



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS:

**EL JUEGO COOPERATIVO PARA DESARROLLAR
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS
DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR CUNA JARDÍN “LOS CANGURITOS” - CHANCAY,
2018.**

PRESENTADO POR:

FERNANDEZ VILLAVICENCIO, ANGELICA ROCIO

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

LIMA - PERÚ

2018

DEDICATORIA

A Dios que siempre está presente en mi vida y es mi guía en cada objetivo que me propongo.

A mi madre Rocío Villavicencio, que es el motor importante en mi vida, a mi Hermano Daniel y a mis sobrinos; Estefano y Saomy por estar siempre a mi lado y creer en mí.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la Universidad Alas Peruanas, Filial Huaral y a su plana docente; por su gran ejemplo de profesionalismo y por el apoyo que me han brindado para poder surgir como profesional en educación.

RESUMEN

En el presente estudio se planteó como problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay, año 2018?; se tuvo como objetivo general: Determinar la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial.

El marco metodológico se desarrolló con un diseño no experimental de corte transversal, de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población estuvo constituida por 14 niños(as) de 4 años del nivel inicial, la muestra es igual a la población de estudio. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación, como instrumentos se aplicaron una ficha de observación del juego cooperativo y una ficha de observación de habilidades sociales, donde la evaluadora es la docente del aula.

El tratamiento estadístico se realizó mediante la elaboración de las tablas de distribución de frecuencias, gráfico de barras y el análisis e interpretación. Para la contrastación de hipótesis se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman, con un valor de $r_s = 0,678$, la cual nos muestra una correlación moderada positiva, con un $p_valor = 0,008 < 0,05$. Se concluye que existe relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial.

Palabras Claves: Juego cooperativo, habilidades sociales.

ABSTRACT

In the present study, the following general problem was raised: ¿What is the relationship between cooperative play and the development of social skills in children of 4 years of the initial level of the Particular Educational Institution Cuna Jardín "Los Canguritos" - Chancay, year 2018?; The general objective was to: Determine the relationship between cooperative play and the development of social skills in children of 4 years of the initial level.

The methodological framework was developed with a non-experimental cross-sectional design, with a quantitative approach, basic type, correlational descriptive level, hypothetical deductive method; the population consisted of 14 children (as) of 4 years of the initial level, the sample is equal to the study population. For data collection, observation was used as a technique, as instruments were applied an observation card of the cooperative game and a social skills observation card, where the evaluator is the teacher of the classroom.

The statistical treatment was carried out through the elaboration of frequency distribution tables, bar charts and analysis and interpretation. For the hypothesis testing, the Spearman correlation coefficient was applied, with a value of $r_s = 0,678$, which shows a positive moderate correlation, with a $p_value = 0,008 < 0,05$. It is concluded that there is a significant relationship between cooperative play and the development of social skills in children of 4 years of the initial level.

Keywords: Cooperative game, social skills.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. Descripción de la realidad problemática	11
1.2. Delimitación de la investigación	14
1.2.1. Delimitación social	14
1.2.2. Delimitación temporal	14
1.2.3. Delimitación espacial	14
1.3. Problemas de investigación	14
1.3.1. Problema principal	14
1.3.2. Problemas secundarios	14
1.4. Objetivos de la investigación	15
1.4.1. Objetivo general	15
1.4.2. Objetivos específicos	15
1.5. Hipótesis de la investigación	16
1.5.1. Hipótesis general	16
1.5.2. Hipótesis específicas	16
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores	17
1.6. Diseño de la investigación	19
1.6.1. Tipo de investigación	19
1.6.2. Nivel de investigación	20
1.6.3. Método	20

1.7.	Población y muestra de la investigación	20
1.7.1.	Población	20
1.7.2.	Muestra	20
1.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
1.8.1.	Técnicas	21
1.8.2.	Instrumentos	21
1.9.	Justificación e importancia de la investigación	23
1.9.1.	Justificación teórica	23
1.9.2.	Justificación práctica	24
1.9.3.	Justificación social	24
1.9.4.	Justificación legal	25
 CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		 27
2.1.	Antecedentes de la investigación	27
2.1.1.	Estudios previos	27
2.1.2.	Tesis nacionales	28
2.1.3.	Tesis internacionales	29
2.2.	Bases teóricas	33
2.2.1.	Juego cooperativo	33
2.2.2.	Habilidades sociales	46
2.3.	Definición de términos básicos	60
 CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		 63
3.1.	Tablas y gráficas estadísticas	63
3.2.	Contrastación de hipótesis	73
 CONCLUSIONES		 77
RECOMENDACIONES		79

FUENTES DE INFORMACIÓN	81
ANEXOS	86
1. Matriz de consistencia	
2. Instrumentos	
3. Base de datos de los Instrumentos	
4. Fotografía de los niños de cuatro años del nivel inicial de la I.E.P. Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay	

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación titulado “El juego cooperativo para desarrollar habilidades sociales en los niños de cuatro años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín Los Canguritos - Chancay, 2018”, reviste gran importancia, ya que uno de los fines del juego cooperativo es ayudar a la integración de un alumno a un determinado grupo. Estos juegos también permitirán alcanzar actitudes de confianza, colaboración y solidaridad. Por ello, uno de los objetivos es realizar trabajo en conjunto sin lastimar ni humillar a nadie, al aplicarlo en niños se convierte en una herramienta que favorece un ambiente de aprecio.

Ferland (2013), hace referencia al niño como creador de su papel social a través del compartir con los demás. Es así que este autor plantea el efecto positivo que tiene la escuela en el desarrollo de las habilidades sociales. Siendo la edad de escolarización un componente en donde encuentra diversos modelos de comportamiento. Es en este lugar en donde el niño llega a divertirse y subconscientemente aprende algo nuevo haciéndolo. Así como puede aprender comportamientos inadecuados de él mismo dependerá corregirlos al comparar y analizar si aquel comportamiento es adecuado. (Ferland, 2013, p.113).

En la actualidad, se puede considerar que existen valores sociales que entraron en crisis, observándose la fuerte presencia del individualismo, las dificultades para lograr acuerdos entre pares, la promoción de la competitividad y la falta de solidaridad. Por dicha razón, me decidí investigar acerca de los juegos cooperativos, por considerarse que si desde el nivel inicial se promueven en los niños valores tales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por la palabra del otro, es posible que se formen futuros sujetos con valores.

Teniendo en cuenta que la finalidad prioritaria de la educación inicial es la socialización del niño, la construcción de habilidades sociales debería ser parte

del trabajo en las Instituciones Educativas, no como un “contenido” que el alumno deba aprender en un área específica, sino trabajada transversalmente, en diferentes áreas y actividades.

La investigación ha sido estructurada en tres capítulos:

En el primer capítulo PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO, se desarrolla la descripción de la realidad problemática, delimitación de la investigación, problemas de investigación, objetivos de la investigación, hipótesis de la investigación, diseño de la investigación, población y muestra de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, y justificación e importancia de la investigación.

En el segundo capítulo MARCO TEÓRICO, abarca los antecedentes de la investigación, bases teóricas, y definición de términos básicos. En el tercer capítulo ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, se elabora las tablas y gráficos de los resultados de la aplicación de los instrumentos.

Finalmente se presenta las conclusiones, recomendaciones y fuentes de información de acuerdo a las normas de redacción APA (6ta edición).

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

A nivel mundial, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo (OCDE) realizó un estudio encontrando que México es el primer país que presenta problemas de violencia entre estudiantes desde la primera etapa escolar. De acuerdo a los resultados, así como la creciente preocupación de padres, docentes, organizaciones ciudadanas e instituciones educativas se ha tomado en cuenta la necesidad de proyectos basados en juegos cooperativos que ayude a fomentar habilidades sociales, así como una comunicación que resulte en mejores relaciones de grupo y una adecuada convivencia con la resolución pacífica de problemas. Todo ello, debido a que hoy en día puede observarse que los valores sociales han entrado en crisis, porque existe mucho individualismo, dificultades en lograr acuerdos, la promoción de la competitividad y la falta de solidaridad (Periódico, La Jornada, 2017).

Los juegos cooperativos ofrecen un recurso que ayuda a desarrollar las habilidades sociales de manera significativa, ya que frente al desafío de construir una sociedad más justa, las instituciones educativas deben de llevar a cabo la tarea de promover en las nuevas

generaciones la importancia de los valores, trabajo en equipo, compañerismo, respeto a los demás y capacidad de escucha.

Se considera que los juegos cooperativos ofrecen, dadas sus características, un recurso para desarrollar habilidades sociales de un modo significativo. Se parte del supuesto de que muchos docentes no ofrecen a sus alumnos propuestas de juego cooperativo por no conocerlos, o bien que los llevan a cabo con el propósito de divertir, sin tener como finalidad el desarrollo de habilidades sociales.

Teniendo en cuenta lo expresado, la Organización de las Naciones Unidas (2016), refiere que es importante que los niños y niñas sean dotados de manera equitativa de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, que les permita lograr resultados de vida positivos. Los docentes y padres de familia juegan un rol primordial, ya que tiene como finalidad ayudar a los niños y niñas a mejorar las habilidades sociales de los niños mediante la promoción del juego cooperativo y de relaciones fuertes requiriendo de experiencias de aprendizaje práctico (UNESCO, 2016)

En el ámbito nacional, el Ministerio de Educación, propone en educación inicial, considerar en los diversos sectores promover el juego cooperativo, ya que es un momento pedagógico que ofrece espacios y componentes sectorizados en el aula partiendo de la planificación de los mismos estudiantes y minimizando la intervención del docente (MINEDU, 2009).

El juego cooperativo contribuye en el desarrollo de las habilidades de los niños de educación inicial y que va repercutiendo ante la problemática de asociar el juego infantil con el ocio y la necesidad de concientizar a la población que los niños necesitan ser niños. Es importante no olvidar que el juego es la forma de aprender por excelencia,

para ello se tiene que brindar a los niños y niñas mayor variedad de juguetes y espacios para el juego y compartir con ellos, es una oportunidad para que cultiven sus habilidades sociales.

Por lo anterior, es necesario que los niños y niñas reciban entrenamiento en juegos cooperativos que estimulen las habilidades sociales durante sus años escolares, ya que es un momento crítico para desarrollar habilidades y hábitos positivos que perduren en las siguientes etapas de sus vidas. Esto se facilita por la habilidad cada vez mayor de los niños y niñas para pensar en forma abstracta, lo que les da posibilidades para entender las consecuencias de su conducta y resolver problemas.

Por lo antes expuesto, en la Institución Educativa Particular “Los Canguritos”, distrito de Chancay, se observa que los niños de 4 años presentan diversos problemas tales como: son niños poco sociables, presentan conflictos en los momentos de juegos en hora libre de los sectores, también se puede observar deficiencia de habilidades sociales son niños muy tímidos, les cuesta relacionarse con facilidad en los momentos de preguntarles o sacarlos al frente para realizar juegos o para que participen en alguna actividad, en su mayoría se cohiben les da vergüenza por la misma timidez que presentan.

Del mismo modo se observa, que la institución no cuenta con materiales suficientes para el juego cooperativo que les permita a los niños expresar sus habilidades; asimismo, existe falta de conocimiento por parte de los docentes sobre la importancia que tiene el juego cooperativo en las actividades diarias y estrategias para que ayude a desarrollar habilidades sociales en los niños. La falta de organización para. Es importante tener en cuenta desarrollar el juego cooperativo en el aula para permitir desarrollar la creatividad y la buena comunicación, mediante esta técnica el niño desarrollará su personalidad, destrezas y

capacidades como ser individual y social para que pueda desenvolverse adecuadamente en la sociedad.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

El grupo social de estudio ha sido abarcado por los niños y niñas de 4 años (solidar y Kids) del nivel inicial en la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

El presente estudio ha sido comprendido en el período de marzo a junio del año 2018.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

El estudio se ha llevado a cabo en la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos”, ubicado en Jr. Junín 377, distrito de Chancay, provincia Huaral, departamento Lima, Región Lima; la dirección del plantel está a cargo de Juana Iris La Rosa Figueroa, la institución pertenece a la UGEL N° 10.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la relación que existe entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay, año 2018?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

Problema Específico 1:

¿Cuál es la relación que existe entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay?

Problema Específico 2:

¿Cuál es la relación que existe entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay?

Problema Específico 3:

¿Cuál es la relación que existe entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay, año 2018.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Objetivo Específico 1:

Establecer la relación entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

Objetivo Específico 2:

Identificar la relación entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

Objetivo Específico 3:

Precisar la relación entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Existe relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay, año 2018.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**Hipótesis Específica 1:**

Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

Hipótesis Específica 2:

Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

Hipótesis Específica 3:

Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS		ESCALA DE MEDICIÓN
				Nº	Total	
Variable Relacional 1: Juego cooperativo	Actividades lúdicas en las 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, sin que nadie quede discriminado, eliminado o derrotado.	Social	- Integración con los demás - Adaptación al grupo - Convivencia con sus pares - Igualdad y respeto	1 2 3 4	4	ORDINAL Valoración: Likert Nunca = 1 A veces = 2 Casi siempre = 3 Siempre = 4 Niveles: Bajo [10 - 20] Regular [21 - 30] Alto [31 - 40]
		Cognitiva	- Desarrollo del pensamiento - Expresión verbal - Creación de situaciones reales	5 6 7	3	
		Sensorial	- Movimientos coordinados y complejos - Describe sensaciones - Adquisición del esquema corporal	8 9 10	3	
Variable Relacional 2: Desarrollo de habilidades Sociales	Están conformadas por un conjunto de aprendizajes que tienen que ver con actitudes y sentimientos que te permiten interactuar competentemente; es decir, relacionarnos con otras personas de manera adecuada.	Habilidades sociales básicas	- Sonreír - Saludar - Presentaciones - Favores - Cortesía	1 2 3 4 5	5	ORDINAL Escala de Likert: Nunca = 1 Algunas veces = 2 Siempre = 3 Niveles: Bajo [16 - 26] Regular [27 - 37] Alto [38 - 48]
		Habilidades para hacer amigos	- Iniciaciones sociales - Unirse al juego con otros - Ayuda - Compartir	6 7 8 9	4	
		Habilidades conversacionales	- Iniciar conversaciones - Terminar conversaciones	10 11	4	

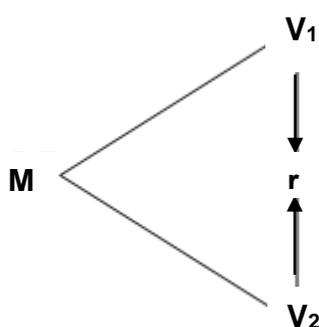
			- Unirse a la conversación de otros	12		
			- Conversaciones de grupo	13		
		Habilidades para relacionarse con los adultos	- Cortesía con el adulto	14	3	
			- Refuerzo al adulto	15		
			- Conversar con el adulto	16		

Fuente: Elaboración propia

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio se desarrolló en un diseño no experimental, de corte transversal, los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014), manifiestan que “tiene como objetivo indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variables o ubicar, categorizar y proporcionar una visión de una comunidad, un evento, un contexto, un fenómeno o una situación” (p. 121).

