



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS:

**LAS HABILIDADES SOCIALES Y SU RELACIÓN CON EL
JUEGO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL E.B.R N° 62778 “NUEVO
CANAAN” EN EL DISTRITO DE BALSAPUERTO – ALTO
AMAZONAS, 2018**

PRESENTADO POR:

YUPE PIZANGO, MARY MARLENE

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

LIMA - PERÚ

2019

DEDICATORIA

En primer lugar, agradecer a Dios que siempre está presente en mi vida y es mi guía en cada objetivo que me propongo. A mis padres Cornelio Yupe y Matilde Pizango, y a mis hermanos; por motivarme y creer en mí.

A mi esposo Juan Arichin por ser mi mayor impulso en la vida.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la Universidad Alas Peruanas, Filial Yurimaguas 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 las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018?; se tuvo como objetivo general: Determinar la relación entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años.

La metodología se desarrolló dentro de un enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal, tipo básica, nivel descriptivo y correlacional, método hipotético deductivo; la población estuvo conformada por 10 niños y niñas de 3 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 de habilidades sociales y una ficha de observación del juego cooperativo, la evaluadora ha sido la docente del aula.

El proceso estadístico se realizó mediante la elaboración de las tablas de distribución de frecuencias, gráfico de barras y el análisis e interpretación. Para la validación se aplicó el estadístico de Spearman, con un valor de $r_s = 0,869$, la cual nos muestra una relación alta positiva, con una significancia menor a 0,05. Se concluye que existe relación significativa entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años.

Palabras Claves: Habilidades sociales, juego cooperativo.

ABSTRACT

In the present study, the general problem was: ¿What is the relationship between social skills and cooperative play in 3-year-old children of the Initial Educational Institution E.B.R. N° 62778 "New Canaan" in the district of Balsapuerto - Alto Amazonas, year 2018?; The general objective was to: Determine the relationship between social skills and cooperative play in 3-year-old children.

The methodology was developed within a quantitative approach, non-experimental cross-sectional design, basic type, descriptive and correlational level, hypothetical deductive method; the population consisted of 10 children of 3 years of the initial level, the sample is equal to the study population. For the data collection, observation was used as a technique, as instruments were applied a social skills observation card and an observation sheet of the cooperative game, the evaluator was the teacher of the classroom.

The statistical process was carried out through the elaboration of frequency distribution tables, bar charts and analysis and interpretation. For validation, the Spearman statistic was applied, with a value of $r_s = 0,869$, which shows a high positive relationship, with a significance lower than 0,05. It is concluded that there is a significant relationship between social skills and cooperative play in 3-year-old children.

Key words: Social skills, cooperative game.

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	13
1.2.1. Delimitación social	13
1.2.2. Delimitación temporal	13
1.2.3. Delimitación espacial	14
1.3. Problema de investigación	14
1.3.1. Problema general	14
1.3.2. Problemas específicos	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	15
1.5.1. Hipótesis general	15
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	21
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	24
1.9.1.	Justificación teórica	24
1.9.2.	Justificación práctica	24
1.9.3.	Justificación social	25
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	30
2.2.	Bases teóricas	32
2.2.1.	Habilidades sociales	32
2.2.2.	Juego cooperativo	43
2.3.	Definición de términos básicos	59
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		62
3.1.	Tablas y gráficas estadísticas	62
3.2.	Contrastación de hipótesis	72
CONCLUSIONES		77
RECOMENDACIONES		79
FUENTES DE INFORMACIÓN		81

1. Matriz de consistencia
2. Instrumentos
3. Base de datos de los Instrumentos
4. Criterios de valoración del coeficiente de correlación
5. Fotografía de los niños de 3 años de la I.E.I. E.B.R N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas

INTRODUCCIÓN

Los niños y niñas como seres humanos son individuos sociales que necesitan relacionarse, esta necesidad surge desde su nacimiento, siendo su familia el primer agente socializador, seguido de la institución educativa y comunidad. El colegio así como la familia es una unidad fundamental en el proceso de socialización, debido a que constituye un primer ambiente social fuera de la familia, por tal razón la educación inicial es crucial en la formación integral de los niños porque es durante la etapa preescolar donde se sientan las bases y adquieren competencias para posteriores aprendizajes. También es en esta etapa donde los pequeños aprenderán y vivirán experiencias de intercambio social y cultural.

