirá llegar a conclusiones específicas en función a los resultados del pretest y posttest en la eficacia de la aplicación de los juegos cooperativos.

c) El método hipotético-deductivo: Es una estrategia científica que parte de la formulación de hipótesis para luego someterlas a prueba mediante la observación o la experimentación. A través de este proceso, se busca confirmar o refutar dichas hipótesis con base en los resultados obtenidos. Este método permite establecer relaciones causales y explicaciones lógicas sobre fenómenos observables. Se apoya en la deducción para anticipar consecuencias que puedan verificarse empíricamente. En resumen, combina el razonamiento lógico con la evidencia para generar conocimiento confiable.

3.5. Hipótesis de investigación

El efecto de los juegos cooperativos permite mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.

3.5.1. Hipótesis nula

Si se aplica los juegos cooperativos entonces no se mejorará significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la I.E. N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” - Moyobamba, 2023

3.5.2. Hipótesis alterna.

Si se aplica los juegos cooperativos entonces se mejorará significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la I.E. N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” - Moyobamba, 2023

3.6. Población y muestra

3.6.1. Población

El presente estudio estará conformado por una población de 99 niños y niñas de 4 años de edad de la Institución educativa N° 479 Juan Clímaco Vela Reyes de Moyobamba, que a continuación se detalla:

Tabla 2. Distribución de la población de estudio

Nombre de las secciones	Varones	Mujeres	Total
Azul	10	14	24
Morado	14	10	24
Blanco	13	12	24
Verde claro	13	14	26
	Total		98

Fuente: elaboración propia

3.6.2. Muestra.

La muestra de investigación está conformada por 48 niños de 4 años de las secciones “blanco” y “morado”, esta muestra es por conveniencia, por las características de la población que obligan a las investigadoras a elegir la muestra para optimizar el trabajo de investigación.

Tabla 3. Muestra de investigación

Nombre de la sección	Varones	Mujeres	Total
Blanco	10	14	24
Morado	14	10	24
		Total	48

Fuente: Elaboración propia.

3.6.3. Muestreo.

Se optó el muestreo no probabilístico intencional, ya que posibilita la elección de atributos específicos de una población acotada. Esta estrategia de muestreo se aplica en situaciones en las que la población está ampliamente distribuida, la muestra tiene un tamaño relativamente reducido y los grupos ya han sido conformados según las características de la población. (Otzen y Manterola, 2017)

3.7. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.7.1. Técnicas de recolección de datos

En la presente investigación se empleó las siguientes técnicas en función a necesidad de descripción del problema y recojo de datos de la muestra:

Observación: Durante la fase de trabajo en campo, se empleó la observación como técnica para recabar datos de la muestra en estudio. Se llevó a cabo el registro de información de cada niño o niña en la guía de observación correspondiente. Esta técnica permitió obtener datos que contribuyeron al logro del objetivo general de determinar el efecto de los Juegos Cooperativos para Mejora las habilidades Sociales en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 479- Moyobamba, 2023

Fichaje: se utilizó para recopilar y analizar datos provenientes de fuentes bibliográficas, hemerográficas e internet. Esto permitió construir el marco teórico y recopilar toda la información requerida para desarrollar el proyecto actual.

Evaluación: se realizó a través del pre y postest en relación a las habilidades sociales los niños de 4 años de la Institución educativa N° 479- Moyobamba, 2023

3.7.2. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos que empleó en la presente investigación están relacionados con las técnicas que se empleará y son las siguientes:

Guía de observación: Se utilizó para cada niño y/o niña de 4 años, con la finalidad de recolectar información relevante de la variable de estudio (habilidades sociales) en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 479- Moyobamba-2023, este instrumento proporciona una estructura y orientación al observador, permitiéndole centrarse en aspectos relevantes y recopilar información de manera consistente en función a sus dimensiones con sus respectivos indicadores.

Fichas bibliográficas, textuales y de resumen: Utilizando estos instrumentos, se obtuvo información de carácter general de los libros impresos, libros virtuales, artículos, etc. se destacaron las citas textuales más pertinentes para la investigación y se elaboraron resúmenes que guardaban relación con el problema y las variables en estudio. Estos instrumentos desempeñaron un papel fundamental en la organización y administración eficaz de la información recolectada. Esto a su vez facilitó la futura labor de análisis, citación y referenciación en la investigación, así como la posibilidad de consultar y revisar las fuentes empleadas.

Pretest y postest: Permitió obtener información del nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.

3.8. Técnicas de procesamiento e interpretación de datos

Las técnicas de procesamiento e interpretación de datos que se utilizó en la investigación son las siguientes en función al diseño de investigación:

- a) **Estadística descriptiva:** Se aplicó con el propósito de obtener valores numéricos que resuman y detallen las cualidades de los datos, tales como el promedio, la mediana, la moda, la desviación estándar, el rango, entre otros. Estas medidas ofrecen perspectiva sobre la distribución y la diversidad de los datos.
- b) **Distribución de frecuencias:** Se llevó a cabo mediante tablas estadísticas, tomando en cuenta tanto las frecuencias absolutas como las proporcionales y porcentuales.
- c) **Figura Estadística:** Se utilizó para presentar los resultados de la investigación, en base a la distribución de frecuencias y se utilizó al polígono de frecuencias.
 - ✓ **Estadística inferencial:** Para realizar las interpretaciones y comprobaciones de hipótesis.
 - ✓ **Análisis e Interpretación de datos:** Se empleó enfoques tanto nomotéticos como ideográficos para trascender la mera descripción de los datos y lograr una comprensión

profunda de las particularidades de los sujetos de estudio. Entre los que se emplearan, se encuentran:

- ✓ **Análisis de variación:** Esto permitió observar la variación de resultados tanto en el grupo control como experimental en el pretest y postest en los estudiantes de 4 años de la de la Institución Educativa N° 479- Moyobamba-2023.
- d) **Prueba de Hipótesis:** Se empleó el estadístico t de Student, para comparar las medias de los dos grupos y determinar si las diferencias observadas son estadísticamente significativas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Validez y Confiabilidad de Instrumentos

4.1.1. Validez de los instrumentos.

La valides del instrumento se realizó a través de juicio de expertos de trayectoria en educación, lo que permite cumplir con la rigurosidad de una investigación de investigación de la escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Generalísimo José de San Martín”

Tabla 4 Valoración de juicios de expertos

Nombre del experto	Puntaje	Nivel
María Isabel Guamuro Perez	47	Excelente
Jeiner Guamuro Diaz	47	excelente
Wagner Piña Ruíz	48	Excelente
Promedio	47,33	Excelente

Fuente: elaboración de las tesis

De acuerdo con los resultados obtenidos por los tres expertos con un promedio de 47,33 que demuestra que el instrumento “guía de observación” según la calificación final alcanza un nivel excelente. Por lo tanto, es aplicable para el recojo de información de la variable habilidades sociales.

4.1.2. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad del instrumento se realizó a través de una muestra piloto a 10 estudiantes de 4 años de la sección “blanco”, por tener las mismas características que nuestra muestra, el procesamiento se realizó a través del programa SPSS versión 21 que a continuación se detalla:

Tabla 5. Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	10	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	10	100,0

Fuente: muestra piloto

En la tabla muestra, el procesamiento de los datos de la muestra piloto a 10 estudiantes de la sección “azul”, ningún estudiante ha sido excluido; por lo tanto, los resultados para la confiabilidad del instrumento son válido, ya que se realizó a través del programa SPSS versión 21 para medir la consistencia interna del instrumento.

Tabla 6 Confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,803	9

Fuente: Programa SPSS v.21

De acuerdo con las tablas 4 y 5, las correlaciones entre ítems nos brindan una referencia de consistencia y orden entre ellos. Además, el coeficiente de confiabilidad, calculado mediante el alfa de Cronbach, es de 0,803, lo que indica una buena confiabilidad del instrumento. Esto sugiere que la consistencia interna utilizada en el análisis de escalas de medición compuestas por múltiples ítems es adecuada. Por lo tanto, el instrumento es confiable para recolectar información tanto en el pretest como en el postest de la investigación.

4.2. Prueba de normalidad de los datos

Para la prueba de normalidad se empleará los resultados obtenidos en el postest de ambos grupos tanto control como experimental.

H₀: Los datos sí presentan una distribución normal ($p > 0,05$)

H₁: Los datos no presentan una distribución no normal ($p < 0,05$)

Tabla 7 Prueba de normalidad

Grupos	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo Control	,250	24	,058	,784	24	,052
Grupo Experimental	,167	24	,082	,940	24	,166

Fuente: SPSS versión 21

De acuerdo a los resultados obtenidos, para la prueba de normalidad se empleará Shapiro-Wilk, ya que para muestra es menores a 50 datos, donde se obtiene un $p > 0,05$ en ambos

grupos. Por lo tanto, se concluye que los datos obtenidos presentan una distribución normal, lo que le corresponde una muestra paramétrica; es decir la t de dos colas Student.

4.3. Presentación y análisis de los resultados

4.3.1. Procesamiento e interpretación de datos

Los datos se presentan de acuerdo a los objetivos de investigación:

Resultado específico 1: Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.

Para determinar el nivel de las habilidades, se aplico el pretest y postest tanto al grupo control como experiemetal, obteniendo los siguientes resultados que se detalla en la tabla.