Presenta el siguiente esquema:



Donde:

M : Muestra

V₁ : Juego cooperativo

V₂ : Desarrollo de habilidades sociales

r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es básica, la cual tuvo como finalidad la obtención y recopilación de información para ir construyendo una base de conocimiento que se va agregando a la información previa existente.

El enfoque del presente estudio es cuantitativo, ya que los resultados se expresaron numéricamente en cuadros de distribución de frecuencias, gráfico de barras y su interpretación y/o análisis.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Según los autores Hernández, et al (2014), la investigación presentó características de nivel descriptivo y correlacional. Es descriptivo, porque miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Esto con el fin de recolectar toda la información que obtengamos para poder llegar al resultado de la investigación. Es correlacional, ya que se encargan de identificar la relación entre dos o más conceptos o variables. Los estudios correlacionales tienen en cierta forma un valor un tanto explicativo, con esto puede conocer el comportamiento de otras variables que estén relacionadas.

1.6.3. MÉTODO

En la presente investigación se ha utilizado el método hipotético deductivo, Cegarra (2014), dice que el método hipotético deductivo “consiste en emitir hipótesis acerca de las posibles soluciones al problema planteado y en comprobar con los datos disponibles si estos están de acuerdo con aquellas” (p. 82).

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

Jane (2010), lo define como “la totalidad de elementos o individuos que tienen ciertas características similares y sobre las cuales se desea hacer inferencia” (p. 48). La población para este estudio está compuesta por 14 niños y niñas de 4 años (Aula solidario y Kids) del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” - Chancay, durante los meses de marzo a junio del año 2018.

1.7.2. MUESTRA

La muestra es de tipo no probabilístico, para lo cual Bizquera (2014), sostiene que “son aquellos en los que la selección de los individuos de la muestra no depende de la probabilidad, sino que se ajusta

a otros criterios relacionados con la características de la investigación o de quien hace la muestra” (p. 145).

Debido a que la población no es significativa, la muestra es igual a la población de estudio, es decir 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

En el presente estudio, se ha utilizado como técnica la observación. Hernández, et al. (2014), expresan que “la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta” (p. 316). A través de esta técnica el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación.

1.8.2. INSTRUMENTOS

El instrumento utilizado es la ficha de observación, Hernández, et al (2014), señalan que se “usa cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática” (p. 318).

Se aplicaron dos fichas de observación:

Ficha de observación del Juego Cooperativo: Dirigidos a los niños y niñas de 4 años del nivel inicial, se formularon 10 ítems de preguntas cerradas, aplicando la escala de Likert, la evaluadora es la docente del aula.

FICHA TÉCNICA

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de Observación del Juego Cooperativo

Autor: Juana Linares (UNIFE)

Año: 2016

Procedencia: Lima

Aplicación: Individual

Validez: Mediante juicio de expertos y la confiabilidad con el método Alfa de Crombach

Ámbito de aplicación: Niños de 4 a 5 años del nivel inicial.

Tiempo: 8 a 10 minutos aproximadamente.

Ítems: 10

Dimensiones:

Dimensión Social: Se formularon 4 ítems (1, 2, 3, 4)

Dimensión Cognitiva: Se formularon 3 ítems (5, 6, 7)

Dimensión Sensorial: Se formularon 3 ítems (8, 9, 10)

Valoración: Escala de Likert

Nunca = 1

A veces = 2

Casi siempre = 3

Siempre = 4

Niveles:

Bajo [10 - 20]

Regular [21 - 30]

Alto [31 - 40]

Ficha de observación de Habilidades Sociales: Dirigido a los niños y niñas de 4 años de edad, se formularon 16 ítems de preguntas cerradas, aplicando la escala de Likert, mediante una evaluadora que es la docente del aula.

FICHA TÉCNICA:

Nombre: Escala de Habilidades Sociales para niños de 5 años

Autores: Ana Betina Lacunza, Alejandro Castro Solano y Norma Contini.
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)

Año: 2009

Procedencia: Universidad Nacional Tucumán, Argentina

Adaptado por: Maribel Paola Carlos Valdeiglesias

Año: 2017 (UCV, Lima)

Aplicación: individual o colectiva

Ámbito de aplicación: Niños de educación inicial

Duración: Aproximadamente 15 minutos

Finalidad: Evaluación de las habilidades sociales

Ítems: 16

Dimensiones:

Dimensión de habilidades básicas: Se elaboraron 5 preguntas (ítems 1, 2, 3, 4, 5).

Habilidades para hacer amigos: Se formularon 4 preguntas (6, 7, 8, 9).

Habilidades conversacionales: Se formularon 4 preguntas (10, 11, 12, 13).

Habilidad de interactuar con los adultos: Se formularon 3 preguntas (ítems 14, 15, 16).

Valoración: Escala de Likert

Nunca = 1

Algunas veces = 2

Siempre = 3

Niveles:

Bajo [16 - 26]

Regular [27 - 37]

Alto [38 - 48]

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

A nivel teórico podemos afirmar que los juegos cooperativos se definen como aquellos en los que todos los niños y niñas dan y reciben ayuda para lograr metas comunes. Estos juegos tienen como finalidad la comunicación, la cohesión y la confianza entre los participantes; les enseña a aceptarse, cooperar y compartir, así como a estimular el comportamiento social, dentro del cual las habilidades sociales juegan un

papel importante. Este acercamiento teórico también permite conocer las habilidades sociales promovidas por el juego cooperativo.

La importancia del juego cooperativo radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos, que les servirá a lo largo de su vida. Al momento de jugar se hace necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayuden a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista al niño.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

La investigación presenta relevancia práctica, porque constituye un valioso aporte al conocimiento pedagógico específicamente en el ámbito de la práctica educativa, ya que se evidencia que el juego cooperativo es un valioso recurso pedagógico que influye en desarrollo de las habilidades sociales de los niños. El problema radica principalmente, en que los niños de edad pre escolar, presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales al relacionarse con sus pares y adultos.

Estas dificultades se evidencian en las aulas al observar que los niños muestran poca tolerancia, no aceptan normas, son egocéntricos, por estas razones es necesario que las docentes conozcan acerca de la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 años del nivel inicial, lo que fortalecerá sus conocimientos y práctica diaria.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

La investigación en el ámbito social se justifica, porque el juego cooperativo es una actividad social, la cual debe ser elegida por el niño en el contexto en el que se encuentre, no solo necesita de juguetes, instrumentos o personas para jugar. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad,

promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

La sociedad juega un espacio muy importante pues garantiza la formación integral de los niños y las niñas favoreciendo el desarrollo de habilidades y actitudes que alimentan positivamente la convivencia humana; por ello, es necesario comprender que la actividad lúdica de cada niño varía de acuerdo a su edad, donde las habilidades sociales juegan un papel primordial, buscan que los niños cumplan diversos objetivos, trabajen con otros niños y aprendan a controlar sus propias emociones.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

La investigación se sustenta en las siguientes normas legales:

Constitución Política del Perú (1993)

Artículo 14°.- La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad.

Ley General de Educación N° 28044 (2003)

Artículo 3°.- La educación como derecho: La educación es un derecho fundamental de la persona y de la sociedad.

Artículo 53°.- El estudiante

El estudiante es el centro del proceso y del sistema educativo. Le corresponde:

- a) Contar con un sistema educativo eficiente, con instituciones y profesores responsables de su aprendizaje y desarrollo integral; recibir un buen trato y adecuada orientación e ingresar oportunamente al sistema para culminar su educación.

- b) Asumir con responsabilidad su proceso de aprendizaje, así como practicar la tolerancia, la solidaridad, el diálogo y la convivencia armónica en la relación con sus compañeros, profesores y comunidad.
- c) Organizarse en Municipios Escolares u otras formas de organización estudiantil, a fin de ejercer sus derechos y participar responsablemente en la Institución Educativa y en la comunidad.
- d) Opinar sobre la calidad del servicio educativo que recibe.
- e) Los demás derechos y deberes que le otorgan la ley y los tratados internacionales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Mero (2015), en su artículo titulado “Los juegos cooperativos para el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. Mis pequeños angelitos, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena”, Ecuador. Se tuvo como objetivo establecer la importancia de los juegos cooperativos para el desarrollo de los valores en los niños y niñas de la muestra. La metodología estuvo basada en un enfoque de diseño descriptivo debido a que se aplican diversas actividades de juego cooperativo en los niños y niñas de 2 y 3 años de edad y que mediante una ficha de control se logró evaluar como ponen de manifiesto los valores que hayan aprendido. La población estuvo conformada por 75 niños y niñas. Los instrumentos fueron el registro anecdótico, lista de control/cotejo, observación en el juego, escala de apreciación y escalas de actitudes. Se arribó a las siguientes conclusiones: Es importante resaltar, que según los datos de las encuestas realizadas a los padres y madres de familia existe poco conocimiento sobre lo qué son los juegos cooperativos, además, si en los centros integrales se desarrollan los

valores en los niños y niñas. Se conoce que muchos padres de familia consideran que los juegos cooperativos son los que ayudan a la socialización y a mantener confianza entre el grupo de infantes dentro del área donde se están formando como seres humanos, además, se cree que aportan al desarrollo de los valores.

Castillo, Mancilla, Quezada y Vivallo (2014), en su artículo titulado “El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje”, Colombia. El artículo es resultado de una investigación sobre el sentido que otorgan profesores de Educación Física a los juegos cooperativos. La investigación se enmarca en la metodología cualitativa y el paradigma interpretativo, toda vez que lo central es comprender las nociones de sentido de estos profesores - sujetos de investigación, en el marco de los juegos colaborativos. En el estudio emerge con nitidez que ellos utilizan esta herramienta en virtud del alcance de ciertos aprendizajes no solo basados en la experticia técnica sino más bien en cualidades valóricas relacionadas con la solidaridad, el compañerismo y la superación personal. Conclusiones: Dentro de las concepciones que se intenta comprender, y a la luz de las observaciones rescatadas, el equipo de profesores del colegio donde se realizó la investigación utiliza una metodología en la clase de Educación Física basada en el elemento juego cooperativo, transformándose ésta en una importante herramienta de aprendizaje, como base principal de la clase, es decir, como protagonista principal del contenido a desarrollar.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Cusilayme (2018), en su investigación titulada “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, 2017”, Arequipa. Se tuvo como objetivo Reconocer las habilidades sociales de los niños de 5 años de las Instituciones Educativas La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, en el pre test. La metodología se desarrolló en un diseño experimental, de nivel pre-

experimental, haciendo uso de un pre test y un post test, la población de estudio estuvo constituida por 99 niños y niñas de 5 años, se aplicó como técnica la observación y como instrumento utilizado para las variables juego cooperativo y habilidades sociales: la ficha de observación. En los resultados obtenidos del pre test, los niños y niñas durante el desarrollo de los juegos cooperativos presentaron carencias de habilidades sociales seguidamente en el post test se logró el incremento de habilidades sociales. Contrastando los resultados con la hipótesis planteada, se puede determinar que esta ha sido comprobada. Conclusiones: Con respecto a las habilidades sociales que se presentó en el pre test los niños y niñas de cinco años de las Instituciones Educativas Iniciales La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, la mayoría desarrollaron más habilidades básicas: ríe mientras juega y se entusiasma por el juego, las cuales sobresalieron entre las demás con un nivel alto.

Leandro (2016), en su investigación titulada “El Juego Cooperativo y Habilidades sociales en estudiantes de 5 años, Barranca – 2014”, Lima. Se tuvo como objetivo determinar la relación del juego cooperativo y las habilidades sociales de estudiantes de 5 años de las instituciones educativa inicial. La metodología se desarrolló con un enfoque cuantitativo, diseño no experimental transeccional, nivel correlacional, método hipotético deductivo, la población estuvo conformada por 100 estudiantes de 5 años de las instituciones de educación inicial de barranca. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, los datos fueron recogidos mediante los Instrumentos ficha de observación de juego cooperativo y la Escala de tipo Likert. Se concluyó, Que existe una correlación moderada positiva ($Rho= 0,401$; p valor= $0,000 < 0,01$) entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en los alumnos de 5 años de edad de Educación inicial en la ciudad de Barranca, periodo 2014. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, que de igual manera se demostró que las habilidades sociales se relacionan con cada uno de las dimensiones del

juego cooperativo.