Es por ello, que para lograr un buen desarrollo personal en los niños es de gran importancia la adquisición de habilidades de interacción social, así como se manifiesta en el Ministerio de Educación (2015), “En este proceso resulta clave el desarrollo de habilidades sociales que favorezcan el establecimiento de relaciones asertivas, empáticas y solidarias; estas les servirán para enfrentar situaciones difíciles u otras de violencia y exclusión que se presentan en la escuela” (p. 11).

La importancia de la investigación se evidenció en que los docentes tomen conciencia del mal manejo que están tomando como estrategias didácticas obsoletas o ancestrales y así mismo que todos los docentes estén actualizados con el tema solo así se mejorara la práctica pedagógica hacia los niños y niñas.

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

En el contexto mundial, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) ha elaborado un informe de habilidades para el progreso social, donde se reconoce la importancia de desarrollar las habilidades sociales mediante la escolaridad. Además existen grandes brechas entre el conocimiento, las expectativas y la capacidad de los agentes educativos en movilizar mejor las habilidades sociales de los estudiantes. Por ello, es importante que los actores involucrados trabajen juntos para asegurar que mediante el desarrollo de las habilidades sociales los niños y niñas alcancen éxito en la vida y contribuyan al progreso social (OCDE, 2016).

En América Latina, los estudios sobre habilidades sociales se han desarrollado desde el campo de la psicología. Siempre han sido aplicados a desarrollar programas de entrenamiento dirigidos a personal que labora en empresas o a incidir en su necesidad en la formación de docentes. Sobre su aplicación a nivel de niño y padres de familia algunos estudios teóricos resaltan su importancia psicopedagógica en el rendimiento escolar (UNESCO, 2016).

Hoy en día nuestra sociedad atraviesa con muchos problemas como la delincuencia, el pandillaje, la violencia, que son parte de la desadaptación social. Estas conductas se hacen cada vez más evidentes cuando la persona no se puede adaptar ni relacionarse con su entorno que lo rodea, ya sea la institución educativa, el hogar, los amigos. Como se sabe esto sucede por la carencia de valores y habilidades sociales. En este transcurso el colegio cumple un papel importante en la enseñanza de las habilidades sociales ya que es el medio favorable para que desarrollen sus competencias sociales.

Teniendo en cuenta que este aprendizaje de habilidades se debe desarrollar de la manera más natural en la convivencia diaria con los compañeros, tomamos al juego cooperativo como parte fundamental de esta enseñanza, ya que por este medio los niños son capaces de involucrarse en actividades placenteras, lúdicas y recreativas.

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, 2016).

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 es necesario que se brinde 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.

Es decir, las instituciones educativas y sobre todo los docentes, incluyen cada vez con menos frecuencia en sus proyectos educativos, diseños curriculares y programaciones de áreas y de clase a las habilidades sociales como una parte más del aprendizaje que el alumno debe desarrollar a lo largo de su escolaridad. Ante ello, se hace necesario que a partir de la aplicación de programas innovadores en espacios y tiempos determinados dentro del colegio se incorporen actividades para desarrollar habilidades sociales como un aspecto del currículo o bien, dentro del aula; y poder trabajar ante dificultades de los procesos de aprendizaje.