Tabla 8. Resultados del grupo de control vs experimental – Pretest

Niveles	Grupo control			Grupo Experimental			
	xi	fi	hi %	xi.fi	fi	hi %	xi.fi
Logro destacado (22-27)	24.5	0	0	0	0	0	0
Proceso (16-21)	18.5	4	16.67	74	3	12.50	55.5
Inicio (9-15)	12	20	83.33	240	21	87.50	252
Total		24	100	314	24	100	307.5

Fuente: Resultados del Pretest

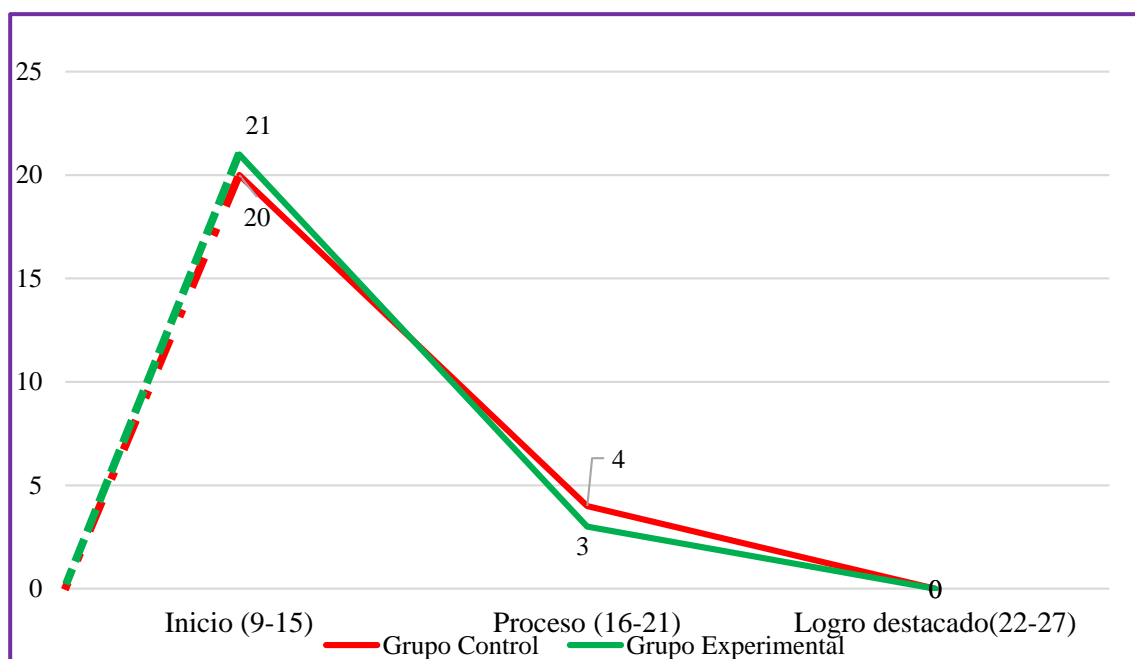


Figura 1 Resultados obtenidos del pre-test del grupo experimental y grupo control

Fuente: Datos de la tabla 4

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 5 y figura 1, se tiene que: los resultados obtenidos con el pretest fluctúan entre [9 – 15] puntos, tanto en el grupo de control como en el grupo experimental. Se muestra en mayor frecuencia a 20 estudiantes en el grupo de control, que representa el 83,33% los que se ubicaron en el nivel inicio, mientras en el grupo experimental la mayor frecuencia es 21 estudiantes que representan el 87,50% los que obtuvieron en el nivel de inicio y en el grupo control, 4 estudiantes que equivale 16,67% en el nivel de proceso [16-21] y en el grupo experimental fue de 3 estudiantes que equivale el 12,50% por lo tanto, tales resultados muestran que las habilidades sociales en el aula se encuentra en un nivel inicio y proceso, con base en la escala establecida por los investigadores. En el contexto educativo, el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes se encuentra en inicio. En tal sentido, estas habilidades son fundamentales ya que permite compartir y turnarse durante el juego, manejar conflictos sin la intervención de un adulto, expresar sus emociones de manera apropiada, y comprender las reglas y expectativas sociales. Académicamente, pueden luchar con la atención y concentración necesarias para seguir instrucciones y participar en actividades de grupo.

Tabla 9 Análisis de variabilidad con los resultados del pretest

GRUPOS	ESTADÍSTICOS		
	\bar{x}	S	CV%
CONTROL	13,08	2,47	18,91
EXPERIMENTAL	12,81	2,20	17,14

Fuente: Datos de la tabla 4

Interpretación

En la tabla 5 se observa los estadísticos que presentan los resultados obtenidos en el pre test:

- La media aritmética o promedio del grupo de control es de 13,08 puntos y del grupo experimental es de 12,81; en la escala establecida, es un nivel inicio de las habilidades sociales en las aulas de los dos grupos y menor en el grupo experimental que control; significa que los estudiantes no están desarrollando las habilidades sociales en el aula.
- En relación a la desviación estándar indica la dispersión de los datos alrededor de la media. En el grupo control, una desviación de 2,47 muestra una mayor variabilidad respecto a la media que en el grupo experimental, donde es de 2,20 lo que sugiere una mayor consistencia

en los datos de este último grupo.

- El coeficiente de variabilidad indica la dispersión relativa de los datos en relación con su media. En el grupo control, con un valor de 18,91%, existe una mayor variabilidad en comparación con el grupo experimental, que tiene un coeficiente de 17,14%. Esto sugiere que ambos grupos son homogéneos, ya que están por debajo del valor convencional del 33%, mostrando que ambos grupos tienen dificultades en las habilidades sociales, ya que la mayor concentración de estudiantes están en inicio en ambos grupos.

Nivel alcanzado de las habilidades sociales en el posttest

Luego de aplicar el posttest al grupo de control y al grupo experimental, se procesaron y presentan en la siguiente tabla:

Tabla 10 Resultados del grupo de control y experimental – Posttest

Niveles	Grupo control			Grupo experimental			
	xi	fi	hi%	xi.fi	fi	hi%	xi.fi
Logro destacado (22-27)	24.5	4	16,67	98	19	79,17	465.5
Proceso (16-21)	18.5	16	66,66	296	5	20,83	92.5
Inicio (9-15)	12	4	16,67	48	0	0	0
Total		24	100	442	24	100	558

Fuente: Posttest aplicado al grupo control y experimental

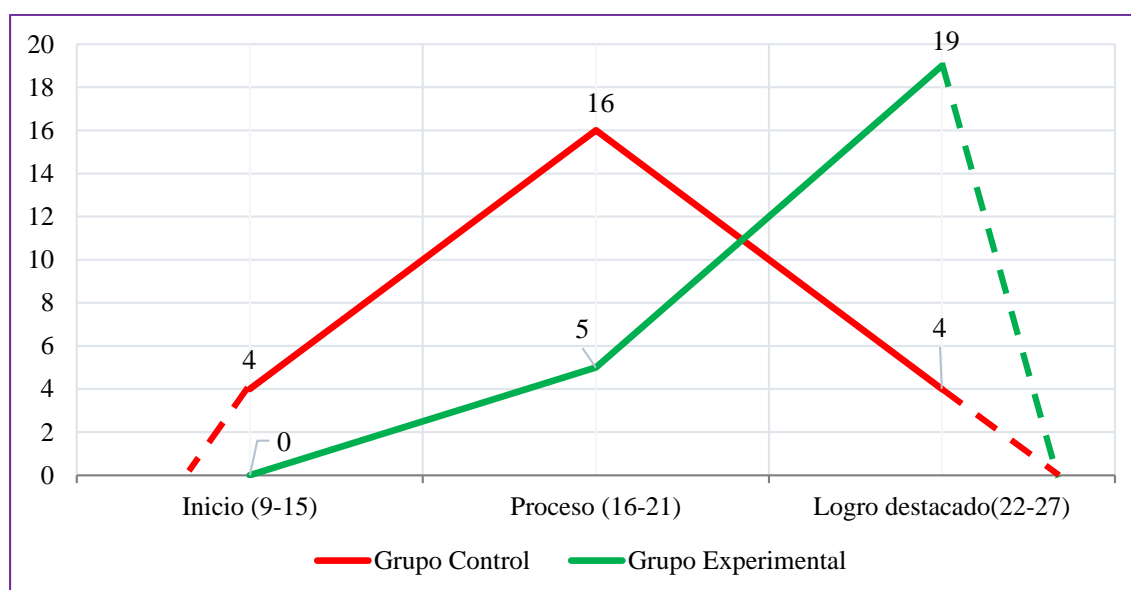


Figura 2. Resultados obtenidos del posttest aplicado al grupo control y experimental

Fuente: Datos de la tabla 6

Interpretación

De acuerdo a la tabla 6 y figura 2, se tiene que: En el grupo control, los puntajes fluctúan entre [16-21], lo que muestra que 16 estudiantes se encuentran en el nivel de proceso que representa el 66,66%, en el nivel inicial [9-15] 4 estudiantes que representa al 16,67% y en el nivel de logro destacado [22-27] 4 estudiantes que equivale al 16,67%; en contraste con el grupo experimental 19 estudiantes se ubicaron en el nivel de logro destacado que representa al 79,17 % y solo 4 estudiantes en el nivel de proceso que representa al 20,83%. Por lo tanto, después de aplicar los juegos cooperativos se ha obtenido un nivel de logro destacado de las habilidades sociales en el grupo experimental en contraste al grupo experimental donde no se aplicó dicho estímulo.

Tabla 11 Análisis de variabilidad con los resultados del postest

GRUPOS	ESTADÍSTICOS		
	\bar{x}	S	CV%
Control	18,42	3,69	20,03
Experimental	23,25	2,49	10,71

Fuente: Datos de la tabla 6

Interpretación

En la tabla 8 se muestra los estadísticos que presentan los resultados obtenidos en el postest:

- Los puntajes del grupo de control tienen una media aritmética de 18,42 y del grupo experimental de 23,25; lo que indica diferencias significativas en ambos grupos en relación a las habilidades sociales, favorecida al grupo experimental donde se aplicó el estímulo en comparación con el grupo control.
- Los resultados muestran una diferencia en la dispersión de los datos en el postest entre el grupo control y el grupo experimental. El grupo experimental tenía una desviación de 2,49; mientras que el grupo control fue la desviación estándar de 3,69 lo que indica una mayor variabilidad en los datos. Esto puede indicar que los resultados del grupo experimental fueron más uniformes o efectivos que los del control.
- el coeficiente de variabilidad del grupo control fue de 20,03 lo que indica una mayor dispersión de los datos. En contraste, el grupo experimental tuvo un coeficiente de 10,71;

reflejando una menor variabilidad y mayor consistencia en los resultados. Por lo tanto, la intervención en el grupo experimental fue efectivo según resultados donde la mayor concentración se encuentran en el nivel de logro destacado.

Resultado 2: Los juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.

Tabla 12. Número de sesiones de juegos cooperativos

Estrategias /dimensiones	N° DE SESIONES	hi%
Aceptación	2	20
Cooperación	3	30
Participación	2	20
Diversión	3	30
Total	10	100

Fuente: elaboración de las autoras

Según la tabla 12, se utilizaron los juegos cooperativos con niños de 4 años de la sección "Blanco" a lo largo de 10 sesiones. De los cuales para la dimensión aceptación 2 sesiones con sus respectivos juegos, con un 20%, cooperación fue 3 sesiones con un 30%, participación con 2 sesiones con un 20% y diversión con 3 sesiones con un 30 %, que se aplicó a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, que forman parte de esta sección experimental, han logrado un nivel de logro destacado en las habilidades sociales como resultado de estas intervenciones. Este logro está directamente relacionado con la estrategia innovadoras de juegos cooperativos que las investigadoras han implementado; se ha demostrado que estas prácticas educativas funcionan para mejorar las habilidades sociales en la etapa inicial de la educación

Resultado 3: Comprobar la validez de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.