Trejo (2016), en su investigación titulada “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños(as) de cinco años de la I.E.I Parroquial San José. Huaura 2015”, Lima. Se tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales. La metodología se desarrolló con un diseño no experimental, de corte transversal, correlacional, enfoque cuantitativo, la muestra de estudio estuvo conformada por 100 niños de cinco años de la I.E.I. Parroquial “San José, Huaura 2015, como instrumentos de diagnóstico se utilizaron la Lista de Cotejo de Juegos Cooperativos y de Habilidades Sociales. En cuanto a los resultados se puede mencionar que sometidos los resultados de las encuestas a la prueba estadística de Rho de Spearman, se aprecia que sí existe relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales, hallándose un valor calculado $Rho = 0.680$ lo cual indica que la correlación es moderada positiva y estadísticamente directa.

Negrete (2015), en su investigación titulada “Estrategia didáctica de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años en educación inicial”, Lima. Se tiene como propósito proponer el diseño de estrategia didáctica de juegos cooperativos para contribuir al desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de Educación Inicial. El tipo de investigación es aplicada proyectiva, enfoque cualitativo, incluyó una muestra intencionada (directora, dos docentes, cuatro padres de familia y dieciséis niños); a quienes se aplicó instrumentos como guía de entrevista y lista de chequeo de habilidades sociales. El diagnóstico evidencia deficiencias de habilidades sociales, de convivencia escolar y fortalecimiento personal; así como dificultades en la interacción de pares y para resolver conflictos personales en los niños y niñas. Para desarrollar habilidades sociales se planteó la estrategia de juegos cooperativos, sobre la base del enfoque constructivista, socio formativo y psicosocial. El resultado más importante de la propuesta radica en que se validó el diseño de la secuencia metodológica de juegos cooperativos para desarrollar

habilidades sociales, que será empleada en las sesiones de aprendizaje durante el primer bimestre del año 2016. En tal sentido, se concluyó, que la estrategia didáctica de juegos cooperativos es pertinente para fortalecer las habilidades sociales de los niños de Cerro de Pasco.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Mora (2017), en su investigación titulada “El juego cooperativo y el desarrollo de la autoestima en la educación inicial”, Ecuador. Se tuvo como objetivo Determinar los principales factores que influyen en el juego cooperativo y en el desarrollo de la autoestima. La metodología se desarrolló dentro de una investigación descriptiva, enfoque mixto, la muestra lo conformaron 24 niños de 5 años. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, los instrumentos fueron la ficha de observación y la lista de cotejo. Se tuvo como resultados, que de un grupo de 24 alumnos 8 equivalente a un 33% aún tiene miedo a equivocarse y le cuesta trabajo relacionarse con sus compañeros pues no poseen la suficiente confianza en sí mismo a la vez que al momento de integrarse en dinámicas grupales mixtas les molesta el trabajar con personas de otro género (hombres, mujeres), mientras que 16 niños/as equivalente al 67% son niños seguros alegres y comunicativos les gusta ser el centro de atención. Se concluye que el 65% de docentes utiliza el juego cooperativo como una estrategia en el proceso de enseñanza –aprendizaje por sus características, fomenta participación, colaboración, comunicación y valores.

Echevarría (2016), en su tesis titulada “El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del Centro Educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito”, Ecuador. Se tuvo como objetivo investigar la incidencia del Juego Cooperativo las Ollitas Encantadas y las Relaciones Interpersonales de las niñas y niños de Educación Inicial I. Esta investigación se guio en el paradigma crítico propositivo, porque nos permitió diagnosticar y proponer una alternativa de solución al problema

planteado. Tiene dos aspectos cualitativo y cuantitativo, la muestra estuvo conformada por 65 niños. Los resultados indicaron que el 83% (54 de 65) de estudiantes denotan interés por participar en forma activa en el Juego Cooperativo de las Ollitas Encantadas, tan solo 17% (11 de 65) de niños y niñas a veces que participa en forma activa del Juego Cooperativo de las Ollitas. Se llegó a la conclusión que del análisis estadístico producto de la ficha de observación aplicada se puede determinar, que la mayoría de niños y niñas se muestra animados en participar en el Juego Cooperativo de las Ollitas Encantadas, aseveración que se ve ratificada en la entrevista realizada a los docentes, ya que puede utilizar este juego como estrategia para desarrollar las relaciones interpersonales entre los niños.

Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera y Gil (2016), en su tesis titulada “La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil”, España. El objetivo principal de este trabajo ha sido comprobar en qué medida una propuesta didáctica de juegos motores cooperativos mejora los diferentes ámbitos en los que hemos dividido la motricidad, educación física o psicomotricidad en Educación Infantil, como son el desarrollo físico, motor, perceptivo, social-relacional y emocional, en un colegio público de la provincia de Albacete. El diseño de investigación ha sido cuasi experimental, utilizando un grupo control y un grupo experimental. Los instrumentos utilizados para la evaluación de la propuesta han sido una hoja de observación psicomotor en los ámbitos físico-motor, perceptivo-motor y afectivo-relacional; un test de perfil psicomotor; y una escala de habilidades sociales. Los resultados obtenidos muestran por un lado, que el grupo experimental ha mejorado en habilidades sociales con adultos e iguales, y por otro, que dicho grupo ha mejorado en relación al dominio psicomotor en ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal y coordinación de brazos y piernas. Se concluye que la propuesta de juegos cooperativos aquí diseñada resulta eficaz para mejorar dichos aspectos.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. JUEGO COOPERATIVO

2.2.1.1. ENFOQUES TEÓRICOS DEL JUEGO COOPERATIVO

a) Teoría del juego como anticipación funcional según Groos

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Groos (1902) citado por Martínez (2008), menciona que "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo" (p. 21). Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades

en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

b) Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget (1991), “asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico; y el juego reglado” (p. 168).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

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

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

De acuerdo a lo antes mencionado, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE JUEGO INFANTIL

El término juego proviene del latín *iocus*, que significa algo así como broma, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje.

Ortega (2002), sostiene que el juego infantil “constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación” (p. 20). El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente.

Por su parte, Zapata (2008), remarca que el juego infantil “es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (p. 45).

Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida.

2.2.1.3. DEFINICIONES DE JUEGOS COOPERATIVOS

Giraldo (2012), define a los juegos cooperativos como “actividades divertidas en la que participan todas las niñas y los niños del grupo. No se

elimina a nadie. No se ponen castigos ni penitencias. No juegan unos contra otros. Todo el grupo gana cuando todas los niños colaboran mutuamente” (p. 75).

Garaigordobil (2007), define a los juegos cooperativos como “aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes” (p. 14).

Rojas (2009), señala que los juegos cooperativos son “actividades lúdicas 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, sin que nadie quede discriminado, eliminado o derrotado” (p. 25).

De otro lado, Velázquez (2013), nos habla de los juegos cooperativos como “actividades colectivas donde las metas de los participantes son compatibles y donde no existe oposición entre las acciones de los mismos, sino que todos buscan un objetivo común, con independencia de que desempeñen el mismo papel o papeles complementarios” (p. 12).

De acuerdo a lo expresado, es necesario tener en cuenta que el trabajo cooperativo es un elemento que en la actualidad es poco aplicado. Son pocos los profesionales que promueven este tipo de trabajo, muchas escuelas solo forman individuos que pasan sobre los demás sin medir las consecuencias, con tal de obtener lo que quieren.

2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Rojas (2009), intentando establecer unas características generales que definan a los juegos y por ende a los cooperativos, podemos decir que son:

- Actividades placenteras en las que se disfruta del juego de una forma lúdica, recreativa y buscando el placer por jugar.
- Manifestaciones libres y voluntarias en las que nadie obliga a nada, ni a nadie a participar ni a jugar.
- Participativas y en las que todos los participantes tienen clara una cosa y es que todos los implicados tienen que intervenir en las acciones, nadie es el mejor, todos, el grupo es el más importante.
- Comunicativos, se necesita la participación del lenguaje en la resolución de conflictos o de ideas, lo que conlleva un importante incremento de las habilidades sociales de interrelación entre ellos.
- La competición se lleva a cabo, pero entendida como forma más de diversión y de competir contra los elementos no humanos del juego en lugar de hacerlo entre ellos, y por supuesto que son cooperativos, entendiendo esto como la forma de participar en ello sin discriminación, pues es necesario que todo el grupo participe en su realización, habilitándose un turno rotatorio para que todos los participantes del grupo intervengan en él (p. 27).

2.2.1.5. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA EDUCACIÓN

Uno de los propósitos de los juegos cooperativos consiste en ayudar a que las personas se relacionen, al recuperar en el grupo actitudes de confianza, colaboración y solidaridad alcanzando objetivos comunes de manera participativa, mientras todos y todas se divierten. Por ello, podemos decir que son importantes para que las personas aprendan a desenvolverse y ayudar a sus iguales.

Están orientados a conseguir un nuevo tipo de cultura en la que no primen tanto las vencedoras sobre las vencidas, en la que todas las personas se preocupen de las demás en beneficio de todo el grupo. Los juegos cooperativos, también tratan de no excluir ni humillar a nadie, de conseguir diversión sin tener la amenaza de no conseguir el objetivo

marcado, y de favorecer un ambiente de aprecio recíproco, donde no se mira a la otra como competidora, sino como una compañera de juego.

En consecuencia, promueven la no discriminación de las personas y permiten que niños y niñas de culturas y hábitos diferentes se unan para aprender y disfrutar.

2.2.1.6. DIMENSIONES DE JUEGO COOPERATIVO

Para el propósito de la investigación, se ha considerado las dimensiones del juego cooperativo que plantea Delgado (2011), las cuales paso a detallar:

Dimensión 1: Social

Esta dimensión consiste en la integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con los demás aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos, entre otros; y aprende a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros o imponer su voluntad.

El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas; a nivel social el juego es básico porque resulta un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos con los demás. El juego cooperativo permite al niño conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social.

Dimensión 2: Cognitiva

Los juego manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento. El juego cooperativo favorece la empatía, es decir la capacidad el niño para situarse en el lugar del otro.

El juego cooperativo facilita el proceso de abstracción del pensamiento es decir, la creación de representaciones mentales. Asimismo niño aprende a tener en cuenta los objetos y personas que no están presentes. Es decir, ser capaces de evocar lo que falta en un conjunto de objetos y personas.

Cabe destacar, que mediante el juego el niño desarrolla el dominio del lenguaje, y permite al niño expresarse verbalmente con otros niños y con personas adultas. El desarrollo del lenguaje unido a la aparición del juego simbólico permite que los niños desarrollen su pensamiento, ajustarlo y aprender de sus errores. El juego facilita a los niños introducirse en el mundo adulto sin miedo.

Dimensión 3: Sensorial

A través del juego el niño puede describir una serie de sensaciones que no podía experimentar de otro modo. El juego cooperativo le permite al niño la exploración de las propias posibilidades sensoriales, motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido.

2.2.1.7. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Bedoya (2011), lo clasifica los juegos cooperativos de la siguiente manera:

Juegos de presentación: Son actividades dinámicas y lúdicas que permiten un primer acercamiento entre personas desconocidas. Se usan para conocer los nombres de las personas del grupo, por lo tanto, se suelen ubicar al principio de una sesión.

Juegos para conocerse: Son actividades lúdicas importantes porque muchas veces el no conocerse a sí mismo o a los demás, que es lo que permiten estos juegos, crea situaciones de desconfianza negativas para los alumnos. Además, se les invita a tener en cuenta las características de las demás personas y no pensar sólo en uno mismo.

Juegos de distensión: Soltar tensiones es una de las esencias del juego no competitivo, estas actividades sirven para que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida, deshaciendo cualquier posible tensión existente. Son útiles para tomar contacto, romper una situación de cansancio o de estrés, romper la monotonía, cambiar de una actividad a otra o para dar fin a la clase.

Juegos energizantes: Son juegos en los que los niños y niñas se divierten y liberan esa energía que tienen dentro, esa es una de las razones por las que los juegos cooperativos les hacen sentirse mejor. Son actividades muy activas, por lo que además de liberar energía, sirven para despertar al grupo.

Juegos de confianza: Son unos juegos cooperativos que, entre otras cosas, sirven para tener confianza en un mismo y en los compañeros del grupo. Es una característica que contribuye a una relación muy positiva entre todos y todas, colaborando en la resolución de conflictos de forma colectiva.

Juego de contacto: El objetivo de estos juegos es fomentar la estima, la colaboración y la confianza a través del contacto físico. Aquí, el tacto constituye una vía de comunicación entre los alumnos (el que toca y el que es tocado).

Juegos de estima: Son actividades que nos ayudan a extraer afectos positivos hacia otras personas.

Juegos de autoestima: Son actividades lúdicas, cuyo objetivo se basa en que cada persona observe las cualidades positivas que tiene en sí misma y consecuentemente, se encuentre a gusto siendo sí mismo.

Juegos de relajación: Estas dinámicas ayudan a sosegar las tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos.

Tras estas clasificaciones, vemos que es importante utilizar los juegos cooperativos, sean del tipo que sean, ya que al utilizarlos en el aula desarrollamos diferentes habilidades que servirán de base para la regulación de conflictos entre los miembros del grupo. Además, durante el juego, los alumnos aprenden los beneficios y dificultades de hacer cosas en grupo, lo que constituye una pequeña preparación para la vida.

2.2.1.8. ELEMENTOS DEL JUEGO COOPERATIVO

De acuerdo a lo planteado por Velásquez (2010), entre los elementos principales que caracterizan a los juegos cooperativos, se puede mencionar:

- Demanda la colaboración entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un fin común.
- Plantea una actividad conjunta y participativa, en la que todos los integrantes del grupo tienen un papel que desarrollar.
- Exige la coordinación de labores. El resultado no deriva de la suma de esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los participantes como respuesta a las demandas de los elementos no humanos del juego.
- No fomenta la competición. Libera de la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a los otros.
- No excluye. Todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan mientras dura el juego.
- No discrimina. No hay distinción entre buenos y malos, entre ganadores y perdedores, entre chicos y chicas, etc. Resalta la actuación de un grupo que disfruta participando, mientras que exalta la igualdad entre sus miembros.

- No elimina. El error va seguido de la posibilidad de continuar explorando y experimentando (p. 39).