La Institución Educativa Inicial E.B.R N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto - Alto Amazonas, no está ajena a esta problemática, se observa en el aula de 3 años que los niños y niñas actúan de manera desconfiada y poco cordial, la mayoría de ellos no son amigables y se muestran poco expresivos, tienen dificultades para integrarse en las actividades de juego libre, mostrándose inseguros y en ocasiones agresivos, algunos de los niños y niñas no se despiden al salir de la escuela, no sonríen cuando otras personas les hacen un cumplido notándose que no han desarrollado las habilidades de interacción no verbal con sus compañeros y personas adultas. Al terminar una actividad no se despiden adecuadamente mostrando conductas agresivas entre niños y niñas que impide la socialización.

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 3 años (Aula pollitos) de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

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

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

El estudio se ha realizado en la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan”, ubicado en Yurimaguas - Tacna 527, en el distrito de Balsapuerto, provincia Alto Amazonas, departamento Loreto, Región Loreto; la dirección del plantel está a cargo de Jobler Acho Huiñapi.

1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas?
- ¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas?
- ¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas?
- ¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la relación entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer la relación entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

- Establecer la relación entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

- Establecer la relación entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

- Establecer la relación entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe relación significativa entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- Existe relación significativa entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

- Existe relación significativa entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

- Existe relación significativa entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

- Existe relación significativa entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

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 (X): Habilidades Sociales	Tarea evolutiva primordial del niño para relacionarse de manera adecuada con sus pares y adultos, formando vínculos interpersonales.	Habilidades sociales básicas	- Sonreír - Saludar - Presentaciones - Favores - Cortesía	1 2 3 4 5	5	Ordinal Escala de Likert: Nunca = 1 A 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 - Unirse a la conversación de otros - Conversaciones de grupo	10 11 12 13	4	
		Habilidades para relacionarse con los adultos	- Cortesía con el adulto - Refuerzo al adulto - Conversar con el adulto	14 15 16	3	
Variable Relacional 2 (Y): Juego cooperativo	Actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar	Cooperación	- Destreza para resolver tareas y problemas juntos. - Reciprocidad. - Socializar. - Preocupación de los demás. - Colaboración para un fin común	1, 2 3 4, 5 7 6	7	Ordinal Escala de Likert: Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3
		Participación	- Participación de todos los miembros.	8, 9	7	

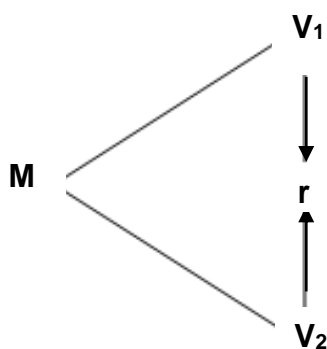
	desafíos y obstáculos y no para superar a los otros.		<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de posibles soluciones. - Clima de confianza. - Mutua implicación 	<p style="text-align: center;">10</p> <p style="text-align: center;">11, 12</p> <p style="text-align: center;">13, 14</p>		Niveles: Inadecuado [20 - 33] Poco adecuado [34 - 47] Adecuado [48 - 60]
		Diversión	<ul style="list-style-type: none"> - Desaparición del miedo al fracaso. - Desaparición al rechazo. - Amabilidad 	<p style="text-align: center;">15, 16</p> <p style="text-align: center;">17</p> <p style="text-align: center;">18, 19, 20</p>	6	

Fuente: Elaboración propia

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se enmarca dentro de un diseño No Experimental, de corte transversal, los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014), señalan que este diseño “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 de niños y niñas de 3 años
- V₁ : Habilidades sociales
- V₂ : Juego cooperativo
- 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

De acuerdo al planteamiento de Hernández, et al (2014), la investigación presentó características de nivel descriptivo y correlacional.

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.

Correlacional: 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

Ñaupas (2014), sostiene que la población “es el conjunto de individuos o personas o instituciones que son motivo de investigación” (p. 246).

La población de estudio estuvo conformada por 10 niños y niñas de 3 años (Aula pollitos) de la Institución Educativa Inicial E.B.R N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, durante el año 2018.