Hipótesis estadística

Hipótesis nula H_0 : $\bar{U}G_{exp} = \bar{U}G_{ctr}$

Si se aplica los juegos cooperativos entonces no se mejorará significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la I.E. N° 00479 "Juan Clímaco Vela Reyes" - Moyobamba, 2023

Hipótesis alterna $H_1: \bar{UG}_{exp} \neq \bar{UG}_{ctr}$

Si se aplica los juegos cooperativos entonces se mejorará significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la I.E. N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” - Moyobamba, 2023

Para probar las hipótesis, se utilizó estadística inferencial utilizando una prueba t de dos muestras para determinar si había diferencias significativas entre los grupos de control y experimentales en el seguimiento utilizando una prueba de dos colas con $\alpha = 5\% = 0,05$.

Prueba T e IC de dos muestras: Grupo experimental; Grupo control**Método**

μ_1 : media de grupo experimental

μ_2 : media de grupo control

Diferencia: $\mu_1 - \mu_2$

Se presupuso igualdad de varianzas para este análisis.

Tabla 13 Estadísticas descriptivas

Muestra	N	Media	Desv. estandard	Error estándar de la media
Grupo experimental	24	23.17	1.61	0.33
Grupo control	24	19.00	3.22	0.66

Fuente: Minitab v.21

Tabla 14 Estimación de la diferencia

Diferencia	Desv. Est. agrupada	IC de 95% para la diferencia
4.167	2.542	(2.689; 5.644)

Fuente: Minitab v.21

Prueba

Hipótesis nula $H_0: \mu_1 - \mu_2 = 0$

Hipótesis alterna $H_1: \mu_1 - \mu_2 \neq 0$

Tabla 15 Valor de la t Student

Valor T	GL	Valor p
5.68	46	0.000

Fuente: Minitab v.21

Obtención de la “t” de la tabla de (t):

La “t” de la tabla para 46 grados de libertad con 5% nivel de error y 95% del nivel de confianza lo cual gráficamente considera dos colas, se obtiene:

$$t_t = t(0,05; 46)$$

$$t_t = \pm 2,013$$

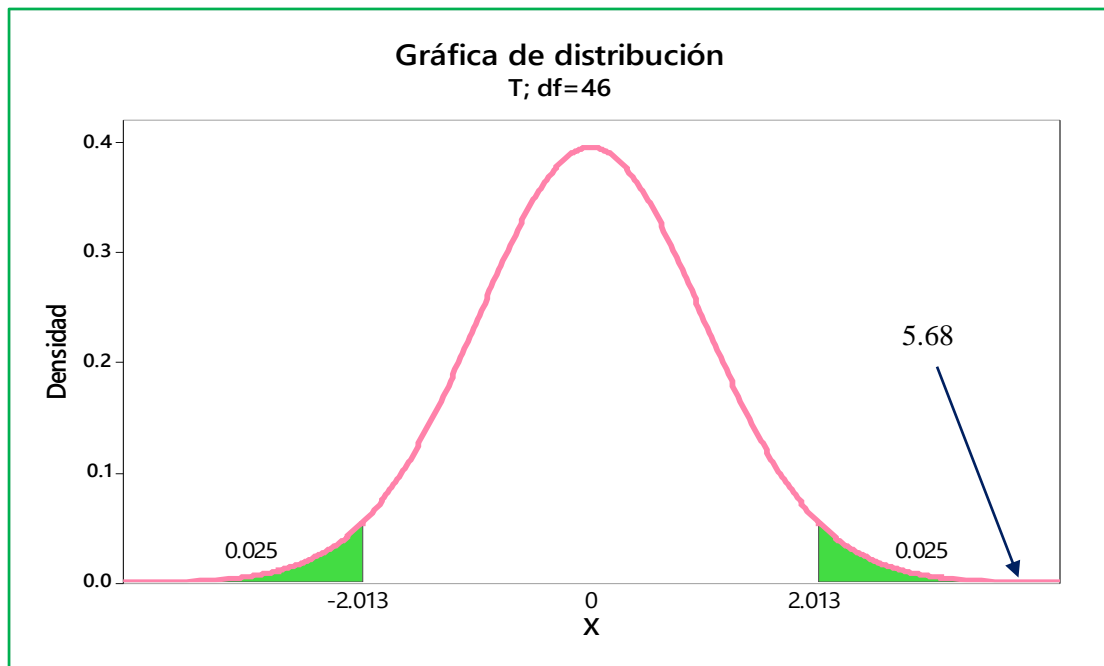


Tabla 16 Distribución de probabilidad – Campana de Gauss

Fuente: Gráfico de probabilidades del postest – software libre Minitab v.21

Regla de decisión:

- ✓ Si $t_c < t_t$, entonces se acepta la H_0 y se rechaza la H_1
- ✓ Si $t_c > t_t$, entonces se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

También:

- ✓ Si la sig $p > \alpha$, entonces se acepta la H_0 y se rechaza la H_1
- ✓ Si la sig $p < \alpha$, entonces se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

Como: $t_c > t_t$ ($5.68 > 2.013$), además la sig. $p = 0,000 < 0,05$ entonces se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

Por lo tanto: los resultados obtenidos en el postest por el grupo de control y grupo experimental donde la estrategia de juegos cooperativos, evidencian el desarrollo de las habilidades sociales, debido a que $p=0,000 < 0,05$ y T calculada (5.68) $>$ T tabla (2.013), por lo tanto, la aplicación de los Juegos cooperativos mejora significativamente las habilidades

sociales en los niños de 4 años de edad de la I.E. N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” - Moyobamba, 2023

4.4. Discusión de resultados

Los resultados en la investigación muestran en el pretest el 83,33% en el grupo control están en un nivel de inicio y el 16,67 en proceso; mientras en el grupo experimental el 87,50% en nivel inicio y el 12,50% en el nivel proceso, ningún estudiante se encuentran en nivel de logro destacado; mientras en el postest, en el grupo control el 16,67% en un nivel de logro destacado, el 66,66% en proceso y el 16,67% en inicio; mientras en el grupo experimental el 79,17% en un nivel de logro destacado y el 20% en proceso; lo que demuestra que la estrategia de los Los juegos cooperativos potencian las capacidades sociales de los niños y niñas de cuatro años. A diferencia de Pillajo (2023) en sus hallazgos acerca de las habilidades sociales, el 15% de la población está en un nivel óptimo, el 23% tiene un nivel moderado, el 23% se encuentra en un nivel regular, el 17% está por debajo de la media y el 22% es bajo. Las investigaciones tienen similitud en sus resultados.

Salas (2022) en sus resultados sobre Se logró una media más alta en el postest (33,60) que en el pretest (17,25), al igual que un $t_c = 15,07 > t_t = 1,69$. Esto posibilita concluir que los juegos cooperativos tienen un impacto significativo en el desarrollo de las capacidades sociales de los niños y niñas. A diferencia de nuestros hallazgos, donde el pretest del grupo control fue 13,08 y el del grupo experimental fue 12,81; mientras en el postest la media aritmetica fue de 18,42 y 23,25 tanto en el grupo control como experimental, lo que demuestra que el promedio fue superior en el postest en el grupo experimental. Además en el postest en el grupo experimental donde se aplicó la estrategia de juegos cooperativos, evidencian el desarrollo de las habilidades sociales, debido a que $p=0,000 < 0,05$ y T calculada (5.68) $> T$ tabla (2.013). por lo tanto, ambas investigaciones tienen similitud en sus resultados.

Mamani (2022) en sus resultados obtuvo, en el pretest, que el 61% (11 niños) estaban en el nivel de inicio, el 39% (7 niños) estaban en proceso y ningún niño estaba en logro esperado o destacado. En el postest, el 56% (10 niños) alcanzaron un logro destacado, el 44% (8 niños) lograron el nivel esperado y ningún niño estaba en inicio o en proceso. De manera similar, Herrera (2022) observó que en el pretest, El 47,6% (10 alumnos) sacaron un diez; el 42,9% (9 alumnos), un doce; y el 4,8% (1 alumno) obtuvo un diez y un trece. No obstante, en el postest, el 33,3% (7 alumnos) sacaron un 19; el 19,0% (4 alumnos) obtuvieron calificaciones

de 16, 17 y 18; y el 4,8% (1 alumno) recibió notas de 15 y 20 respectivamente. En contraste, nuestros resultados muestran que en el pretest, el 83,33% El 16,67% de los del grupo control se encontraba en la etapa de proceso y el resto en la etapa inicial. En contraste, en el grupo experimental, el 87,50% estaba al principio y solo el 12,50% estaba en proceso, sin alumnos en el nivel sobresaliente. El 16,67% de la población en el postest control alcanzó un nivel de logro destacado, el 66,66% estaba en proceso y el 16,67% en inicio; mientras que en el grupo experimental, el 79,17% alcanzó un nivel de logro destacado y el 20,83% estaba en proceso. Las investigaciones de Mamani y Herrera tienen similitud con los resultados de nuestra investigación.

Flores (2018) al aplicar Los resultados de la evaluación posterior a diez sesiones de aprendizaje, como parte de la estrategia didáctica, mostraron diferencias significativas ($p=0.005$) en el desarrollo de habilidades sociales., logrando obtener un nivel destacado en sus estudiantes. En contraste con nuestra investigación se utilizaron los juegos cooperativos con niños de 4 años de la sección "Blanco" a lo largo de 10 sesiones. De los cuales para la dimension aceptación 2 sesiones con sus respectivos juegos, con un 20%, cooperación fue 3 sesiones con un 30%, participación con 2 sesiones con un 20% y diversión con 3 sesiones con un 30 %, que se aplicó a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, que forman parte de esta sección experimental, han logrado un nivel de logro destacado en las habilidades sociales como resultado de estas intervenciones, cuyo valor $p=0,000$ y una T calculada ($5.68 > T$ tabla (2.013), lo que demuestra la efectividad de la estrategia empleada; por lo tanto, ambas investigaciones tienen similitud en sus resultados.

Fababa (2020) cuyos resultados muestra que los juegos mencionados por los docentes, el 55,6% está compuesto por juegos de imitación, motores, manipulativos, simbólicos, lógicos y de relaciones espaciales, mientras el 44,4% de los docentes no emplean juegos en sus clases. En este contexto, Guataqui y Rugeles (2021) menciona que el juego cooperativo es la estrategia para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y las habilidades sociales que permite desarrollar la individualidad de una pantalla y retos grupales que fomenten las interacciones, dando dinámicas de motivación, diálogo, toma de decisiones y desarrollo de productos colectivos. En contraste con nuestros resultados las estrategias estuvieron basados en los juegos cooperativos con niños de 4 años de la sección "Blanco" a lo largo de 10 sesiones. De los cuales para la dimension aceptación 2 sesiones con sus respectivos juegos, con un 20%, cooperación fue 3 sesiones con un 30%, participación con 2 sesiones con un 20% y diversión con 3 sesiones con un 30 %. Por lo tanto, las investigaciones difieren en sus resultados.