2.2.1.9. VENTAJAS DEL JUEGO COOPERATIVO

Giraldo (2012), nos hace mención de las siguientes ventajas que presentan los juegos cooperativos:

- El niño participa por el simple placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Los niños(as) juegan con los demás y no contra los demás.
- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todo y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.
- Brinda importancia a metas colectivas y no metas individuales.
- Los juegos cooperativos, eliminan la agresión física contra los demás.
- Los niños y niñas desarrollarán actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación.
- Se promueve la inclusión y la integración, se deja de lado la discriminación a las personas que tienen dificultades (p. 78).

2.2.1.10. JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLARLO EN EL AULA

A continuación se presentan algunos juegos cooperativos que el docente puede aplicarlo en el aula con los niños de 4 años del nivel inicial, estas son:

a) Orden en las sillas

Juego para 10- 20 niños

Desarrollo:

Se necesitan tantas sillas como participantes. Se colocan las sillas, una junto a la otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla.

El profesor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio de la maestra sin que nadie pueda pisar en el suelo.

Si una persona toca el suelo debe volver a la silla donde inició la actividad. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Nuevas propuestas:

Dos o más jugadores no pueden ver, van con los ojos vendados.

b) El juego de los números

Juego para 10- 20 niños

Desarrollo:

Los jugadores se distribuyen en dos equipos que se sientan en el suelo formando dos círculos.

A cada par de alumnos (uno de cada círculo) se le asigna un número dentro de una secuencia (se puede empezar a numerar por el 1 o por el 10 dependiendo del nivel del juego).

El docente plantea una sencilla operación matemática (una suma cuyo resultado esté en el rango de números ha asignado previamente a los jugadores).

Los jugadores que representen ese número en cada uno de los círculos deben levantarse rápidamente y sentarse en el lugar del que lleva el mismo número en el otro equipo.

El primero que lo consigue aporta un punto a su equipo.

c) Paseo en el banco

Objetivos:

Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.

Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo.

Material:

Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 centímetros.

Desarrollo:

Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas.

El facilitador invita al grupo subir sobre el banco. Una vez están todos colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura.

Evaluación:

Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad.

d) El recogedor

Juego para 15 niños

Desarrollo:

Colóquese al grupo formando un círculo, de cara al centro de éste. Un jugador, situado en el centro, tiene una larga cuerda con una pelota atada a un extremo. Al darse la señal, se hace rodar la cuerda en torno al círculo, obligando a los que lo forman a saltar sobre ella. El que es atrapado por la cuerda cambia de lugar con el jugador del centro. Puede hacerse el juego más difícil colocando a los participantes:

- de espaldas al centro;

- agachados.

2.2.2. HABILIDADES SOCIALES

2.2.2.1. ENFOQUES TEÓRICOS DE HABILIDADES SOCIALES

a) Teoría del aprendizaje social de Bandura

Albert Bandura es un psicólogo ucraniano-canadiense que ha destacado a lo largo de los años gracias a su teoría del aprendizaje social en el que defiende que las personas tenemos una capacidad de aprender observando a un modelo o recibiendo instrucciones. Esta teoría es también conocida como Teoría Cognoscitiva Social.

Hasta ese momento predominaba la teoría de los psicólogos conductistas, que defendían que la adquisición de las nuevas habilidades era gracias a los refuerzos. Bandura intentó explicar sucesos inexplicables por dicha teoría predominante del momento como el salto cualitativo de una sola vez que desarrollaban cuando un sujeto aprendía de otro.

Según Bandura, los psicólogos conductistas subestimaban la dimensión social del individuo. El contexto en el que nos encontramos nos condiciona en mayor o menor grado por el simple hecho de que nosotros estamos insertados en él. Es decir, con esta teoría de aprendizaje social, Bandura defiende que la conducta humana es en su mayoría aprendida, no innata y que gran parte del aprendizaje es asociativo y no simbólico.

Bandura defiende que las personas no responden solamente a los estímulos del medio de manera automática, sino que también reflexionan y responden de manera significativa. Siguiendo esta teoría, debemos tener en cuenta las siguientes capacidades básicas del hombre:

- Capacidad simbolizadora: Para ensayar simbólicamente situaciones y evitar errores.
- Capacidad de previsión: Proponiéndose metas y valorando las posibles acciones y consecuencias.

- Capacidad vicaria: Mediante la observación se pueden comprobar las posibles acciones y consecuencias de una acción.
- Capacidad autoreguladora: El individuo puede controlar su propia conducta manipulando el ambiente.
- Capacidad de autorreflexión: analizando sus propias experiencias y contrastándolas con los resultados obtenidos.

Bandura y Walters (1978), señalan que “la teoría del aprendizaje social está basado en un modelo de aprendizaje denominado reciprocidad triádica del funcionamiento humano, el cual sostiene que el aprendizaje se produce por la determinación de tres elementos: factores personales, ambiente y conducta” (p. 227). Estos tres elementos interactúan constantemente lo que facilita el aprendizaje.

Bandura afirma que por medio de modelos reales o simbólicos, las personas tendemos a modificar nuestras conductas como resultado de observar, escuchar o leer sobre la conducta de dicho modelo. Cabe destacar que, este modelo a imitar es valorado positivamente por la persona.

Si las conductas que se han obtenido nos brindan recompensas positivas, es más probable que sean repetidas, siendo totalmente al contrario en el caso de que las consecuencias sean negativas.

En dicha teoría del aprendizaje social y en concreto en el aprendizaje por la observación o modelado, Bandura estableció cuatro pasos:

- Atención: Si vas a aprender algo, necesitas prestar atención. Si estamos nerviosos o distraídos, el aprendizaje no será tan efectivo.
- Retención: Debemos ser capaces de retener aquellos a lo que hemos prestado atención. Normalmente lo guardamos a través de imágenes mentales o descripciones verbales.

- Reproducción: En este punto es donde reproducimos el comportamiento.
- Motivación: Realmente la acción de repetir no se llevará a cabo a menor que estemos motivados para imitarlo.

Como se observa, Bandura a través de su teoría del aprendizaje social afirma que una persona es capaz de aprender a través de la observación y de la imitación, aunque que posteriormente las realice o no dependerá de sus características personales y de la motivación que tenga.

b) Modelos de habilidades sociales

Caballo (2000), nos hace mención de tres modelos teóricos: el modelo personalista o de rasgos, el modelo conductual, y el modelo interactivo.

Modelo personalista o de rasgos:

Del primer modelo surgieron terapias orientadas principalmente a la eliminación de características no deseables (ansiedad, depresión, conflicto personal, etc.), a fin de eliminar el malestar psicológico, pero sin fortalecer sistemáticamente respuestas deseables. Este modelo ha sido superado por otros e incluso, calificado de erróneo.

Modelo conductual-cognitivo:

Pretende construir nuevas competencias conductuales reduciendo el malestar personal que puede presentar el sujeto. El aprendizaje se produciría por la experiencia del sujeto y su historia de reforzamiento, por aprendizaje observacional o vicario, o desde la teoría del aprendizaje social o expectativa cognitiva del sujeto, que predice la probabilidad percibida de afrontar con éxito una determinada situación, en función de experiencias anteriores similares el sujeto desarrolla una expectativa favorable o desfavorable para resolver una situación. Si la experiencia es positiva el sujeto tenderá a repetirla siempre que le sea posible.

Modelos interactivos:

Enfatizan el importante papel que juegan las variables ambientales, las características personales y las interacciones entre ellas para producir la conducta. Podría decirse que la intervención dirigida a enseñar habilidades sociales cognitivas y comportamentales de acuerdo con la situación, es posiblemente el acercamiento más adecuado para prevenir y tratar la violencia y la agresividad en adolescentes. Y se establece la necesidad de que la intervención no se centre exclusivamente en los agresores y en las víctimas, sino que implique a los compañeros de clase y a los profesores desde un enfoque interactivo. Ello además, al ampliar la intervención a niños y jóvenes sin problemas, funcionaría como un objetivo de prevención primaria.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE HABILIDADES SOCIALES

Lacunza y Contini (2009), señala que:

Las habilidades sociales son una tarea evolutiva primordial del niño para relacionarse de manera adecuada con sus pares y adultos, formando vínculos interpersonales. Para ello es necesario que éste adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie de capacidades sociales que le permitan un ajuste a su entorno más próximo. (p. 59).

De otro lado, Monjas (2009), lo define como “conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (p. 29).

Bandura (1987), señala que son “las destrezas específicas a nivel social las que un individuo emite en un contexto y que se requieren para ejecutar de manera adecuada una tarea interpersonal” (p. 46). Dichas habilidades sociales se desarrollan y van siendo adquiridas mediante la experiencia y el contacto social que los seres humanos tienen, siendo evidente en las primeras etapas de vida un aprendizaje a través de la

observación, la imitación y ejemplo que los niños reciben primordialmente en la casa y el colegio.

En síntesis, las habilidades sociales son imprescindibles para la adaptación de los niños y niñas al entorno en el que se desarrollan sus vidas, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos en la esfera social, siendo la base clave para sobrevivir de manera sana tanto emocional como laboralmente.

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DE LAS HABILIDADES SOCIALES

De acuerdo con Caballo (2000), las principales características de las habilidades sociales serían las siguientes:

- Se trata de una característica de la conducta, no de las personas.
- Es aprendida. La capacidad de respuesta tiene que adquirirse.
- Es una característica específica a la persona y a la situación, no universal.
- Debe contemplarse en el contexto cultural del individuo, así como en términos de otras variables situacionales.
- Está basada en la capacidad de un individuo de escoger libremente su acción.
- Es una característica de la conducta socialmente eficaz, no dañina (p. 96).

2.2.2.4. IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES SOCIALES

La importancia de las habilidades sociales según Bravo, Martínez y Mantilla (2008), radican en:

Brindar a los niños elementos de socialización y cortesía. Se ha detectado que frecuentemente la agresión se instala en el aula debido a que algún niño (a) no sabe la forma adecuada de solicitar un juguete, el

ingreso a un juego o un turno. Debido a esto, puede ser agredido por sus pares (sus iguales) o aislado. A su vez, él puede tornarse violento. Dentro de estas destrezas se incluyen “decir gracias”, “comenzar una conversación”, “solicitar hablar”, “hablar amablemente”, etc.

Aportar a los niños herramientas de asertividad. Ésta se refiere a la capacidad de expresar eficazmente los propios deseos y necesidades. Cuando un niño(a) carece de este tipo de destrezas, puede expresarse de manera que irrespeta y agrede a sus pares, o puede ser incapaz de manifestar lo suyo, situándose en un lugar pasivo. Esto propicia que sea victimizado. Dentro de tales habilidades pueden incluirse “conocer los propios sentimientos”, “expresar los propios sentimientos”, “compartir”, etc.

Dar a los niños elementos de prevención y manejo de conflictos. Estos apuntan a que los niños aprendan a “evitar que se instale la agresión” o “evitar involucrarse” en escenas de este tipo cuando se les presente tal posibilidad. Además, pretenden enseñarles a los niños a autocontrolarse de manera suficiente para no desencadenar ellos la violencia. Dentro de estas destrezas se incluyen “la relajación”, “la interpretación adecuada de los choques accidentales con los compañeros”, “aceptar que se nos diga no a una petición”, “la escucha”, etc.

Propiciar en los niños la construcción de vínculos sociales. Esto se refiere a crear en ellos la conciencia de que cada persona que encuentran a su paso es también un ser humano como ellos mismos. A partir del logro de dicha perspectiva, el niño puede comprender que sus acciones producen placer o sufrimiento en los otros. Esto le permite tratarlos con empatía y tolerancia. Además, puede desarrollar los conceptos de solidaridad y compromiso social, indispensables para trabajar en equipo con los otros (p. 72).

Las direcciones hacia las cuales están orientadas las habilidades sociales (socialización y cortesía; asertividad; prevención y manejo de conflictos y construcción de vínculos sociales) se entrelazan tan íntimamente, que no podría decirse exactamente donde comienza una y termina la otra. Por ejemplo, “hablar amablemente” es al mismo tiempo un elemento de cortesía pero también puede evitar el comienzo de una riña. Esto hace imprescindible trabajar con los niños permanentemente en todas las vías.

2.2.2.5. DIMENSIONES DE HABILIDADES SOCIALES

Monjas (1993), citado por Aranda y Álvarez (2004), nos indica que para el desarrollo de la capacidad de inserción social del niño, es necesario programar una serie de estrategias o habilidades, estas son:

Dimensión 1: Habilidades sociales básicas

Estas habilidades pueden ser:

Sonreír: Se adquiere por imitación, el individuo que demuestra esta habilidad cae en simpatía y agrado hacia los demás que conlleva a una conexión positiva.

Saludo: Es una habilidad de transmite la aceptación del otro, los padres y educadores deben reforzar esta habilidad empleando frases de saludo en el momento oportuno para que los niños las aprendan y las pongan en práctica.

Presentarse: al emplear esta habilidad el niño se da a conocer, es importante que a los niños se les enseñe a decir su nombre, así cuando sea oportuno sepan decir quién es, distinguiéndose de otros

Pedir o hacer favores: esta habilidad nos da a conocer nuestras posibilidades o limitaciones y el de los demás. Al momento de jugar el niño

no considera a su compañero de juego, hasta que él no requiera de ayuda alguna.

Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos

En esta área se desarrollan aprendizajes como realizar cumplidos, conversar, jugar con otros niños respetando las reglas del juego, ayudar y compartir.

Para desarrollar esta habilidad los educadores deben resaltar las cualidades de todo el grupo. Esto hará que el niño se sienta más seguro al relacionarse con los demás. Por ejemplo, en una discusión de niños, el adulto debe evitar manifestar expresiones negativas, por el contrario debe reforzar la imagen positiva de todos los niños para la integración del grupo.