1.7.2. MUESTRA

La muestra es de tipo No Probabilístico, no se va a emplear fórmula estadística debido a que la población no es significativa, motivo por el cual la muestra es igual a la población de estudio, es decir 10 niños y niñas de 3 años del nivel inicial.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

En la investigación se ha utilizado como técnica a la observación. Tamayo y Tamayo (2012), lo define como “una técnica en la cual el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación” (p. 112).

En el estudio, la evaluadora ha sido la docente del aula, quien se ha encargado de observar las características que presentan los niños de 3 años del nivel inicial con respecto a sus habilidades sociales y el juego cooperativo.

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).

En el presente estudio se aplicaron dos fichas de observación:

Ficha de observación de Habilidades Sociales: Dirigido a los niños y niñas de 3 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:**Técnica:** Observación**Instrumento:** Ficha de observación de habilidades sociales**Autores:** Maribel Paola Carlos Valdeiglesias**Año:** 2017**Procedencia:** Universidad César Vallejo (Lima)**Adaptado por:** Mary Marlene Yupe Pizango**Año:** 2018**Aplicación:** Individual o colectiva**Ámbito de aplicación:** Niños de educación inicial**Duración:** Aproximadamente 15 minutos**Validez:** Sometido a juicio de expertos por tres especialistas de la Escuela de posgrado de la UCV, con resultado que son aplicables los instrumentos.**Confiabilidad:** Método Alfa de Cronbach 0,897, que nos indica alta confiabilidad.**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)

A veces..... (2)

Siempre..... (3)

Niveles:

Bajo [16 - 26]

Regular [27 - 37]

Alto [38 - 48]

Ficha de observación del Juego Cooperativo: Dirigido a los niños y niñas de 3 años de edad, se formularon 20 ítems de preguntas cerradas, aplicando la escala de Likert, mediante una evaluadora que es la docente del aula.

FICHA TÉCNICA:

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha de observación del juego cooperativo

Autores: Martha Angélica Chavieri Salazar

Año: 2017

Procedencia: Universidad César Vallejo (Lima)

Adaptado por: Mary Marlene Yupe Pizango

Año: 2018

Aplicación: Individual o colectiva

Ámbito de aplicación: Niños de educación inicial

Duración: Aproximadamente 15 minutos

Validez: Sometido a juicio de expertos por tres especialistas de la Escuela de posgrado de la UCV, con resultado que son aplicables los instrumentos.

Confiabilidad: Método Alfa de Cronbach 0,731, que nos indica alta confiabilidad.

Dimensiones:

Cooperación: Se formularon 7 ítems (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7).

Participación: Se formularon 7 ítems (8, 9, 10, 11, 12, 13, 14).

Diversión: Se formularon 6 ítems (15, 16, 17, 18, 19, 20).

Valoración: Escala de Likert

Nunca..... (1)

A veces..... (2)

Siempre..... (3)

Niveles:

Inadecuado [20 - 33]

Poco adecuado [34 - 47]

Adecuado [48 - 60]

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN**1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

Teniendo en cuenta la problemática educativa actual, los docentes no están dando la importancia debida al juego cooperativo en el aula. El mismo que puede facilitar el desarrollo de las habilidades sociales; favoreciendo el desarrollo integral del niño y de esa manera pueda irse incorporando en su entorno social. Por lo que en el estudio se plantea desarrollar las habilidades sociales en base al juego cooperativo como recurso metodológico.

El presente trabajo de investigación pretende contribuir brindando información que aportan a los fundamentos teóricos para que de alguna manera se pueda mejorar en el aspecto que se está fallando en el ámbito educativo y para reforzar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación a las habilidades sociales y al juego cooperativo ya que son las variables a estudiar.

De la misma manera esta investigación busca ser útil para investigaciones posteriores que deseen y procuren complementar el mismo tema de estudio.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

El presente trabajo de investigación pretende dar a conocer si existe una relación entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños de 3 años, para que con los resultados obtenidos también se pueda dar a conocer al docente sobre el efecto que genera el juego cooperativo en el proceso de adquisición de las habilidades sociales

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Presenta relevancia social, dado que las habilidades sociales facilitan la comunicación emocional y la resolución de problemas, el conocimiento de estas habilidades permitió establecer la inserción de los niños y niñas socialmente a su entorno y puedan aprender a ser mejores personas.