Finalmente, Chaves y Otero (2022) en sus resultados entre el pretest y posttest, se evidenció que al inicio el 66.67% de niños se encontraban en un bajo nivel y el 33.33% nivel intermedio y posterior a la aplicación de los juegos cooperativos, el 87.50% de infantes lograron desarrollar sus habilidades sociales en un alto nivel y solo 12.50% tienen un nivel bueno. Por otro lado, Martínez (2023) en sus resultados obtenidos fue de una mejoría de 0,7 al pasar de 3,1 a 3,8; además, al aplicar la estrategia se obtuvo 3 puntos al inicio y al final de la estrategia fue de 4,2. Demostrando la efectividad de la estrategia. En contraste con nuestros resultados en el pretest el 83,33% en el grupo control están en un nivel de inicio y el 16,67 en proceso; mientras en el grupo experimental el 87,50% en nivel inicio y el 12,50% en el nivel proceso, ningún estudiante se encuentran en nivel de logro destacado; mientras en el posttest, en el grupo control el 16,67% en un nivel de logro destacado, el 66,66% en proceso y el 16,67% en inicio; mientras en el grupo experimental el 79,17% en un nivel de logro destacado y el 20% en proceso. Por lo que podemos afirmar que las investigaciones tienen similitud en sus resultados.

CONCLUSIONES

Se determinó el efecto de los Juegos Cooperativos para Mejorar las habilidades Sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023, fue positivo y significativo. El grupo experimental tuvo una media aritmética de 23,25 y un 10,71%, de variación, mientras que el grupo control tuvo una media de 18,42 y un 20,03%, de variación. Como resultado, se demuestra que los juegos cooperativos mejora a los niños de 4 años a desarrollar las habilidades sociales.

El nivel de habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023, en el inicio del pretest mostró que el 83,33% del grupo control estaba en nivel de inicio y el 16,67% en proceso; mientras que, en el grupo experimental, el 87,50% estaba en nivel de inicio y el 12,50% en proceso. En el posttest, el 16,67% del grupo control alcanzó un nivel de logro destacado, el 66,66% se encontraba en proceso y el 16,67% en inicio; en el grupo experimental, el 79,17% alcanzó un nivel de logro destacado y el 20,83% se encontraba en proceso, respectivamente.

La aplicación de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023, se implementó a través de 10 sesiones, esta estrategia se aplicó a los niños de 4 años de la sección “Blanco”, de los cuales para la dimensión aceptación 2 sesiones con sus respectivos juegos, con un 20%, cooperación fue 3 sesiones con un 30%, participación con 2 sesiones con un 20% y diversión con 3 sesiones con un 30 %. Los resultados obtenidos en el posttest reflejan la eficacia de la aplicación de la estrategia con el 79,17% alcanzó un nivel de logro destacado y el 20% se encontraba en proceso.

Se comprobó estadísticamente la validez de los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023, Los resultados, con $p=0,000 < 0.05$ y T calculada (5,68) $> T$ tabla (2,013), demuestran claramente que las estrategias utilizadas han demostrado ser efectivas, subrayando su importancia en el desarrollo las habilidades sociales.

RECOMENDACIONES

- ✓ Llevar a cabo más investigaciones enfocadas en el desarrollo de las habilidades sociales, ya que es crucial implementar diversas estrategias para que los niños puedan desarrollar estas habilidades desde una edad temprana.

- ✓ A los especialistas de la Dirección Regional de Educación y de la Unidad de Gestión Local que impulsen la utilización de estrategias metodológicas centradas en juegos cooperativos, permitiendo así que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociales desde una edad temprana.

- ✓ A los docentes del E.E.S.P.P "G.J.S.M" organizar talleres de capacitación sobre la implementación de estrategias didácticas basadas en juegos cooperativos, dirigidos tanto a los estudiantes como a los docentes egresados de la institución de formación docente.

- ✓ A las docentes de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba que integren en sus sesiones de aprendizaje estrategias metodológicas basadas en juegos cooperativos, permitiendo así que los niños desarrollen sus habilidades sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abugattas, S. (2016). construcción y validación del test “habilidades de interacción social” en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima. Tesis de pregrado. Universidad de Lima. Disponible en: https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4012/Abugattas_Makhlouf_S_hadia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alomias, M. (2022). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N°31352 de Pangoa – Junín*. Tesis de licenciatura. Universidad católica Los Ángeles de Chimbote. Disponible en: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31539/JUEGOS_COOPERATIVOS_ALOMIAS_SIMON_MARWIN.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Alvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas Carrera de Negocios Internacionales. Universidad de Lima. Disponible en: <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%C3%A9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4>
- Arteaga Flores, M. A. (2023). *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años* (Tesis de licenciatura). Universidad Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31463>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Barrientos, M. (2017). *La Participación: Algunas precisiones conceptuales*. [Archivo PDF]. Disponible en: https://www.academia.edu/8547614/LA_PARTICIPACION_ALGUNAS_PRECISIONES_CONCEPTUALES
- Barrantes, M. (2019). *Relación entre las interacciones sociales y la práctica del compañerismo y la solidaridad en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa “Manuel Segundo Del Águila Velásquez*. Tesis de licenciatura. Universidad nacional de San Martín-Tarapoto. Disponible en: <https://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/11458/3583/1/EDUC.%20PRIMARIO.%20-%20Mayra%20Agrisina%20Barrantes%20Becerra.pdf>

- Cardenas, G. et al. (2020). Cooperative games in school coexistence: Analysis from the interaction between educational actors. *ultura, Educación y Sociedad*, vol. 11 no. 1, pp. 303-312.
<https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/2820/2940>
- Cáseres, et al. (2018). Inclusion and Play in Early Childhood. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 2018, 12(1), 181-199. <https://www.scielo.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Casado, C. y Colomo, R. (2016). Las habilidades interpersonales en el desarrollo profesional. Universidad Internacional de Valencia. Disponible en: <https://www.universidadviu.es/las-habilidades-interpersonales-en-el-desarrollo-profesional/>
- Cajamarca, E. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires – Ayacucho*. Tesis de segunda Especialidad. Huancavelica-Perú. Disponible en: <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/93019a74-93fc-44bf-b56c-599b24abe521/content>
- Centeno, A. (1981). Educación y valores humanos. *Revista Electrónica Sinéctica*, pp. 1-14 <https://www.redalyc.org/pdf/998/99826006007.pdf>
- Corahua, L. R. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. “Angelitos de Jesús”, Huachipa*. Tesis de pregrado. Universidad Cesar Vallejos. Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/>
- Corrales, P. y Schroeder, M. (2018). *Habilidades sociales en niños/as escolarizados de cuatro años que asistieron y no asistieron a jardín maternal*. Tesis de licenciatura. Universidad católica de Argentina. Disponible en: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/557/1/habilidades-sociales-ninos-escolarizados.pdf>
- Cusilayme, M. (2017). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas iniciales: La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, Arequipa*. Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú. Disponible en:

https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12990/6297/Tesis_EI%20Juego%20Cooperativo%20y%20el%20Desarrollo%20de%20Habilidades.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Del Rio, M. (2022). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa, Florencia de Mora, 2022. Tesis de materia. Universidad Cesar Vallejo.* Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/104072>

De Moura, T. C., & Gerhardt, B. C. (2020). Social skills. En T. K. Shackelford & V. A. Weekes-Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science* (pp. 1–2). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-16999-6_2539-1

Duran, E. (2019). La aplicación de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 008 de Santa Cruz, Tocache, San Martín – 2019. Tesis de pregrado. Universidad Católica Los ángeles de Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16877/HABILIDADES_JUEGOS ESTRATEGIAS DURAN MANCHEGO ERICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fababa, S. (2020). *Juegos que usan en el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de Educación inicial del distrito de Juan Guerra, provincia y región San Martín.* Tesis de pregrado. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto. Disponible en: <https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/32/Tesis%20final%20Sintia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Flores Acosta, K. S. (2019). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años* (Tesis de licenciatura). Universidad Los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/9364>

Flores, K. (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 004 “el mundo de Ana María” de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín.* Tesis de licenciatura. Universidad Católica los ángeles de Chimbote. Disponible en: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9364/JUEGOS_COOPERATIVOS FLORES %20ACOSTA %20KELLY %20SILVIA.pdf?sequence=4

- Goleman, D. (2012). *Inteligencia emocional*. Estados Unidos: Kairós. Goleman, D.,
- Guadalupe, M. (2022). *El juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales de niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal San Lorenzo* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6693>
- Guataqui, T. y Rugeles, A. (2021). El juego cooperativo como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en estudiantes de primaria del colegio la palestina. Tesis de licenciatura. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá-Colombia. Disponible en: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13264/1/T.EDI_GuataquiTania%2CRugelesAngiee_2021
- Gutiérrez, et at. (2023). *Desarrollo de habilidades sociales en educación inicial a partir del programa aprender a convivir*. Revista de investigación y evaluación educativa 10(1), 69-87| ISSN (en línea): 2409-1533. Disponible en: <https://revie.gob.do/index.php/revie/article/view/134/273>
- Guzmán, O. (2021) Habilidades sociales en la infancia y en la adolescencia, utilidad para el manejo Didáctico. Revista polo del Conocimiento. 6(3), 2021, pp. 288-300. <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-HabilidadesSocialesEnLaInfanciaYEnLaAdolescenciaUt-7926888.pdf>
- Laulate, N. (2018). *El juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa pública inicial N° 40 “anta Rosa de Lima”, Distrito Teniente Cesar López Rojas-Loreto*. Tesis de pregrado. Universidad ALAS peruana. https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12990/6297/Tesis_El%20Juego%20Cooperativo%20y%20el%20Desarrollo%20de%20Habilidades.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Losada, L. (2018). Reflection and construction of knowledge concerning social skills and social competence. Revista Caribeña de Investigación Educativa, 2(1), 7-22. Disponible en: file:///C:/Users/HJ/Downloads/ojs_recie,+Reflexion+y+construccion.pdf
- Mamani, M. (2022). Juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa nuevo horizonte del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno. Tesis de licenciatura. Universidad Católica los Angeles de Chimbote. Disponible en:

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26487/JUEGOS_COOPERATIVOS_MAMANI_CHOQUE_MARY.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>

Martínez, M. (2023). Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades interpersonales. Tesis de maestría. Universidad libre. Disponible en: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/24509/TESIS%20JESUS%20MARTINEZ%20JUEGOS%20COOPERATIVOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Maylle Justiniano, B. C. (2021). La aplicación del juego cooperativo para la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años (Tesis de licenciatura). Universidad Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22514>

Muñoz, C., Crespí, P., & Angrehs, R. (2011). *Habilidades Sociales*. Madrid, España: Paraninfo. Disponible en: <https://books.google.com.pe/books?id=kf8x6GDRjTsC&printsec=frontcover>

Munevar, S. K. (2021). Juegos cooperativos: una estrategia efectiva para la disminución de la agresividad en escolares de básica primaria. *Revista Impetus*, 13(1), 16–29. <https://doi.org/10.22579/20114680.503>

NeuronUP. (2022). *Habilidades sociales: definición, tipos, ejercicios y ejemplos*. NeuronUP. <https://neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-habilidades-sociales/habilidades-sociales-definicion-tipos-ejercicios-y-ejemplos/>

Navarro, M. (2017). *El juego cooperativo como estrategia de inclusión en el aula*. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(2), 129–141. <https://doi.org/10.6018/reifop.20.2.265471>

Núñez, C., Hernández, V., Jerez, D., Flores, D., y Núñez, M. (2019). *Las habilidades sociales en rendimiento académico en adolescentes*. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 37-49. Disponible en: doi:10.15198/seeci.2018.47.37-49.