Dimensión 3: Habilidades conversacionales

Es algo que se va adquiriendo en la vida diaria del niño ya que mediante esta habilidad se va iniciar, sostener y terminar una conversación de manera satisfactoria, es importante afianzar esta habilidad para el desarrollo personal del niño y a futuro para que pueda desenvolverse en el campo académico y profesional. También tiene su lado negativo ya que se puede llegar a la agresión verbal y el insulto. Esto también se debe a los medios de comunicación donde se expone la violencia y la falta de respeto. Por tal motivo en la casa y en la escuela se debe enriquecer las expresiones y actitudes adecuadas.

Dimensión 4: Habilidades para relacionarse con los adultos

Para el infante es primordial la interacción con el adulto ya que el niño demuestra conductas externas de alegría o enfado, de aceptación o rechazo, esto hace que el adulto pueda entender que le ocurre al niño por tanto el ambiente de interacción del niño con la persona que lo cuida ayudan para que cada miembro pueda tener una probabilidad de éxito.

2.2.2.6. EL PAPEL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Y EL DOCENTE ANTE LAS HABILIDADES SOCIALES

Ortega (2008), nos señala que “la escuela y los maestros tienen un papel fundamental en lo que se refiere a la enseñanza y la puesta en práctica de las habilidades sociales. Una idea muy clara sobre la misma la plasman” (p. 60).

La institución educativa, en este sentido, se configura como un contexto ideal para el desarrollo social, afectivo y moral de los niños y niñas, pues supone un marco de aprendizaje, exploración y puesta en práctica de emociones, habilidades, y comportamientos. Es en las relaciones con los iguales donde se despliegan todas las destrezas sociales aprendidas dentro del seno familiar: comprender las habilidades sociales en la educación infantil. Propuesta de actividades para su mejora a los otros, anticipar conductas en los demás, expresar, modular u ocultar sentimientos, adaptarse a los demás, etc. Es en este contacto con los iguales donde se continúan desarrollando las habilidades sociales necesarias para convivir en sociedad, y donde se aprende también que hay que ser hábil socialmente para ser aceptado por los demás.

Es muy significativo por parte de la institución educativa y de los docentes tener claras las diferentes necesidades de los alumnos y los aprendizajes básicos y necesarios que deben enseñarles en la escuela, por eso es muy importante saber que referencias hacia las habilidades sociales podemos encontrar en las bases de las enseñanzas mínimas establecidas en el currículo de Educación Infantil.

El docente debe encargarse de planificar, desarrollar y llevar a cabo una serie de estrategias o instrumentos a través de los cuales enseñará a sus alumnos a mejorar las habilidades sociales y a ponerlas en práctica en un contexto personal y social, siempre, teniendo en cuenta las características y necesidades de todo su grupo de alumnos. Debe centrarse principalmente en dos áreas, es decir, primero identificar y tratar

los déficits en habilidades sociales más específicos y, en segundo lugar, desarrollar o intentar perfeccionar las capacidades sociales.

Vaello (2015), nos plantea dos objetivos fundamentales que a continuación se detallan:

Afectivo: Que los alumnos puedan llegar a conseguir relaciones sociales gratificantes, ya no sólo de forma individual sino de forma grupal, llegando a comprender que se pueden alcanzar intereses comunes.

Instrumental: Dejar en un segundo plano el éxito académico o el éxito en otras actividades que puedan ser consideradas por la sociedad o el entorno, como de “más éxito”, para dar más poder a otros ámbitos, como el afectivo, el social o el laboral (p. 43).

El mismo autor nos remarca las habilidades sociales en diferentes planos: Aunque las relaciones interpersonales se concretan en conductas, en ellas confluyen cuatro planos diferentes de las personas interactuantes:

- Lo que se piensa (procesos cognitivos).
- Lo que se siente (procesos emocionales).
- Lo que se dice (procesos comunicativos).
- Lo que se hace (procesos conductuales).

En síntesis, estos planos están íntimamente relacionados, y de ellos dependen nuestra forma de ser, nuestro carácter, nuestras relaciones y nuestra forma de desenvolvernó ante diferentes situaciones sociales.

Estas conductas pueden ser modelables, se pueden trabajar y pueden ser observadas y estudiadas por el docente para trabajarlas, pero no debemos olvidar que son muchos más los factores que el maestro ha de tener en cuenta antes de tratarlas, como, por ejemplo, la edad del

grupo, el tamaño, el sexo, las diferentes etnias culturales, la cooperación de los propios padres y el colegio, etc. Pero lo que debe tener claro, ante todo, es que la única forma de mejorar las habilidades sociales es trabajándolas y practicándolas, ya que, de esta manera, la satisfacción que obtiene los alumnos con sus resultados provocará en muchos casos, que las conductas negativas vayan disminuyendo, y las conductas positivas se establezcan de una forma sólida y aparezcan de una forma natural en los alumnos.

2.2.2.7. EL PAPEL DEL ALUMNO ANTE LAS HABILIDADES SOCIALES

Cerezo (2014), señala que “los niños y niñas en edad escolar pasan a formar parte de un grupo social que, en muchos casos, sobre todo al principio de la etapa, les es del todo desconocido” (p. 68). Durante la jornada escolar están relacionándose unos con otros al menos cinco horas de lunes a viernes durante varios meses, por lo que surge entre ellos la necesidad de relacionarse, de entablar lazos, de convivir y compartir muchos momentos. Por ello, es muy importante inculcarles unas habilidades que puedan utilizar y formen parte de su día a día, con el fin de mejorar la adaptación y las relaciones de los mismos.

El comportamiento interpersonal de un niño, juega un papel vital en la adquisición de reforzamientos sociales, culturales y económicos. Los niños que carecen de los apropiados comportamientos sociales experimentan aislamiento social, rechazo y, en conjunto, menos felicidad. La competencia social tiene una importancia crítica tanto en el funcionamiento presente como en el desarrollo futuro del niño. Las habilidades sociales no sólo son importantes por lo que se refiere a las relaciones con los compañeros, sino que también permiten que el niño asimile los papeles y normas sociales.

Para los alumnos, todas las interacciones a nivel social que tengan con las personas de su entorno más próximo, les reportan la oportunidad

de aprender, de ser más sociales, lo cual va a influir de manera muy directa en su vida y su desarrollo. Con este conjunto de comportamientos interpersonales lo que van a conseguir es desarrollar las habilidades sociales, cuando son tratadas de una forma positiva o apropiada, desarrollando así una serie de comportamientos que van a ir adquiriendo, aprendiendo y practicando. Lo más importante y esencial para que los alumnos desarrollen estas habilidades, es en primer lugar encontrarse en un clima de afecto, confianza y seguridad, de esta forma, si se encuentran a gusto y seguros, se implicaran de una forma mucho más positiva, en cuanto a su propio aprendizaje y desarrollo. Las consecuencias positivas que esto tendrá serán entre otras afrontar nuevos retos, e incluso el retomar algunos que anteriormente no hayan podido realizar con éxito.

Influyen también las relaciones que van entablando con el docente y los compañeros a lo largo de la convivencia diaria, ya que, gracias a esto, los niños y niñas sienten que forman parte del grupo social. Pero debemos tener claro, que esta aceptación por parte de sus iguales juega un papel muy importante, ya que se implican más socialmente, son más capaces de interactuar, de comunicarse, y de crear ambientes de intercambio social que una vez asimilados, pueden durar toda su vida.

Los niños que muestran habilidades sociales positivas funcionan mejor en los sectores escolar, social y emocional. Por el contrario, los niños socialmente deficientes generan y, por lo tanto, reciben menos interacciones sociales positivas de su medio social. Esto puede tener, como efecto inmediato, aislamiento, agresión, frustración y retraimiento.

2.2.2.8. TÉCNICAS DE ENSEÑANZA DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Los docentes de educación inicial deben tener en cuenta las técnicas de enseñanza de las habilidades sociales, las cuales se mencionan a continuación:

- **Compañeros Tutores**

Esta técnica consiste en la utilización de los iguales como agentes de enseñanza de las conductas de relaciones interpersonales. Este procedimiento metodológico se utiliza en el aprendizaje de las relaciones interpersonales. Los compañeros tutores tienen dos funciones, además de ser ellos mismos agentes de enseñanza tienen un papel relevante como modelos, haciendo de incitadores, observadores, dispensadores de reforzamientos de sus compañeros. Estos papeles o roles los ejercen todos los niños(as) en distintos momentos, uno será modelo, cuando disponga en su repertorio de la habilidad que se está enseñando; será observador cuando otros compañeros modelen o practiquen determinadas conductas y será tutor o tutora con otros iguales que presenten especiales dificultades en el área interpersonal.

- **Entrenamiento auto instruccional**

Son verbalizaciones que uno se dice a sí mismo cuando afronta diferentes tareas y problemas; o se dice antes, durante y después de la realización de cualquier tarea, en este caso de una interacción social.

Está claro que mediante el habla, lo que uno se dice así mismo dirige la propia actuación, donde el lenguaje tiene una función reguladora sobre la conducta.

Esta técnica pretende que el niño(a) dirija su actuación por medio de auto instrucciones o auto mensajes.

- **Instrucción verbal**

Se aplica en la enseñanza de las habilidades sociales e implica el uso del lenguaje hablado para describir, explicar incitar, definir, preguntar, o pedir comportamientos interpersonales.

La instrucción verbal incluye descripciones, ejemplos, peticiones, preguntas respecto a la habilidad, lo cual puede ser a través del diálogo.

- **Modelado**

Esta es una técnica fundamental, básica y de más amplia utilización en el entrenamiento de las habilidades sociales, se le conoce también con el nombre de demostración.

Consiste en exponer al niño(a) a uno o varios modelos que exhiben las conductas que tiene que aprender; es la presentación de ejemplos de la correcta aplicación de la habilidad. Los principales modelos en el ámbito escolar son los propios niños(as), el docente, y otros agentes, grabaciones (videos), títeres, marionetas, muñecos, fotografías, dibujos y otros.

En el ámbito familiar además de los ya mencionados se incluyen hermanos, familiares y vecinos.

- **Práctica**

Consiste en el ensayo y ejecución de las conductas y habilidades que el niño(a) tienen que aprender, de forma que logre incorporarlos a su repertorio y exhibirlas en situaciones adecuadas.

- **Reforzamiento**

Esta técnica consiste en decir o hacer algo agradable al niño (a) después de su buena ejecución, los docentes y padres de familia o los pares comunican al niño(a) que aprueban lo que ha hecho. Entre los reforzadores que podemos utilizar son: refuerzo social (verbal, gestual, físico y mixto), refuerzo de actividades y refuerzo material.

Cuando la actuación del niño(a) ha sido correcta se le refuerza, a la vez que se le proporciona una retroalimentación informativa verbal en la que se aclaran las conductas bien realizadas.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje: Resultado observado en forma de cambio más o menos permanente del comportamiento de una persona, que se produce como consecuencia de una acción sistemática (por ejemplo de la enseñanza) o simplemente de una práctica realizada por el aprendiz.

Asertividad: Puede considerarse englobada en el término más general de habilidades Sociales. Es la habilidad para emitir conductas que afirmen o ratifiquen la propia opinión, sin emplear conductas agresivas para los demás.

Autocontrol: El autocontrol se desarrolla en forma consciente con el lenguaje interno. El individuo hablándose de sí mismo, guía y regula su comportamiento por este motivo las estrategias de desarrollo de autocontrol insisten en las auto instrucciones.

Autoestima: Responde al proceso de autoevaluación que realiza una persona. Esta autoapreciación, para que sea equilibrada, necesita que la persona sea consciente de las virtudes y defectos propios, y considere lo que piensan y sienten las demás personas de su entorno.

Autoevaluación del alumno: Procedimiento de evaluación según el cual un estudiante se evalúa a sí mismo, emitiendo juicios sobre el aprendizaje logrado.

Capacidad: Conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea. En este sentido, esta noción se vincula con la de educación, siendo esta última un proceso de incorporación de nuevas herramientas para desenvolverse en el mundo.

Cooperación: Acción y consecuencia de cooperar, cuya definición sería la de actuar de manera conjunta con una u otras personas para alcanzar un propósito común.

Empatía: Este término es empleado a su vez para definir el concepto de inteligencia emocional e inteligencia interpersonal. Para la mayoría de autores la empatía es la capacidad de entender realmente las necesidades, sentimientos, circunstancias, motivos, pensamientos, problemas etc., de los demás, poniéndonos para ello en su lugar, y viendo las cosas desde su misma óptica o perspectiva.

Enseñanza: Es el proceso de interacción integral en ambientes que permitan el aprendizaje donde participan el docente, uno o varios alumnos y el objeto de conocimiento.

Estímulo: Es aquello que posee un impacto o influencia sobre un sistema. En el caso de los seres vivos, el estímulo es aquello que origina una respuesta o una reacción del cuerpo. La noción de estímulo está vinculada al verbo estimular, que significa provocar la concreción de algo o dar inicio a una actividad, labor, operación o función.

Habilidad: Capacidad relacionada con la posibilidad de realizar una acción o actividad concretas. Supone un saber hacer relacionado con una tarea, una meta o un objetivo.

Habilidades Sociales: Destrezas específicas a nivel social las que un individuo emite en un contexto y que se requieren para ejecutar de manera adecuada una tarea interpersonal.

Juego cooperativo: Es aquel en el que las personas que participan no compiten, si no que buscan un objetivo común y se gana o pierde como grupo. Los juegos cooperativos promueven la participación y actitudes de empatía, coordinación, comunicación y solidaridad.

Juego: Es un elemento fundamental en la vida del niño y en la comprensión de la naturaleza humana, una actividad regida por el principio del placer.

Regulación de conflictos: Es el conjunto de conocimientos para comprender e intervenir en la resolución pacífica y no violenta de los conflictos. Es un conflicto entre 2 o más personas.