De otro lado, el juego cooperativo es un medio que puede contribuir a la comunidad de forma acertada para mejorar procesos de convivencia, y se enfoque en el valor del respeto, del cual se pueden desligar otros valores que contribuyan a que los niños y niñas desde edades muy tempranas puedan llevar una relación más óptima y solucionar problemas de una manera adecuada.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

El presente estudio se sustenta en las siguientes normas legales:

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.

Ley N° 27337, Código de los Niños y Adolescentes del Perú (2000)

Artículo VI.- Extensión del ámbito de aplicación.- La obligación de atención al niño y al adolescente se extiende a la madre y a la familia del mismo.

Artículo 8º.- A vivir en una familia.- El niño y el adolescente tienen derecho a vivir, crecer y desarrollarse en el seno de su familia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

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.

Camacho (2012), en su artículo titulado “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, Lima. Tuvo como propósito vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. La investigación ofrece aportes a nivel teórico, ya que realiza un estudio de las diferentes conceptualizaciones del juego, profundizando sobre el juego cooperativo y la evolución del concepto a lo largo de los años. Este acercamiento teórico permitió conocer qué habilidades sociales son promovidas por el juego cooperativo, lo que posteriormente sirvió de sustento a la aplicación de un programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales aplicadas a nivel práctico. A nivel metodológico organizó, propuso y estableció un programa de juegos, tomando en cuenta el rol del educando y del educador así como sus lineamientos de acción. Se concluyó que a nivel práctico, se aplicó a un grupo de niñas una selección de juegos cooperativos que se orienten al incremento de las habilidades sociales y se logró un mejor desarrollo de las habilidades sociales, las cuales repercuten en la relación entre el grupo.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Manyavilca (2018), en su tesis titulada “El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar Región de Ayacucho en el año 2018”, Lima. Se tuvo como objetivo determinar como el juego cooperativo desarrolla las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad de inicial en la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 1 docente y 9 estudiantes. De acuerdo al primer objetivo específico describir los juegos cooperativos que

ayudan al desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años de edad del nivel inicial. Se observa que el 30% son juegos grupales. Referente al segundo objetivo específico Conocer qué habilidades sociales se desarrollan mediante los juegos cooperativos. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes promoviendo un clima adecuado en el aula, el 100% (9) estudiantes desarrollan el pensamiento positivo y la credibilidad, 100% (9) validación emocional y regulación emocional. 100% (9) la empatía y 100% (9) la compasión.

Chavieri (2017), en su tesis titulada “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac”, Lima. Se tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. La investigación desarrollada es básica, se ha empleado un diseño no experimental, transaccional con una muestra de 91 niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Para medir la variable de estudio se emplearon como instrumentos una guía de observación y un cuestionario, los cuales fueron debidamente validados y aplicados a los niños de la muestra. Debido a que la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, se empleó como método de investigación el hipotético deductivo. La naturaleza cualitativa de las variables de estudio nos permitió emplear la prueba no paramétrica de Spearman para la contratación de las hipótesis. La conclusión permite afirmar que existe relación positiva muy alta ($r = 0,980$) y significativa ($p = 0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac.

Pasihuan (2017), en su tesis titulada “Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José, Comas – 2016”, Lima. Se tuvo como objetivo determinar la relación

existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas, de 4 años, Comas, 2016. La investigación pertenece a un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal. Se utilizó el método descriptivo-correlacional. La muestra estuvo conformada por 88 niños de la Institución Educativa Inicial San José – La Pascana, Comas. Para el recojo de información requerido, previamente se validaron los instrumentos. Se utilizó una lista de cotejo por cada variable para el recojo de información. Para determinar la relación entre las variables se hizo uso del coeficiente de correlación de Spearman obteniéndose un resultado de $Rho = 0,719$ con una significancia ($p < 0,05$) llegándose a la conclusión que existe una correlación positiva media entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José – Comas.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Mora (2017), en su tesis 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.