Otzen, T. & Manterola C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232 pp. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

- Pillajo, M. (2023). *Habilidades Sociales y Aprendizaje Cooperativo en Estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa PCEI CADVRISH del cantón Ambato*. Tesis de licenciatura. Universidad técnica de Ambato. Disponible en: https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37401/3/12%20TESIS%20ENTRE%20GADA_%20Marlon%20Pillajo-signed-signed-signed.pdf
- Ramirez, A., et al. (2020) Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. https://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft_2_2020/12_habilidades.pdf
- Reátegui Vargas, P., & Neciosup Tomé, V. (2019). *Conceptos de aceptación y adaptación en discapacidades mayores*. Revista Médica Herediana(54), 54-55. doi:DOI: <https://doi.org/10.20453/rmh.v30i1.3474>
- Richard, B., & Mckee, A. (2017). *El poder de la inteligencia emocional: El líder resonante crea más*. Estados Unidos: Debolsillo.
- Roca, E. (2014). *Habilidades sociales: una revisión teórica del concepto*. Universidad Señor de Sipán. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6098/Bances%20Goicoc%20he%20Rosa.pdf?sequence=1>
- Rojas, P. P. (2019). *Juegos Cooperativos para el Kin-Ball*. Wanceulen Editorial. Disponible en: https://elibro.net/es/ereader/uladech/33800?fs_q=juego%20cooperativo&prev=fs&page=26
- Rossin, M. B. (2012). *Intervenciones educativas en educación temprana. Presentado en segunda jornada de intercambio académico y de investigación, Buenos Aires*. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.uca.ar/repositorio/ponencias/intervenciones-educacion-temprana.pdf>
- Salas (2022) *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Hatun Xauxa de Sausa en Junín*. Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional de Huancavelica. Disponible en: <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/88f1f25e-d268-4583-952e-238d2256ed91/content>
- Tello, M. (2020). Juegos cooperativos y habilidades sociales en los estudiantes de 4 años de educación Inicial “Carmen García de Toro “Guayaquil – Ecuador [Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51594>

- UNESCO (2019). *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe: Estudio Regional Comparativo y Explicativo*. Disponible en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240>
- Velázquez, C. (2015). Aprendizaje cooperativo en Educación Física: estado de la cuestión y propuesta de intervención. *Retos*, 28, 234-239. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/35533>
- Vergara, L. (2017). *Prácticas de crianza en la primera infancia en los municipios de Riosucio y Manzanares*. Revista del Instituto de Estudios en Educación Universidad del Norte, (27) Julio-Diciembre, Bogotá, Colombia. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/853/85354665002.pdf>
- Valles, A. et al. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Educación. Disponible en: <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/184559/GU%C3%8DA%20INVESTIGACI%C3%93N%20DESCRIPTIVA%202022.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University.
- Yanac, E. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de san juan de Lurigancho*. Tesis de Maestría. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima-Perú. Disponible en: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f57f28e1-0b95-4913-90cd-d4d0ebbcfdf1/content>

ANEXOS:

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la I.E. N° 479 - Moyobamba, 2023				
FORMULACIÓN DE PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es el efecto de los Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 479- Moyobamba, 2023?</p> <p>Problemas específicos.</p> <p>✓ ¿Cuál es el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 479- Moyobamba, 2023?</p> <p>✓ ¿En qué medida los juegos cooperativos son eficaces para el mejoramiento de las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 479 – Moyobamba, 2023?</p> <p>✓ ¿Cuál es el grado de validez de los Juegos Cooperativos en la mejora de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 479- Moyobamba, 2023?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el efecto de los Juegos Cooperativos para Mejora las habilidades Sociales en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 479- Moyobamba, 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>✓ Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 479- Moyobamba, 2023.</p> <p>✓ Conocer la eficiencia de los Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 479- Moyobamba, 2023.</p>	<p>Si se aplica los Juegos cooperativos entonces se mejorará significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la I.E. N° 479 - Moyobamba, 2023</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Juegos cooperativos</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Habilidades sociales.</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>Aplicada</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>El diseño del trabajo de investigación es cuasi experimental</p> <p>GE: O₁ X O₂ GC: O₃ O₄</p> <p>En donde:</p> <p>G.E.: Grupo experimental</p> <p>G.C.: Grupo control</p> <p>O₁ y O₃: Pre test (Medición de entrada pre test)</p> <p>X: Tratamiento (Juegos cooperativos)</p> <p>O₂ y O₄: Posttest (Medición de salida pos test).</p> <p>Población de estudio.</p> <p>La población, objeto de estudio, está conformado por 99 niños y niñas de 4 años</p>

	<p>✓ Comprobar la validez de los Juegos Cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 479- Moyobamba, 2023.</p>			<p>de la Institución educativa N° 479</p>
--	--	--	--	---

Anexo N° 02. Instrumento**GUÍA DE OBSERVACIÓN**

Nombre del Estudiante: Área:.....;

Fecha: ___/___/ 2023

Observador:

Título del proyecto: “Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la I.E. N° 00479 “Juan Clímaco Vela Reyes” - Moyobamba, 2023”

La presente guía tiene como finalidad determinar el efecto de los Juegos Cooperativos para Mejora las habilidades Sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 00479 Juan Clímaco Vela Reyes Moyobamba, 2023.

Escala de valoración:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

Variable: Habilidades sociales		Valoración			Observación
Dimensión: Habilidades para relacionarse		1	2	3	
1	El niño muestra un alto nivel de interés al escuchar las reglas del juego				
2	El niño y /o niña comprende perfectamente las tareas o actividades que se le indican dentro del juego.				
3	El niño y /o niña demuestra un excelente nivel de habilidades sociales en cuanto a compartir y pedir prestados objetos.				
Dimensión: Autoafirmación					
4	El niño y /o niña expresa sus preocupaciones de manera tranquila y utiliza palabras al enfrentar situaciones injustas en el juego				
5	El niño y /o niña comunica sus necesidades de manera efectiva en diversas situaciones del juego.				
6	El niño y /o niña describe problemas de manera clara y sugiere soluciones en situaciones de conflicto en el juego.				
Dimensión: Expresión de emociones					
7	El niño y /o niña muestra emociones de alegría y felicidad de manera perceptible a través de sonrisas, risas y gestos corporales en diversas situaciones del juego.				
8	El niño y /o niña utiliza una comunicación efectiva para expresar sus necesidades en diversas				

	situaciones de juego, adaptando su lenguaje según el contexto.				
9	El niño y / o niña muestra una expresión emocional de alegría, sorpresa, frustración y empatía durante su participación en actividades lúdicas.				
Total					
Niveles de la variable:	Inicio [9-15]				
	Proceso [16-21]				
	Logro destacado [22-27]				

Base de datos para la confiabilidad del instrumento

	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9
1	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	3,00	3,00
2	2,00	3,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00
3	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	2,00
4	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00
5	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	3,00	1,00
6	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00
7	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00
8	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00
9	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
10	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00

Base de datos para el procesamiento de resultados

Pretest

		Grupo control: Morado									
	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS8	ITEMS 9	TOTAL
1	ARBOZA CELIZ, BRIANA YAMILE	1	2	2	2	1	2	1	2	1	14
2	BRICEÑO QUIROZ, PAHULA	1	1	1	2	2	2	2	3	2	16
3	CACHIQUE CHUMACER, FABRICIO MATEO	1	1	2	2	1	2	1	1	1	12
4	CASIQUE ALVITEZ THIAGO ESMITH	1	2	1	2	1	2	1	2	2	14
5	CHACON ROJAS, LIAM ANDRE	1	1	1	2	1	2	2	2	3	15
6	CHAVEZ LLANOS KATHERYN DAYNE	1	1	1	1	1	2	3	3	2	15
7	CHUMACERO CHINCHAY, EDRICK	2	2	2	2	2	2	1	2	1	16
8	CHUQUIZUTA ARIAS, AMY KEREM	1	1	2	1	2	2	1	1	2	13
9	CUBAS TORRES, MATIAS	1	2	2	1	2	1	2	2	1	14
10	CUNIA VALLES LETICIA DEL PILAR	2	1	2	2	2	2	2	1	2	16
11	JAHAUANCA YUPANQUI, PATRICK DAVID	2	1	1	2	2	2	1	2	1	14
12	LEYVA PEREZ , EIZA ANTOANELLA	2	1	1	1	1	2	1	2	1	12
13	LOAYZA VILLANUEVA, ADRIANA ITZEL	1	1	1	2	1	1	2	1	1	11
14	MENDOZA BORBOR, LYA ANELL	1	1	2	1	2	2	2	2	1	14
15	MUÑOS VENITES, FRANCESCA	2	1	1	2	1	2	1	1	2	13
16	NAYRA CONTRERAS, JHAN ALEJANDRO	1	1	1	1	1	1	2	2	2	12
17	OLORTEQUI CORONEL, LUCAS FABIAN	2	1	1	2	1	2	2	2	2	15
18	PAREDES TAPULLIMA, LUCAS NATANAEL	1	2	1	2	1	2	2	2	1	14
19	PINEDO BRAVO, PIERO JHAEL	2	1	1	2	1	2	2	1	2	14
20	QUISPE MEDINA, PATRICK AXEL RAUL	1	1	2	2	2	2	1	1	1	13
21	RAMIRES ROQUE, ANGEL KAEL	1	1	2	1	2	1	1	1	1	11
22	SAAVEDRA SUCLUPE, BOOZ BESALEL	2	1	1	2	1	1	1	1	2	12
23	VALLES LAVAJOS, DENNER ALEXEI	1	2	2	2	2	2	1	2	1	15
24	NORIEGA FLORES, LUZ ANTONELLA	2	1	2	1	2	3	2	3	3	19