Toma de decisiones: Es saber decidir y organizarse en un grupo de forma que el resultado que se consiga, dé solución a las necesidades que se plantean y satisfacción a todos sus participantes.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO

Tabla 2. *Puntaje total de la ficha de observación del juego cooperativo*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	31 - 40	0	0.0
Regular	21 - 30	12	85.7
Bajo	10 - 20	2	14.3
Total		14	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

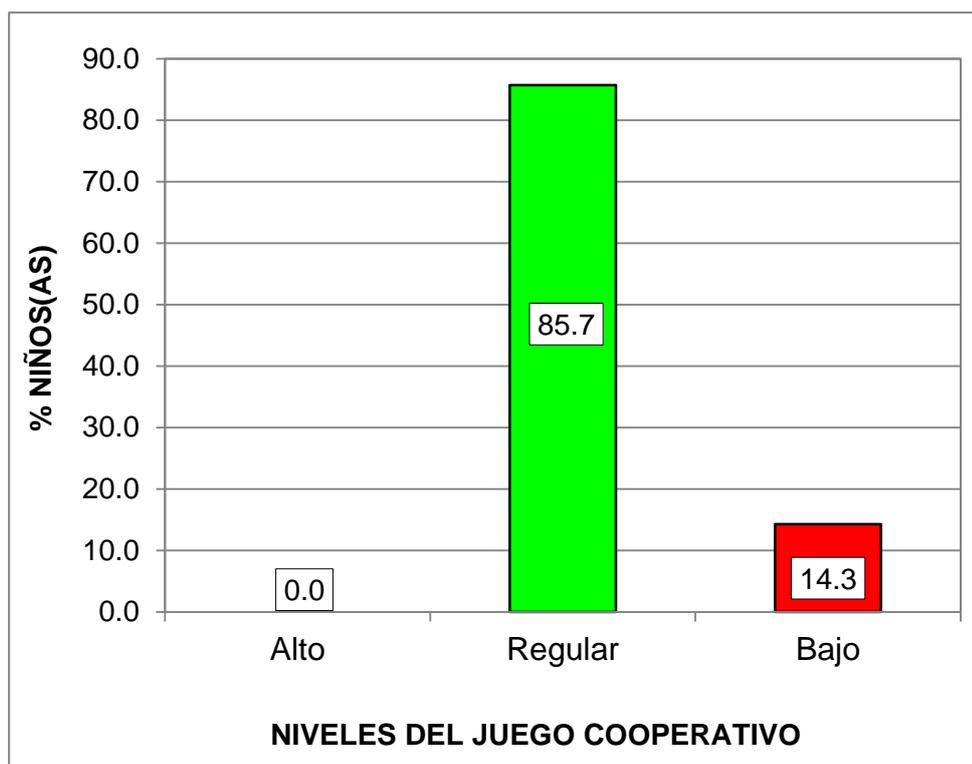


Gráfico 1. Puntaje total de la ficha de observación del juego cooperativo

En el gráfico 1, de una muestra de 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial que representa el 100%, el 0% han obtenido un nivel alto, el 85,7% un nivel regular y el 14,3% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría presentan un nivel regular en la ficha de observación del juego cooperativo de acuerdo a lo observado por la evaluadora.

Tabla 3. *Dimensión social*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	13 - 16	1	7.1
Regular	9 - 12	10	71.4
Bajo	4 - 8	3	21.4
Total		14	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

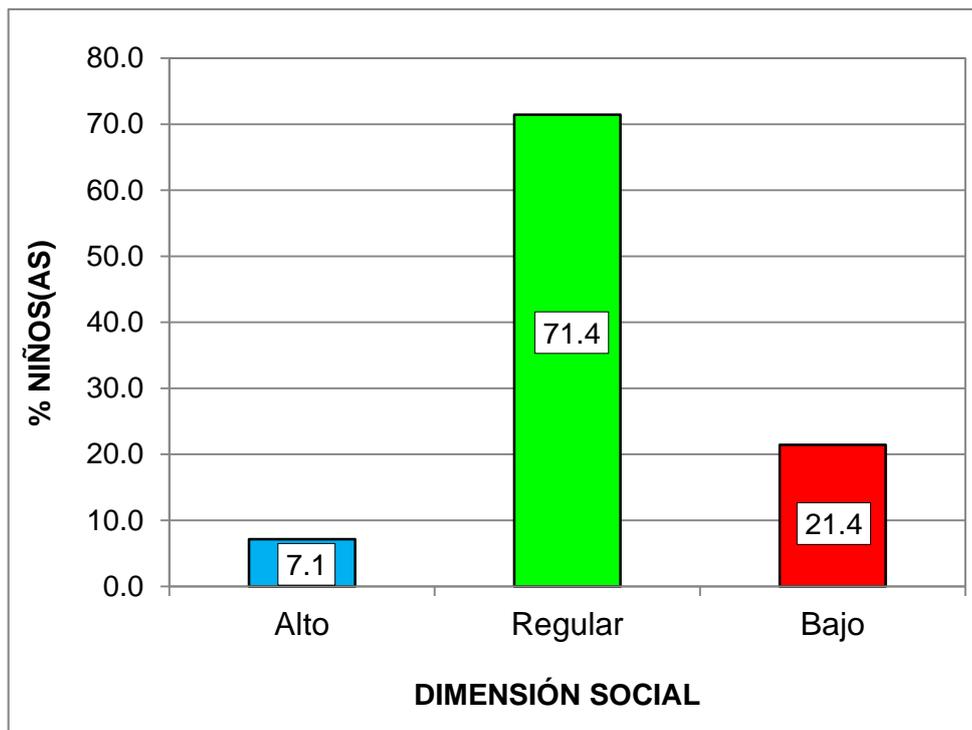


Gráfico 2. Dimensión social

En el gráfico 2, de una muestra de 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial que representa el 100%, el 7,1% han obtenido un nivel alto, el 71,4% un nivel regular y el 21,4% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría presentan un nivel regular en la ficha de observación del juego cooperativo en su dimensión social.

Tabla 4. *Dimensión cognitiva*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	2	14.3
Regular	7 - 9	9	64.3
Bajo	3 - 6	3	21.4
Total		14	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

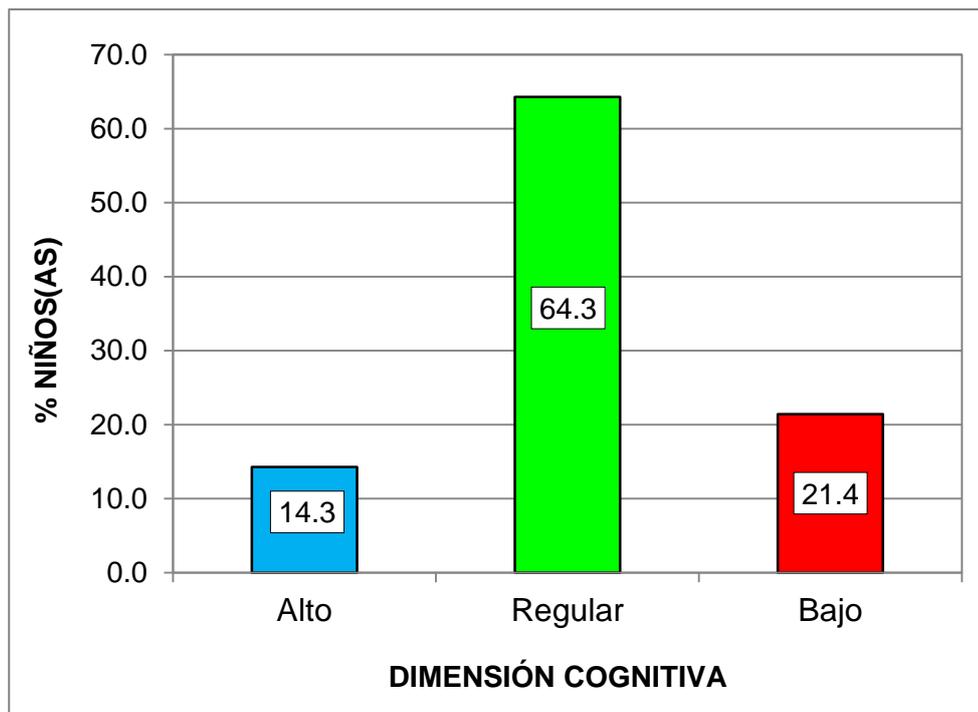


Gráfico 3. Dimensión cognitiva

En el gráfico 3, de una muestra de 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial que representa el 100%, el 14,3% han obtenido un nivel alto, el 64,3% un nivel regular y el 21,4% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría presentan un nivel regular en la ficha de observación del juego cooperativo en su dimensión cognitiva.

Tabla 5. *Dimensión sensorial*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	0	0.0
Regular	7 - 9	10	71.4
Bajo	3 - 6	4	28.6
Total		14	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

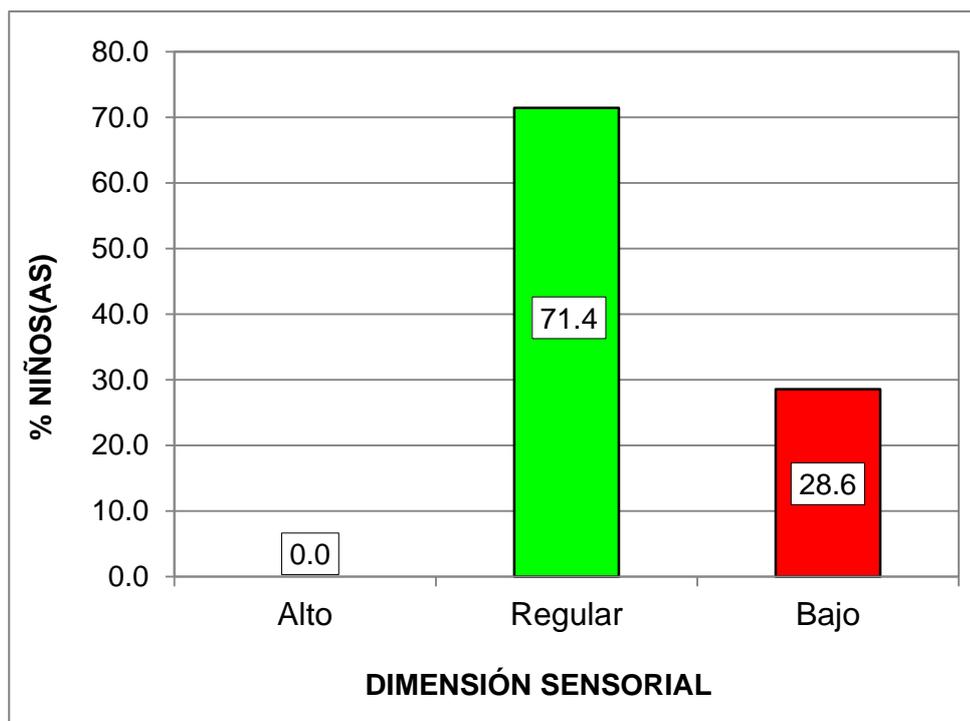


Gráfico 4. Dimensión sensorial

En el gráfico 4, de una muestra de 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial que representa el 100%, el 0% han obtenido un nivel alto, el 71,4% un nivel regular y el 28,6% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría presentan un nivel regular en la ficha de observación del juego cooperativo en su dimensión sensorial.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Tabla 6. Puntaje total de la ficha de observación de habilidades sociales

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	38 - 48	0	0.0
Regular	27 - 37	11	78.6
Bajo	16 - 26	3	21.4
Total		14	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

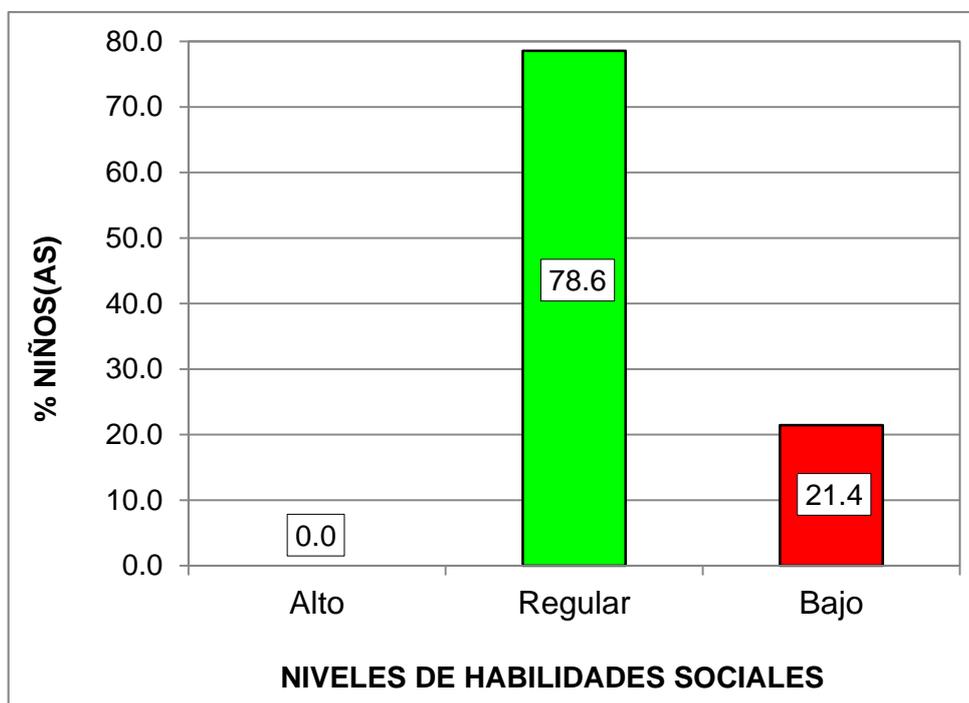


Gráfico 5. Puntaje total de la ficha de observación de habilidades sociales

En el gráfico 5, de una muestra de 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial que representa el 100%, el 0% han obtenido un nivel alto, el 78,6% un nivel regular y el 21,4% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría presentan un nivel regular en la ficha de observación de habilidades sociales de acuerdo a lo observado por la evaluadora.

Tabla 7. *Dimensión habilidades sociales básicas*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	12 - 15	2	14.3
Regular	8 - 11	12	85.7
Bajo	3 - 7	0	0.0
Total		14	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

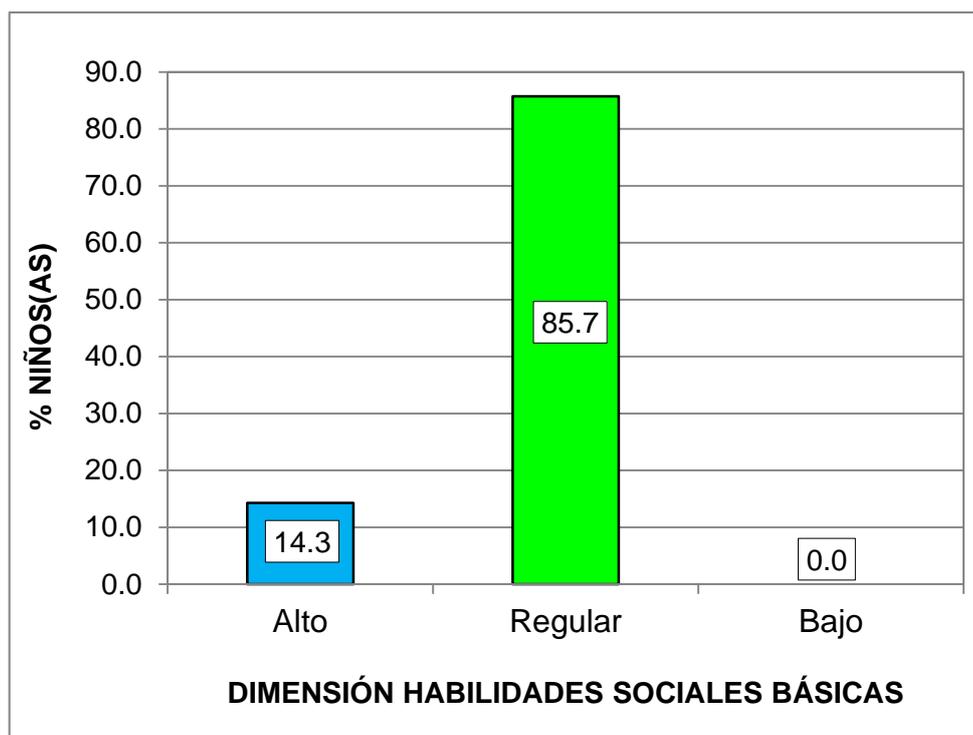


Gráfico 6. Dimensión habilidades sociales básicas

En el gráfico 6, de una muestra de 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial que representa el 100%, el 14,3% han obtenido un nivel alto, el 85,7% un nivel regular y el 0% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría presentan un nivel regular en la ficha de observación de habilidades sociales en su dimensión habilidades sociales básicas.

Tabla 8. *Dimensión habilidades para hacer amigos*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	0	0.0
Regular	7 - 9	13	92.9
Bajo	3 - 6	1	7.1
Total		14	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

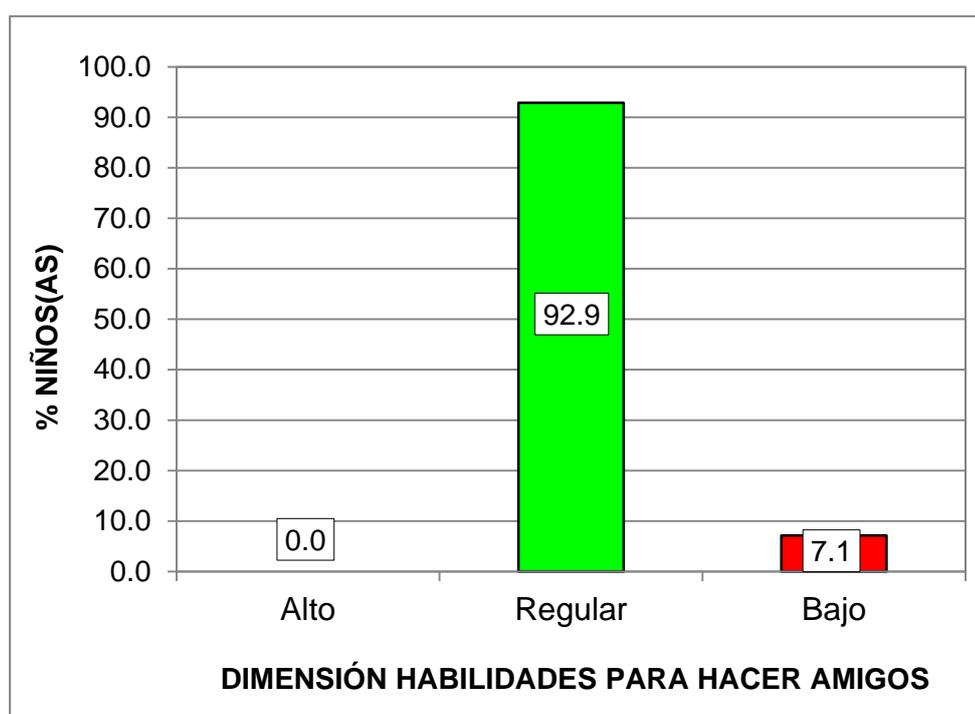


Gráfico 7. *Dimensión habilidades para hacer amigos*

En el gráfico 7, de una muestra de 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial que representa el 100%, el 0% han obtenido un nivel alto, el 92,9% un nivel regular y el 7,1% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría presentan un nivel regular en la ficha de observación de habilidades sociales en su dimensión habilidades para hacer amigos.

Tabla 9. *Dimensión habilidades conversacionales*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	0	0.0
Regular	7 - 9	12	85.7
Bajo	3 - 6	2	14.3
Total		14	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

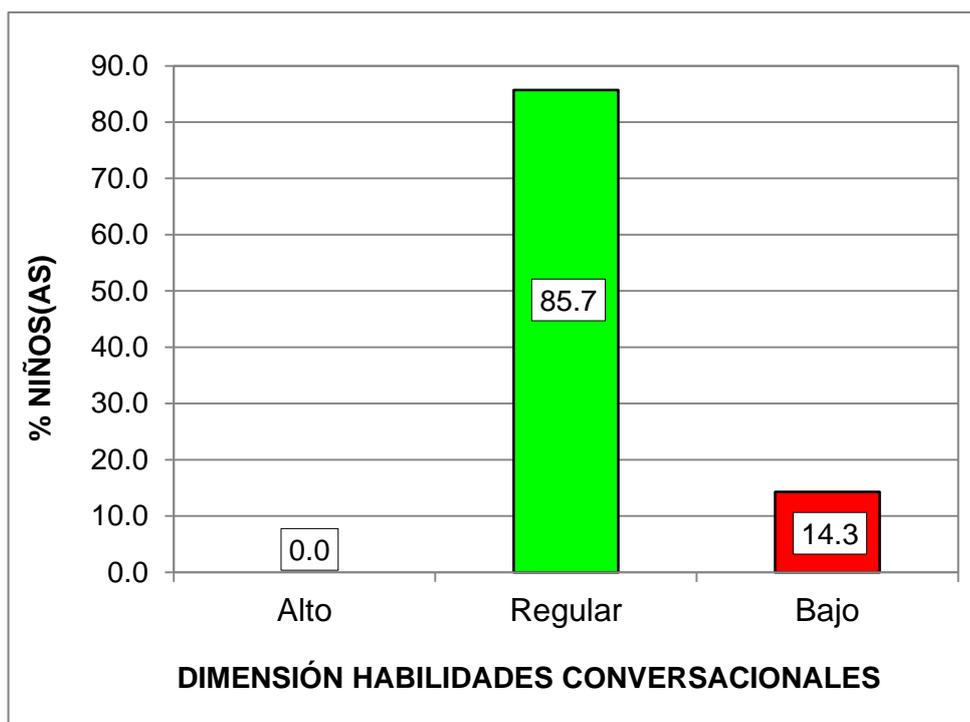


Gráfico 8. Dimensión habilidades conversacionales

En el gráfico 8, de una muestra de 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial que representa el 100%, el 0% han obtenido un nivel alto, el 85,7% un nivel regular y el 14,3% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría presentan un nivel regular en la ficha de observación de habilidades sociales en su dimensión habilidades conversacionales.

Tabla 10. *Dimensión habilidades para relacionarse con los adultos*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	8 - 9	0	0.0
Regular	6 - 7	9	64.3
Bajo	3 - 5	5	35.7
Total		14	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

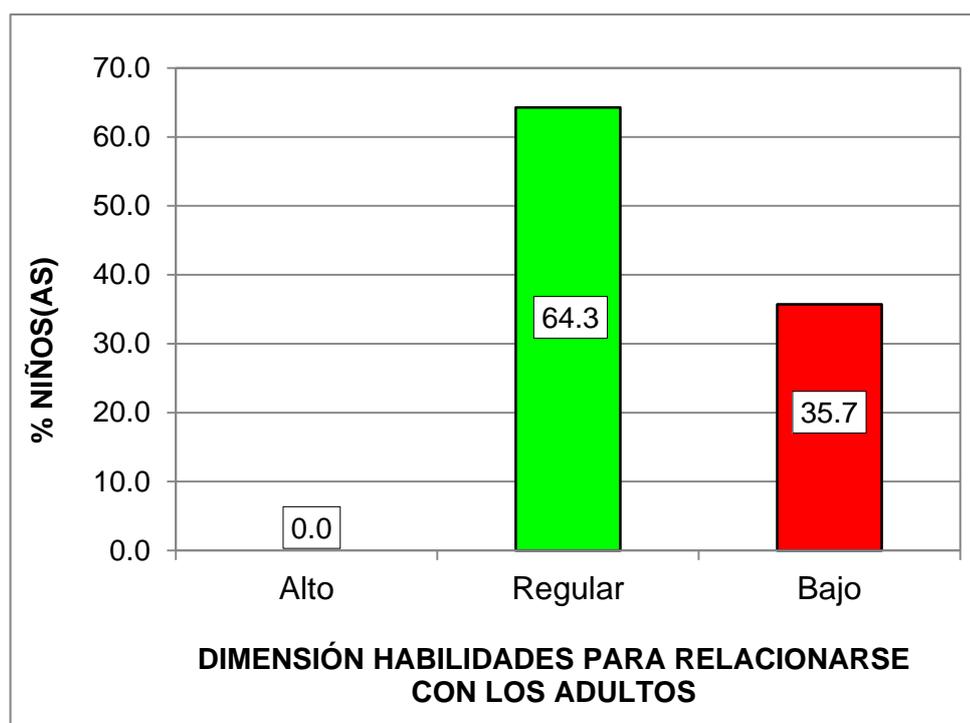


Gráfico 9. Dimensión habilidades para relacionarse con los adultos

En el gráfico 9, de una muestra de 14 niños y niñas de 4 años del nivel inicial que representa el 100%, el 0% han obtenido un nivel alto, el 64,3% un nivel regular y el 35,7% un nivel bajo, lo que nos indica que la mayoría presentan un nivel regular en la ficha de observación de habilidades sociales en su dimensión habilidades para relacionarse con los adultos.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho No existe relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay, año 2018.

H₁ Existe relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay, año 2018.

Tabla 11. *Correlación de las variables juego cooperativo con habilidades sociales*

			Juego cooperativo	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juego cooperativo	Coeficiente de correlación	1,000	,678**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	14	14
Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,678**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	14	14

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 11, se observa que el coeficiente de correlación rho de Spearman existente entre las variables muestran una relación moderada positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,678$, $p_valor = 0,008 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial.

b) Hipótesis Específica 1

Ho No existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

H₁ Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

Tabla 12. *Correlación de las variables juego cooperativo en su dimensión social con habilidades sociales*

			Social	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Social	Coeficiente de correlación	1,000	,408*
		Sig. (bilateral)	.	,048
		N	14	14
Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,408*	1,000
		Sig. (bilateral)	,048	.
		N	14	14

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 12, se observa que el coeficiente de correlación rho de Spearman existente entre las variables muestran una relación moderada positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,408$, $p_valor = 0,048 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial.

c) Hipótesis Específica 2

H₀ No existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

H₁ Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

Tabla 13. *Correlación de las variables juego cooperativo en su dimensión cognitiva con habilidades sociales*

			Cognitiva	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Cognitiva	Coeficiente de correlación	1,000	,550*
		Sig. (bilateral)	.	,041
		N	14	14
Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,550*	1,000
		Sig. (bilateral)	,041	.
		N	14	14

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 13, se observa que el coeficiente de correlación rho de Spearman existente entre las variables muestran una relación moderada positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,550$, $p_valor = 0,041 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial.

d) Hipótesis Específica 3

Ho No existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

H₁ Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.

Tabla 14. *Correlación de las variables juego cooperativo en su dimensión sensorial con habilidades sociales*

			Sensorial	Habilidades sociales
Rho de	Sensorial	Coeficiente de correlación	1,000	,669**
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	14	14
Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,669**	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	14	14

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 14, se observa que el coeficiente de correlación rho de Spearman existente entre las variables muestran una relación moderada positiva, estadísticamente significativa ($r_s = 0,669$, $p_valor = 0,009 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Existe relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial; se aplicó el coeficiente de correlación rho de Spearman con un valor $r_s = 0,678$ con un $p_valor = 0,008 < 0,05$; donde la mayoría de niños y niñas han obtenido un nivel regular en la ficha de observación del juego cooperativo y en la ficha de habilidades sociales.
- Segunda.-** Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial; se aplicó el coeficiente de correlación rho de Spearman con un valor $r_s = 0,408$ con un $p_valor = 0,048 < 0,05$; donde la mayoría de niños y niñas han obtenido un nivel regular en la ficha de observación del juego cooperativo en su dimensión social.