Grupo experimental Blanco											
Nº	NOMBRE	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	PUNTAJE
1	LUAN MAURICIO ANGULO ILATOMA	2	1	2	1	1	1	1	2	1	12
2	RAFAEL FERNANDO BARDALEZ RIVERA	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	SAMIRA KHALEESI CACHAY CHUQUIMANGO	1	1	1	2	1	1	2	2	1	12
4	WILL STIVEN DAVID DIAZ CAMPOS	1	1	1	1	1	2	1	1	2	11
5	ARLETH ANTONELLA FACUNDO IGLESIAS	2	1	1	1	1	2	1	1	1	11
6	DIEGO ALEXANDER GARCÍA RAMÍREZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
7	LIA YAMELI HERRERA FERNANDEZ	2	2	2	2	1	1	1	1	1	13
8	KHALEESI MICAELA HUANCARUNA CHUM.	1	2	1	3	1	2	3	1	2	16
9	EIMY GIANELLA MEOÑO RAMOS	1	1	1	1	1	2	1	2	1	11
10	THIAGO LEANDRO MORI ORTIZ	2	1	1	2	2	1	1	2	2	14
11	ALESSIA NIKOL PANDURO CHAVEZ	2	1	2	1	1	1	1	2	2	13
12	KAROLINE ANAHIS PEÑA MEDINA	2	1	1	2	1	1	2	2	1	13
13	YSSA CRISTINA PEREZ CHAVEZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14	CRISTIANO RONALDO PEREZ MANCO	2	1	1	2	1	2	2	2	3	16
15	EITHAN GREGORY RAFAEL LINARES	1	1	2	1	2	2	1	1	1	12
16	KETZALY AMONET RAFAEL LINARES	2	1	1	2	2	2	1	1	2	14
17	IAN ANDRÉ RODRIGUEZ ROJAS	1	1	1	1	1	2	1	2	1	11
18	CARLOS ENRIQUE SIFUENTES MEDINA	1	1	1	2	2	2	2	2	1	14
19	LYN TARRILLO GUEVARA	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10
20	MAFFER JASMIN TICLIAHUANCA CHAVEZ	1	1	2	2	2	2	2	2	2	16
21	THIAGO MIKÉL TORRES LLATAS	2	2	2	2	1	1	1	2	2	15
22	PATRICK LEONEL TUESTA CHOCACA	1	1	2	2	2	1	2	2	1	14
23	DYLAN EVANS VALLEJOS VALLES	1	1	2	1	1	1	1	2	1	11
24	EDUARD ZAID VENTURA MEDINA	1	1	1	1	2	1	2		1	10

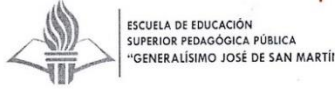
Base de datos del postest

Grupo control: Morado											
	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS8	ITEMS 9	TOTAL
1	ARBOZA CELIZ, BRIANA YAMILE	2	2	2	2	2	3	2	3	2	11
2	BRICEÑO QUIROZ, PAHULA	2	2	2	3	2	3	2	3	2	21
3	CACHIQUE CHUMACER, FABRICIO MATEO	3	1	2	2	2	2	2	2	2	18
4	CASIQUE ALVITEZ THIAGO ESMITH	3	2	2	2	2	2	2	2	2	12
5	CHACON ROJAS, LIAM ANDRE	2	2	3	2	2	2	2	2	3	20
6	CHAVEZ LLANOS KATHERYN DAYNE	2	2	3	3	2	2	3	3	2	22
7	CHUMACERO CHINCHAY, EDRICK	2	3	2	2	2	2	2	2	2	13
8	CHUQUIZUTA ARIAS, AMY KEREM	2	2	2		2	2	2	3	3	18
9	CUBAS TORRES, MATIAS	2	2	3	2	2	3	2	2	2	20
10	CUNIA VALLES LETICIA DEL PILAR	2	2	2	3	2	2	3	3	3	14
11	JAHAHUANCA YUPANQUI, PATRICK DAVID	2	3	3	2	2	3	2	3	2	22
12	LEYVA PEREZ , EIZA ANTOANELLA	2	2	3	2	2	2	2	2	2	19
13	LOAYZA VILLANUEVA, ADRIANA ITZEL	2	3	2	2	2	2	2	2	2	19
14	MENDOZA BORBOR, LYA ANELL	2	3	2	2	2	2	2	2	3	20
15	MUÑOS VENITES, FRANCESCA	2	2	2	2	3	2	3	3	2	21
16	NAYRA CONTRERAS, JHAN ALEJANDRO	3	2	2	3	2	2	2	2	2	20
17	OLORTEQUI CORONEL, LUCAS FABIAN	2	3	3	2	3	2	2	2	2	21
18	PAREDES TAPULLIMA, LUCAS NATANAEL	2	2	2	2	2	2	2	3	2	19
19	PINEDO BRAVO, PIERO JHAEL	2	3	3	2	3	2	2	3	2	22
20	QUISPE MEDINA, PATRICK AXEL RAUL	3	3	2	2	2	2	3	2	3	22
21	RAMIRES ROQUE, ANGEL Kael	3	2	2	3	2	2	2	3	2	21
22	SAAVEDRA SUCLUPE, BOOZ BESAEL	2	2	2	2	3	2	3	2	2	20
23	VALLES LAVAJOS, DENNER ALEXEI	3	2	2	2	2	2	2	2	3	20
24	NORIEGA FLORES, LUZ ANTONELLA	2	2	2	3	2	3	2	3	2	21

Grupo experimental Blanco											
N°	NOMBRE	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	ITEMS 9	PUNTAJE
1	LUAN MAURICIO ANGULO ILATOMA	2	3	3	3	2	3	2	3	2	23
2	RAFAEL FERNANDO BARDALEZ RIVERA	2	2	2	3	2	3	2	3	2	21
3	SAMIRA KHALEESI CACHAY CHUQUIMANGO	3	3	3	2	3	2	2	3	3	24
4	WILL STIVEN DAVID DIAZ CAMPOS	3	2	3	3	3	3	3	3	2	25
5	ARLETH ANTONELLA FACUNDO IGLESIAS	2	3	2	2	3	2	3	3	3	23
6	DIEGO ALEXANDER GARCÍA RAMÍREZ	2	3	3	3	3	3	3	3	2	25
7	LIA YAMELI HERRERA FERNANDEZ	2	2	3	3	3	3	2	2	3	23
8	KHALEESI MICAELA HUANCARUNA CHUM.	2	3	2	2	2	3	3	2	2	21
9	EIMY GIANELLA MEOÑO RAMOS	3	3	3	3	3	2	3	2	3	25
10	THIAGO LEANDRO MORI ORTIZ	3	2	2	2	3	3	3	2	2	22
11	ALESSIA NIKOL PANDURO CHAVEZ	2	3	3	3	3	2	2	2	3	23
12	KAROLINE ANAHIS PEÑA MEDINA	2	3	3	3	2	3	3	3	3	25
13	YSSA CRISTINA PEREZ CHAVEZ	3	2	3	3	2	3	2	3	3	24
14	CRISTIANO RONALDO PEREZ MANCO	3	3	2	2	3	2	3	3	2	23
15	EITHAN GREGORY RAFAEL LINARES	2	3	2	2	3	2	3	3	3	23
16	KETZALY AMONET RAFAEL LINARES	2	3	3	3	3	2	3	3	3	25
17	IAN ANDRÉ RODRIGUEZ ROJAS	3	2	3	2	2	2	2	3	3	22
18	CARLOS ENRIQUE SIFUENTES MEDINA	3	3	3	3	3	2	2	2	3	24
19	LYN TARRILLO GUEVARA	2	2	2	3	2	3	3	2	2	21
20	MAFFER JASMIN TICLIAHUANCA CHAVEZ	2	3	2	2	3	2	2	2	2	20
21	THIAGO MIKÉL TORRES LLATAS	2	2	2	3	3	3	3	3	3	24
22	PATRICK LEONEL TUESTA CHOCACA	2	3	2	2	2	3	2	3	2	21
23	DYLAN EVANS VALLEJOS VALLES	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26
24	EDUARD ZAID VENTURA MEDINA	3	2	2	3	2	3	2	3	3	23

Juicio de Expertos

Experto 1: Mg. Jeiner Guamuro Diaz



"ALMA MÁTER DE LA FORMACIÓN DE MAESTROS EN LA AMAZONÍA PERUANA"
Creado por D.S. N° 025-52-ED del 05-12-1952
Licenciada por R.M. N° 245-2020-MINEDU

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO: Jeiner Guamuro Diaz
 - INSTITUCIÓN DONDE LABORA: N° 00514 - HVCOU
 - TÍTULO DE LA TESIS: Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la IEN:00479 "Juan Cllinaco Vela Reyes" Moyobamba, 2023
 - NOMBRE DEL INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACION
 - LUGAR Y FECHA: Moyobamba, 12 de octubre del 2023
 - AUTORAS DEL INSTRUMENTO: Jennifer Esther Andrade Peña, Kinverly Castillo Huaman
- Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Bueno (4) Excelente (5)

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Criterios	Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. Organización	Existe una organización lógica.					X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.				X	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar el instrumento.					X
7. Consistencia	Entre la formulación del problema, objetivos e hipótesis					X
8. Coherencia	De indicadores y dimensiones					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. Pertinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					X
Subtotal					12	35
Total					47	

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
0-10	11-20	21-30	31-40	41-50

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: es aplicable

IV. PUNTAJE: 47 VALORACIÓN CUALITATIVA: Excelente


 Firma
 Apellido y nombre: Guamuro Diaz Jeiner
 DNI: 42589065

Experto 2: María Isabel Guamuro Perez



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

"ALMA MÁTER DE LA FORMACIÓN DE MAESTROS EN LA
AMAZONÍA PERUANA"

Creado por D.S. N° 025-52-ED del 05-12-1952
Licenciada por R.M. N° 245-2020-MINEDU

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO: María Isabel Guamuro Perez
 - INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Escuela de educación superior pedagógica pública "G.S.M"
 - TÍTULO DE LA TESIS: Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la I.E.00479. "Juan Elmaco Vela Reyes" Moyobamba, 2023
 - NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación
 - LUGAR Y FECHA: Moyobamba, 12 de octubre del 2023.
 - AUTORAS DEL INSTRUMENTO: Jenifer Esther Andrade Peña
Kimberly Castillo Huaman
- Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Bueno (4) Excelente (5)**