Tercera.- Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial; se aplicó el coeficiente de correlación rho de Spearman con un valor $r_s = 0,550$ con un $p_valor = 0,041 < 0,05$; donde la mayoría de niños y niñas han obtenido un nivel regular en la ficha de observación del juego cooperativo en su dimensión cognitiva.

Cuarta.- Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial; se aplicó el coeficiente de correlación rho de Spearman con un valor $r_s = 0,669$ con un $p_valor = 0,009 < 0,05$; donde la mayoría de niños y niñas han obtenido un nivel regular en la ficha de observación del juego cooperativo en su dimensión sensorial.

RECOMENDACIONES

- Primera:** A los Directivos de la Institución Educativa “Los Canguritos” Chancay, deben de organizar capacitaciones para orientar a los docentes sobre la importancia del juego cooperativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, así como la aplicación de estrategias que permita contribuir en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas y puede ayudar en el desarrollo de sus capacidades y el desenvolvimiento ante la sociedad.
- Segunda:** La institución debe contar con ambientes amplios, que permita a los niños y niñas desenvolverse libremente y sentirse más cómodo, además debe contar con sectores y materiales donde pueda explorar, relacionarse y manipular para que de esa forma desarrollen la creatividad y adquieran competencias sociales y aprendizajes que le ayuden a mejorar sus habilidades sociales.
- Tercera:** Los docentes deben promover el juego cooperativo para lograr la participación de los niños y niñas e incentivar el trabajo en equipo, ya que mediante esta actividad desarrollarán habilidades cognitivas que les permita mejorar su proceso de aprendizaje y lograr un

adecuado desarrollo de sus habilidades sociales entre niños y adultos.

Cuarta.- A los docentes, es necesario que desarrollen programas para brindar el soporte emocional que necesitan los niños(as) desde los primeros años mediante los juegos cooperativos las cuales deben ser propuestas todos los días y puedan desarrollar la capacidad creadora, adquieran competencias sociales, destrezas y habilidades para que desarrollen la capacidad de trabajar conjuntamente y logren alcanzar sus metas.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Aranda, R. y Álvarez, M. (2004). *Educación Especial: Áreas curriculares para alumnos con necesidades educativas Especiales*. Madrid: Pearson Educación.
- Bandura, A. (1987). *Teoría de Aprendizaje Social S.L.U.* ESPASA. Madrid: CERESO.
- Bandura, A. y Walters, R. (1978). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza.
- Bedoya, C. (2011). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando*. Recuperado de <http://juegoscooperativosuv.blogspot.pe/p/bibliografia.html>
- Bizquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. (5º Ed.). Madrid: La Muralla.
- Bravo, A., Martínez, V. y Mantilla, I. (2008). *Habilidades para la vida, una propuesta educativa para convivir mejor*. Bogotá: Fe y Alegría.
- Caballo, V. (2000). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.

Castillo, F.; Mancilla, H.; Quezada, F. y Vivallo, G. (2014). *El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*. (Tesis de Licenciatura). Antioquia: Universidad de Antioquia. Recuperado de: <https://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/viref/article/view/18921>

Castillo, F.; Mancilla, H.; Quezada, F. y Vivallo, G. (2014). *El juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*. Antioquia: Universidad de Antioquia.

Cegarra, J. (2014). *Metodología de la Investigación Científica y Tecnológica*. Madrid: España: Díaz de Santos.

Cerezo, M. (2014). *Las habilidades sociales en Educación Infantil*. Segovia: Universidad de Valladolid.

Constitución Política del Perú (1993). *La Constitución Política fue promulgada el 29 de diciembre de 1993*. Recuperado de <http://www4.congreso.gob.pe/ntley/Imagenes/Constitu/Cons1993.pdf>

Cuesta, C.; Prieto, A.; Gómez, I.; Barrera, M. y Gil, P. (2016). *La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil*. Albacete: Universidad Castilla La Mancha.

Cusilayme (2018). *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, 2017*. (Tesis de Licenciatura). Arequipa: Universidad Católica de Santa María. Recuperado de <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/7275/78.3229.E.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Asturias: Paraninfo S.A.

- Echevarría, W. (2016). *El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del Centro Educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Ferland, F. (2013). *¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años*. Madrid: Narcea.
- Garaigordobil, M. (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.
- Giraldo, J. (2012). *Juegos Cooperativos: Jugar para que todos ganen*. Madrid: Editorial Océano.
- Giraldo, J. (2012). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. México DF: Grupo Océano.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (5º Ed.). México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Jane, J. (2010). *Investigación Integral de Mercados*. Bogotá: Mc GrawHill.
- Lacunza, A. y Contini, N. (2009). *Social abilities in pre-school children in poverty environments*. *Ciencias Psicológicas*. Recuperado de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S168842212009000100006&lng=es&tlng=en
- Leandro, A. (2016). *El Juego Cooperativo y Habilidades sociales en estudiantes de 5 años, Barranca – 2014*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/7313/Leandro_LAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Martínez, E. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos*. Revista Miscelánea de Investigación, 22(1), 7-22.
- Mero, M. (2015). *Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. Mis Pequeños Angelitos, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015*. Santa Elena: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Ministerio de Educación (2016). *La importancia del juego libre en el aprendizaje y el desarrollo infantil*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- Ministerio de Educación (2003). *Ley General de Educación N° 28044*. (17 de julio del 2003). Disponible en: http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Monjas, M. (2009). *Las Habilidades Sociales en el Currículo*. Valladolid: Secretaria General Técnica .
- Mora, A. (2017). *El juego cooperativo y el desarrollo de la autoestima en la educación inicial*. (Tesis de Licenciatura). Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi. Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3894/1/T-UTC-0457.pdf>
- Negrete, E. (2015). *Estrategia didáctica de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años en educación inicial*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad San Ignacio De Loyola. Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2206/2/2015_Negrete.pdf
- Organización de las Naciones Unidas (2016). *Habilidades para el progreso social. El poder de las habilidades sociales y emocionales*. Madrid: UNESCO – UIS. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4848/Habilidades%20para%20el%20progreso%20social%20el%20poder%20de%20la>

[s%20habilidades%20sociales%20y%20emocionales.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://www.jornada.unam.mx/ultimas/mexico-rebasa-indicede-2018bullying2019-de-paises-de-ocde)

Ortega, R. (2002). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.

Ortega, R. (2008). *Construir la convivencia*. Barcelona: Edebé.

Periódico La Jornada (2017). *México rebasa promedio de bullying*. OCDE. Recuperado de <http://www.jornada.unam.mx/ultimas/mexico-rebasa-indicede-2018bullying2019-de-paises-de-ocde>

Piaget, J. (1991). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball*. Sevilla: Wanceulen.

Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el Kin-Ball*. Sevilla: Wanceulen.

Trejo, M. (2016). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños(as) de cinco años de la I.E.I Parroquial San José. Huaura 2015*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/6736/Trejo_OMV.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vaello, J. (2015). *Las habilidades sociales en el aula*. Madrid: Santillana.

Velázquez, C. (2010). *Las actividades físicas cooperativas, una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. (2º Ed.). México DF: Secretaria de educación pública.

Velázquez, C. (2013). *Juegos con paracaídas en las clases de Educación Física*. Valladolid: La Comba.

Zapata, O. (2008). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y pre-escolar*.
México DF: Editorial Pax.

A N E X O S

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO COOPERATIVO PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CUNA JARDIN “LOS CANGURITOS” - CHANCAY, 2018.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay, año 2018?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay, año 2018.</p>	<p>Hipótesis General: Existe relación significativa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay, año 2018.</p>	<p>Variable Relacional 1: Juego cooperativo</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Social - Cognitiva - Sensorial 	<p>Diseño de Investigación: No experimental, transversal</p> <p>Tipo de investigación: Básica Cuantitativo</p> <p>Nivel de Investigación: Descriptivo y correlacional</p> <p>Método: Hipotético - Deductivo</p>
<p>Problemas Específicos: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay?</p>	<p>Objetivos Específicos: Establecer la relación entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.</p> <p>Identificar la relación entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.</p> <p>Precisar la relación entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.</p>	<p>Hipótesis Específicas: Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión social y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.</p> <p>Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión cognitiva y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.</p> <p>Existe relación significativa entre el juego cooperativo en su dimensión sensorial y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Cuna Jardín “Los Canguritos” – Chancay.</p>	<p>Variable Relacional 2: Desarrollo de habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales básicas - Habilidades para hacer amigos - Habilidades conversacionales 	<p>Población: Estuvo conformada por 14 niños(as) de 4 años (Solidar y Kids) del nivel inicial.</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población de estudio.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación del juego cooperativo. Ficha de observación de habilidades sociales.</p>

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO

Nombre del niño(a):

Edad: Fecha:

Evaluadora:.....

Nº	ÍTEMS	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Social		4	3	2	1
1	Juega con otros compañeros integrando en el grupo.				
2	Le permite valerse por sí mismo.				
3	Juega siempre con los mismos compañeros.				
4	Imita las actividades de sus compañeros.				
Dimensión 2: Cognitiva		4	3	2	1
5	Cuando juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño).				
6	Mediante el juego el niño piensa y comunica lo que desea hacer.				
7	Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real.				
Dimensión 3: Sensorial		4	3	2	1
8	Empuja la pelota controlando la distancia.				
9	Juega con barro moldeando figuras.				
10	Realiza juegos imitando: (la lluvia, el tren, tocar el tambor).				

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Nombre del niño(a): _____

Edad: _____

Fecha: _____

Evaluadora: _____

Nº	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
Dimensión 1: Habilidades sociales básicas		1	2	3
1.	Sonríe a otras personas cuando es oportuno.			
2.	Saluda y se despide de las personas que conoce.			
3.	Se presenta espontáneamente a otros niños y adultos.			
4.	Hace “pequeños favores” a otros niños.			
5.	Con otros niños muestra conductas de cortesía utiliza frases como “por favor”, “gracias”, “disculpa”, “permiso”.			
Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos		1	2	3
6.	Suele ser uno de los primeros en acercarse a otros niños que no conoce.			
7.	Se une al juego de otros niños.			
8.	Ayuda a un amigo cuando está en dificultades.			
9.	Comparte su material de trabajo con su compañero.			
Dimensión 3: Habilidades conversacionales		1	2	3
10.	Inicia una conversación simple con otro niño.			
11.	Cuando abandona a un grupo de niños se despide cordialmente.			

12.	Se une al diálogo que mantienen otros niños.			
13.	Participa activamente en actividades de conversaciones, respetando su turno.			
Dimensión 4: Habilidades para relacionarse con los adultos		1	2	3
14.	Es amable con los adultos que conoce.			
15.	Menciona halagos para sus padres y otros adultos conocidos (ejemplo: la profesora).			
16.	Puede mantener una conversación sencilla con un adulto.			

Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO

Evaluadora: ANGÉLICA FERNANDEZ VILLAVICENCIO

Aula: Solidar y Kids

4 años

Nº	Nombre	ITEMS										PUNTAJE	NIVEL	D1	D2	D3
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1	Sergio	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	23	Regular	8	8	7
2	Benjamín	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	19	Baja	8	6	5
3	Lyann	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	24	Regular	11	7	6
4	Facundo	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	24	Regular	10	7	7
5	Mei Ling	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	26	Regular	10	8	8
6	Mei Yin	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	28	Regular	10	9	9
7	Carlos	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	29	Regular	12	10	7
8	Sammy	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	25	Regular	10	8	7
9	Alanis	2	2	3	2	3	3	4	2	3	2	26	Regular	9	10	7
10	Oriana	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	29	Regular	13	8	8
11	Alonso	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	27	Regular	12	8	7
12	Yoshiro	3	2	3	4	2	1	2	2	2	2	23	Regular	12	5	6
13	Fabiana	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	24	Regular	10	7	7
14	Joaquín	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	16	Baja	6	5	5

0.35	0.31	0.20	0.67	0.39	0.39	0.53	0.12	0.53	0.12
VARIANZA DE LOS ÍTEMS									

12.25
VAR. DE LA SUMA

3.6173469

SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$K = 10$$

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$K - 1 = 9$$

$$\sum S_i^2 = 3.617$$

Donde:

- K : Número de ítems
- $\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems
- S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem
- α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$S_T^2 = 12.3$$

$$\alpha = 0.783$$

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Evaluada: ANGÉLICA FERNANDEZ VILLAVICENCIO

Aula: Solidar y Kids

4 años

Nº	Nombre	ITEMS															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Sergio	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
2	Benjamín	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
3	Lyann	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	Facundo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	Mei Ling	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	Mei Yin	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	Carlos	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	Sammy	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	Alanis	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
10	Oriana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	Alonso	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	Yoshiro	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1
13	Fabiana	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
14	Joaquín	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2

PUNTAJE	NIVEL	D1	D2	D3	D4
29	Regular	9	7	8	5
26	Baja	8	7	6	5
34	Regular	11	9	8	6
32	Regular	10	8	8	6
34	Regular	12	8	8	6
34	Regular	12	8	8	6
32	Regular	10	8	8	6
32	Regular	10	8	8	6
31	Regular	9	8	8	6
32	Regular	10	8	8	6
31	Regular	10	7	8	6
26	Baja	8	6	7	5
29	Regular	9	7	8	5
25	Baja	8	7	6	4

0.17	0.35	0.20	0.12	0.00	0.35	0.07	0.12	0.07	0.17	0.00	0.12	0.00	0.07	0.20	0.07
VARIANZA DE LOS ÍTEMS															

8.68
VAR. DE LA SUMA

2.0765306															
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS															

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} * \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

K : Número de ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianzas de los ítems

S_T^2 : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$K = 16$$

$$K - 1 = 15$$

$$\sum S_i^2 = 2.077$$

$$S_T^2 = 8.7$$

$$\alpha = 0.811$$

Anexo 4
FOTOGRAFÍA DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE
LA I.E.P. CUNA JARDÍN “LOS CANGURITOS” – CHANCAY