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Criterios	Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.					X
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. Organización	Existe una organización lógica.					X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.				X	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar el instrumento.					X
7. Consistencia	Entre la formulación del problema, objetivos e hipótesis					X
8. Coherencia	De indicadores y dimensiones					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. Pertinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					X
Subtotal					12	85
Total					47	

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
0-10	11-20	21-30	31-40	41-50

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: _____

IV. PUNTAJE: 47

VALORACIÓN CUALITATIVA: Excelente

Firma

Apellido y nombre: María Isabel Guamuro Perez
DNI: 00835462

Experto 3: Wagner Piña Ruíz



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

"ALMA MÁTER DE LA FORMACIÓN DE MAESTROS EN LA AMAZONÍA PERUANA"

Creado por D.S. N° 025-52-ED del 05-12-1952
Licenciada por R.M. N° 245-2020-MINEDU

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO: WAGNER PIÑA RUIZ
- INSTITUCIÓN DONDE LABORA: ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA
- TÍTULO DE LA TESIS: JUEGOS COOPERATIVOS para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años DE EDAD de la .I.E N°0049
- NOMBRE DEL INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACION
- LUGAR Y FECHA: MOYOBAMBA 12 de octubre del 2023
- AUTORAS DEL INSTRUMENTO: Jenifer Esther, andrade peña, Kimberly castillo Huaman

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Bueno (4) Excelente (5)

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Criterios	Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				X	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. Organización	Existe una organización lógica.					X
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.					X
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar el instrumento.				X	
7. Consistencia	Entre la formulación del problema, objetivos e hipótesis					X
8. Coherencia	De indicadores y dimensiones					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. Pertinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.					X
Subtotal					8	40
Total					48	

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
0-10	11-20	21-30	31-40	41-50

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: _____

IV. PUNTAJE: 48

VALORACIÓN CUALITATIVA: EXCELENTE


 Firma: Wagner Piña Ruíz
 Apellido y nombre: Wagner Piña Ruíz
 DNI: 00820398

Sesiones de aprendizaje


SESION DE APRENDIZAJE




NOMBRE DE LA I.E.L	N°00479 JCVR MOYOBAMBA	FECHA	15/12/2023
DOCENTE	OBERTILA CELÍZ HIDALGO	EDAD	4 AÑOS
PRACTICANTE	JENINFER ESTHER ANDRADE PEÑA		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	¡LA VISITA DE LOS 3 REYES MAGOS AL NACIMIENTO DEL NIÑO JESUS!	SECCIÓN	BLANCO


PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	PERSONAL SOCIAL
COMPETENCIA	“CONSTRUYE SU IDENTIDAD
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.
DESEMPEÑOS	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.
CRITERIO	Conoce sobre uno de los episodios de la historia del nacimiento de Jesús (Los reyes magos llevan regalos al Niño Jesús)
PROPOSITO	Que las niñas y los niños socialicen la historias del nacimiento del niño Jesús, y de los regalos que le llevaran los 3 reyes magos al Niño Jesús.
PRODUCTO	¡Los niños y niñas mencionan sobre la visita de los 3 reyes magos al nacimiento del niño Jesús!

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de niños Formación Saludo a Dios Saludo en el aula Control de carteles permanentes	
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	1. Planificación: - ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? 2. Organización: - Determinan lo que van a realizar 3. Ejecución: - Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado 4. Socialización: - Guardan y ordenan los materiales - Marcan el sector trabajado - Explican lo que realizaron en cada sector 5. Representación: Dibuja lo que ha trabajado	Material de Sectores
ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA	MOTIVACION. Conversación inicial: - Motivamos a los niños a ver el cuento “Los sabios reyes magos”:	VIDEO

<p>INICIO</p>	 <p>- Se pregunta ¿Cuántos reyes eran? ¿Cómo se llamaban? ¿Qué observaron en el cielo? ¿Qué pensaron? ¿A quién vieron en el cielo? ¿A dónde los llevó la estrella? ¿Qué le llevaron al Niño Jesús? Los niños responden.</p> <p>- Con ayuda de títeres de paleta recordamos esta historia.</p> 	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Contamos la historia de los 3 reyes magos</p> <p>Comentamos con los niños la llegada de sabios del Oriente que eran los 3 reyes magos, guiados por una estrella, para adorar al recién nacido Jesús y ofrecerle regalos simbólicos: oro (por su realeza), incienso (por su divinidad) y mirra (por su futuro sacrificio). Los tres reyes llamados Melchor, Gaspar y Baltasar, quienes viajaron respectivamente para la adoración a Jesús.</p> <p>-Para recordar esta historia invitamos a los niños a realizar un juego.</p> <p>-Mencionamos las indicaciones previas para desarrollar el juego cooperativo para lograr nuestro propósito.</p> <p>Invitamos a los niños a observar y manipular las materias presentados.</p> <p>Preguntamos a los niños ¿Cómo se llamaban los 3 reyes magos? ¿a quién irán a visitar? ¿quién guiara su camino hacia el nacimiento del niño Jesús? ¿que regalos llevarán al niño Jesús?</p> <p>Indicamos en que consiste el juego</p> <p>Con las repuestas mencionadas, invitamos a los niños a salir al patio y ubicarse en dos filas para hacer la entrega de telas y las pelotas. Los niños sujeten de ambos lados la tela.</p> <p>La docente coloca sobre la tela pelotas que representan los regalos de los reyes magos para el niño Jesús, los niños para lograr que los regalos lleguen tendrán que pasar las pelotas de tela en tela.</p>	<p>Pelotas Telas Nacimiento de Jesús Estrella música</p>

	<p>Para llegar a Belén tendrán que guiarse de una estrella que ilumina al lugar donde se encontraba el niño Jesús.</p> 	
<p>CIERRE</p>	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? • Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? <p>Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy conocieron sobre <u>la historia</u> de los 3 reyes magos a la visita al niño Jesús.</p>	
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ASEO, REFRIGERIO Y RECREO</p>	<p>Acciones de rutina</p>	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 00479
 "JUAN CLIMACO VELA REYES"

 Wima Lopez Ramirez
 SUB DIRECTORA INICIAL



FICHA DE EVALUACION (15/12/2023)				
TÍTULO: ¡LA VISITA DE LOS 3 REYES MAGOS AL NACIMIENTO DEL NIÑO JESUS!				
ÁREA	Personal social			
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU IDENTIDAD			
CAPACIDADES	Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.			
DESEMPEÑOS	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.			
CRITERIO	Conoce sobre uno de los episodios de la historia del nacimiento de Jesús (Los reyes magos llevan regalos al Niño Jesús)			
N°	Nombre de los estudiantes	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUAN MAURICIO ANGULO ILATOMA			
2	RAFAEL FERNANDO BARDALEZ RIVERA			
3	SAMIRA KHALEESI CACHAY CHUQUIMANGO			
4	WILL STIVEN DAVID DIAZ CAMPOS			
5	ARLETH ANTONELLA FACUNDO IGLESIAS			
6	DIEGO ALEXANDER GARCIA RAMIREZ			
7	LIA YAMELI HERRERA FERNANDEZ			
8	KHALEESI MICAELA HUANCARUNA CHUM.			
9	EIMY GIANELLA MEOÑO RAMOS			
10	THIAGO LEANDRO MORI ORTIZ			
11	ALESSIA NIKOL PANDURO CHAVEZ			
12	KAROLINE ANAHIS PEÑA MEDINA			
13	YSSA CRISTINA PEREZ CHAVEZ			
14	CRISTIANO RONALDO PEREZ MANCO			
15	EITHAN GREGORY RAFAEL LINARES			
16	KETZALY AMONET RAFAEL LINARES			
17	IAN ANDRÉ RODRIGUEZ ROJAS			
18	CARLOS ENRIQUE SIFUENTES MEDINA			
19	LYN TARRILLO GUEVARA			
20	MAFFER JASMIN TICLIAHUANCA CHAVEZ			
21	THIAGO MIKÉL TORRES LLATAS			
22	PATRICK LEONEL TUESTA CHOCACA			
23	DYLAN EVANS VALLEJOS VALLES			
24	EDUARD ZAID VENTURA MEDINA			
25	JAIRA THAIS YGLESIAS ALIAGA			



SESION DE APRENDIZAJE

+

NOMBRE DE LA I.E.I.	N°00479 JCVR MOYOBAMBA	FECHA	18/12/2023
DOCENTE	OBERTILA CELÍZ HIDALGO	EDAD	4 AÑOS
PRACTICANTE	JENINFER ESTHER ANDRADE PEÑA		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	ERA RODOLFO EL RENO	SECCIÓN	BLANCO

PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	PERSONAL SOCIAL
COMPETENCIA	"CONSTRUYE SU IDENTIDAD
- CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.
- DESEMPEÑOS	- Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.
- CRITERIO	- Conoce la historia de Rodolfo el reno y ayuda a papá Noel a entregar los regalos
- PROPOSITO	- Que las niñas y los niños disfruten de la magia de la navidad y de sus personajes más representativos como Rodolfo el reno y elaboren una manualidad del personaje..
- PRODUCTO	- Que los niños y niñas dibujen a Rodolfo el reno

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

- Secuencia didáctica	- Actividades del proyecto	- Recursos
- ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	<ul style="list-style-type: none"> - Recepción de niños - Formación - Saludo a Dios - Saludo en el aula - Control de carteles permanentes 	-
- JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> - 1. Planificación: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? - 2. Organización: <ul style="list-style-type: none"> - Determinan lo que van a realizar - 3. Ejecución: <ul style="list-style-type: none"> - Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado - 4. Socialización: <ul style="list-style-type: none"> - Guardan y ordenan los materiales - Marcan el sector trabajado - Explican lo que realizaron en cada sector - 5. Representación: <ul style="list-style-type: none"> - Dibuja lo que ha trabajado 	- Material de Sectores
- ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA	- MOTIVACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Motivamos a los niños a los niños a escuchar la siguiente adivinanza: 	-
- INICIO		



	 <p>- Después se pregunta ¿Quién es el personaje de la adivinanza? ¿Saben qué hacen los renos en navidad? ¿Conocen la historia de alguno de ellos? ¿Les gustaría escucharla? Los niños responden.</p> <p>- Presentamos el propósito del día diciéndoles que hoy escucharemos un mágica historia sobre un lindo reno llamado Rodolfo</p>	
<p>- DESARROLLO</p>	<p>- APLICACIÓN:</p> <p>- Motivamos a los niños a ver el cuento "Rodolfo el reno":</p>  <p>- Después se pregunta ¿Cómo se llama la historia? ¿Quién era Rodolfo? ¿Qué tenía de especial? ¿Qué pasaba con los otros renos? ¿Cómo se sentía Rodolfo cuando los otros renos se burlaban de él? ¿Cómo te sentirías si te pasara lo mismo? ¿Qué puedes hacer para no hacer sentir a los demás como lo hicieron sentir a Rodolfo? Los niños responden.</p> <p>- Comentamos que todos merecemos respeto y que cada uno es especial como lo es Rodolfo, que en su gran viaje ayudó a Santa a repartir los regalos a los niños de todo el mundo, por eso es que todos merecemos tratarnos con respeto y cariño y sobre todo en este tiempo reflexionar sobre cómo nos comportamos con los demás y si queremos ser como Rodolfo o como los renos que se burlaban de él.</p> <p>- Juego Cooperativo: "¡Ayuda a Rodolfo a Encontrar su Camino!"</p> <p>- <u>Preparamos un</u> circuito con obstáculos simples con conos, hula-hula, bloques.</p> <p>- Invitamos a los niños a sentarse en asamblea para explicar el juego. El propósito del juego es que Rodolfo llegue a papá Noel para ayudarlo a entregar los regalos. Invitamos a un niño para que represente a Rodolfo el reno, seguidamente entregamos un globo a cada niño, el niño que representa a Rodolfo el reno necesitara la ayuda de sus amigos para lograr el objetivo ir invitando a sus amigos ir formando una cola con el globo detrás de cada uno sin sostener con manos para poder pasar los obstáculos del recorrido del circuito para</p>	<p>- Video</p>



	<p>llegar a papá Noel que lo estará esperando al final del recorrido y poder ayudarlo a repartir los regalos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la cooperación y la comunicación entre los niños mientras ayudan a "Rodolfo" a superar los obstáculos. <p>Al finalizar los niños cantan el villancico "Rodolfo el reno":</p> <div data-bbox="483 472 998 760" data-label="Image"> </div>	
<p>- CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE: - Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? - Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve? - Retroalimentación: Decimos a los niños que hoy conocimos la historia mágica de Rodolfo el reno que nos enseñó que debemos trabajar en equipo y tratar a todos con respeto y cariño 	<p>-</p>



FICHA DE EVALUACION (18/12/2023)				
TÍTULO: Era Rodolfo el Reno				
ÁREA	Personal social			
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU IDENTIDAD			
CAPACIDADES	Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.			
DESEMPEÑOS	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.			
CRITERIO	Conoce la historia de Rodolfo el reno y ayuda a papá Noel a entregar los regalos			
N°	Nombre de los estudiantes	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUAN MAURICIO ANGULO ILATOMA			
2	RAFAEL FERNANDO BARDALEZ RIVERA			
3	SAMIRA KHALEESI CACHAY CHUQUIMANGO			
4	WILL STIVEN DAVID DIAZ CAMPOS			
5	ARLETH ANTONELLA FACUNDO IGLESIAS			
6	DIEGO ALEXANDER GARCÍA RAMÍREZ			
7	LIA YAMELI HERRERA FERNANDEZ			
8	KHALEESI MICAELA HUANCARUNA CHUM.			
9	EIMY GIANELLA MEOÑO RAMOS			
10	THIAGO LEANDRO MORI ORTIZ			
11	ALESSIA NIKOL PANDURO CHAVEZ			
12	KAROLINE ANAHIS PEÑA MEDINA			
13	YSSA CRISTINA PEREZ CHAVEZ			
14	CRISTIANO RONALDO PEREZ MANCO			
15	EITHAN GREGORY RAFAEL LINARES			
16	KETZALY AMONET RAFAEL LINARES			
17	IAN ANDRÉ RODRIGUEZ ROJAS			
18	CARLOS ENRIQUE SIFUENTES MEDINA			
19	LYN TARRILLO GUEVARA			
20	MAFFER JASMIN TICLIAHUANCA CHAVEZ			
21	THIAGO MIKÉL TORRES LLATAS			
22	PATRICK LEONEL TUESTA CHOCACA			
23	EDUARD ZAID VENTURA MEDINA			
24	JAIRA THAIS YGLESIAS ALIAGA			

SESION DE APRENDIZAJE





NOMBRE DE LA I.E.I.	N°00479 JCVR MOYOBAMBA	FECHA	20/12/2023
DOCENTE	OBERTILA CELÍZ HIDALGO	EDAD	4 AÑOS
PRACTICANTE	JENINFER ESTHER ANDRADE PEÑA		
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	¡HABIA UNA VEZ UNA ESTRELLA	SECCIÓN	BLANCO

PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	PERSONAL SOCIAL
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU IDENTIDAD
CAPACIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones.
DESEMPEÑOS	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.
CRITERIO	Conoce la historia de la estrella de Belén y forman constelaciones en equipos.
PROPOSITO	Que las niñas y los niños conozcan sobre la estrella de Belén y formen constelaciones en equipos
PRODUCTO	Elaboramos una estrella de belén

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Secuencia didáctica	Actividades del proyecto	Recursos
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Recepción de niños Formación Saludo a Dios Saludo en el aula Control de carteles permanentes	
JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES	1. Planificación: ¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás? 2. Organización: Determinan lo que van a realizar 3. Ejecución: Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado 4. Socialización: Guardan y ordenan los materiales Marcan el sector trabajado Explican lo que realizaron en cada sector 5. Representación: Dibuja lo que ha trabajado	Material de Sectores
ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA	MOTIVACIÓN: Motivamos a los niños a ver el cuento "La estrella de Belén":	

<p>SIGNIFICATIVA</p> <p>INICIO</p>	 <p>La pequeña estrella De la Navidad</p> <p>Se pregunta ¿Qué misión tenía la estrella? ¿A dónde fue? ¿Por qué brillaba tanto? ¿A dónde llegó la estrella? ¿Qué pasó con la estrella? ¿Cómo era la estrella que encontraron? ¿Los niños responden?</p> <p>Que las niñas y los niños conozcan sobre la estrella de Belén y formen constelaciones en equipos.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>APLICACION:</p> <p>Motivamos a los niños a escuchar la canción</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=rHYpi-K-Y3A&list=RDrHYpi-K-Y3A&start_radio=1</p> <p>Juego Cooperativo: "Construimos una Constelación"</p> <p>Explicamos a los niños que son las constelaciones. Es un grupo de estrella que tiene formas en el cielo.</p> <p>Explicar el juego:</p> <p>Cada niño representará una estrella, indicamos que deben formar dos filas para lograr el objetivo deben trabajar en equipo para poder formar constelaciones con las estrellas.</p> <p>El juego consiste que los niños ubicados en filas deben pasarse las estrellas de uno en uno hasta el último que se encuentra en la fila al ritmo de la música navideña sin dejar caer ninguna estrella y el niño que se encuentra al ultimo de la fila ira formando las constelaciones.</p> <p>Se les proporcionarán tiras de papel crepe para conectar sus estrellas y formar una constelación.</p> <p>Los niños deben colaborar para crear una constelación única y hermosa.</p>  <p>Fomentar la comunicación y la colaboración entre los niños mientras conectan las estrellas.</p> <p>5. Tiempo para Compartir</p> <p>Fomentar la comunicación y el entendimiento de las diferencias.</p> <p>Comentamos que este juego nos trae un mensaje muy importante sobre el trabajo en equipo la misma con la que el Niño Jesús vino al mundo rodeado de animalitos, pastores en un establo.</p> <p>Se pregunta ¿Queremos ser como la estrella que brillaba tanto? ¿porque? ¿Qué formamos con las estrellas? Los niños responden.</p>	<p>Video</p>

CIERRE	<p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? ¿Cómo aprendiste?</p> <p>Autoevaluación: ¿Qué hice? ¿Cómo lo hice? ¿Qué utilicé? ¿Para qué lo hice? ¿Qué producto obtuve?</p> <p>Retroalimentación: : Decimos a los niños que hoy formamos constelaciones con las estrellas.</p>	
--------	--	--


 INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 00479
"JUAN CLIMACO VELA REYES"
 Wina Lopez Ramirez
SUB DIRECTORA INICIAL



FICHA DE EVALUACION (20/12/2023)				
TÍTULO: Había una vez una estrella				
ÁREA	Personal social			
COMPETENCIA	CONSTRUYE SU IDENTIDAD			
CAPACIDADES	Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.			
DESEMPEÑOS	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.			
CRITERIO	Que las niñas y los niños conozcan sobre la estrella de Belén y formen constelaciones en equipos			
N°	Nombre de los estudiantes	LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUAN MAURICIO ANGULO ILATOMA			
2	RAFAEL FERNANDO BARDALEZ RIVERA			
3	SAMIRA KHALEESI CACHAY CHUQUIMANGO			
4	WILL STIVEN DAVID DIAZ CAMPOS			
5	ARLETH ANTONELLA FACUNDO IGLESIAS			
6	DIEGO ALEXANDER GARCIA RAMIREZ			
7	LIA YAMELI HERRERA FERNANDEZ			
8	KHALEESI MICAELA HUANCARUNA CHUM.			
9	EIMY GIANELLA MEOÑO RAMOS			
10	THIAGO LEANDRO MORI ORTIZ			
11	ALESSIA NIKOL PANDURO CHAVEZ			
12	KAROLINE ANAHIS PEÑA MEDINA			
13	YSSA CRISTINA PEREZ CHAVEZ			
14	CRISTIANO RONALDO PEREZ MANCO			
15	EITHAN GREGORY RAFAEL LINARES			
16	KETZALY AMONET RAFAEL LINARES			
17	IAN ANDRÉ RODRIGUEZ ROJAS			
18	CARLOS ENRIQUE SIFUENTES MEDINA			
19	LYN TARRILLO GUEVARA			
20	MAFFER JASMIN TICLIAHUANCA CHAVEZ			
21	THIAGO MIKÉL TORRES LLATAS			
22	PATRICK LEONEL TUESTA CHOCACA			
23	EDUARD ZAID VENTURA MEDINA			
24	JAIRA THAIS YGLESIAS ALIAGA			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 00479
"JUAN CLIMACO VELA REYES"

Wma Lopez Ramirez
SUB DIRECTORA INICIAL

Panel fotográfico

Foto N° 01



En la foto se observa la aplicación de la sesión de Aprendizaje. ! había una vez una estrella; esto permite fomentar la comunicación y colaboración entre los niños mientras conectan las estrellas.

Foto N° 02



En la foto se observa la formación de constelaciones a través de estrellas

Foto N° 03



En la foto se observa la aplicación del juego de los 3 reyes magos

Foto N° 04



En la foto se observa la aplicación de la sesión de aprendizaje, ¡reyes magos al encuentro con Jesús ¡este juego de mesa permite que los niños jueguen juntos y aprendan, a respetar las reglas y trabajar en equipo.

Foto Nª 05



En la siguiente foto se desarrolló el título de era Rodolfo el reno el objetivo es ayudar a Rodolfo a llegar a papá Noel para ayudarle a repartir los regalos.