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.

Martínez (2012), en su tesis titulada “Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial”, Argentina. Tuvo como objetivo indagar el modo mediante el cual los docentes de los jardines de infantes del partido de Tres de Febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales. Este estudio de casos utilizó un diseño cualitativo puro de tipo documental, de alcance descriptivo. La muestra estuvo conformada por tres instituciones de nivel inicial. Los instrumentos fueron una encuesta estructurada para aplicar a las profesoras a cargo de la muestra en las Instituciones Educativas y la información recopilada de los portafolios docentes que comprendían el ciclo académico 2011. Resultados: No se desarrollan de manera exhaustiva propósitos y contenidos del juego, y no aparece clasificación alguna. Se concluyó: Los centros educativos del

nivel inicial deben promover planes de mejora para que los niños participen y de ese modo construyan sus propias habilidades sociales; tomando en cuenta el grupo etario que asiste a estas escuelas. Una forma de adquirir estas habilidades es a través de la implementación del juego cooperativo.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. HABILIDADES SOCIALES

2.2.1.1. TEORÍAS DE HABILIDADES SOCIALES

a) Teoría de Erick Erickson

Esta teoría está basada en la teoría de Sigmund Freud, ella sostiene que la personalidad se forma mediante la maduración biológica de las capacidades motrices sensoriales y también sociales, por ello el crecimiento y desarrollo de la personalidad depende de los lazos que establezca la persona por la sociedad.

En base a este planteamiento Erickson (1933) propone la teoría psicosocial que establecen ocho etapas, las cuales abarcan el desarrollo del ciclo de vida del ser humano. Dichas etapas son jerárquicas, porque integra cualidades y limitaciones de las etapas previas. A su vez estas etapas son procesuales y están en continuo desarrollo. Es por ello, que el autor sostiene que es posible que se den momentos de “crisis” al pasar de una etapa a otra. El niño debe ser capaz de afrontarlas y dominarlas, a medida que lo logre podrá desarrollar habilidades y alcanzar entrar en una etapa nueva.

Bordignon (2005), remarca las ocho etapas del desarrollo de la personalidad propuestas por Erickson:

- Confianza vs. Desconfianza.
- Autonomía vs. Vergüenza.
- Iniciativa vs. Culpa.
- Laboriosidad vs. Inferioridad.
- Identidad vs. Confusión de roles.

- Intimidad vs. Aislamiento.
- Generatividad vs. Estancamiento.
- Integridad vs. Desesperación

De acuerdo al propósito de la investigación se tratará sobre las tres primeras, debido a que son las que más se relacionan al desarrollo del niño en edad preescolar.

Confianza vs. Desconfianza: Bordinon (2005), nos señala que “esta primera etapa abarca desde 0 meses hasta los 12 o 18 meses; por ello es imprescindible que el niño adquiera confianza, la cual irá desarrollando por medio de nuevas experiencias tanto físicas como psicológicas” (p. 57). Si el niño desarrolla una buena confianza tendrá resultados muy positivos por los cuales le ayudarán a crear expectativas favorables y ayudará a experimentar situaciones consiguiendo un aprendizaje.

A su vez estas experiencias pueden ser insatisfactorias, ya que no encuentra una respuesta a sus necesidades, lo cual creará en el niño una sensación de desconfianza, abandono, confusión y miedo a experimentar situaciones en un futuro. No obstante la desconfianza es importante para que el niño pueda formar la prudencia y una actitud crítica.

Autonomía vs. Vergüenza: Abarca desde los dos a tres años. Es una etapa muy importante porque el niño va adquirir maduración muscular, el aprendizaje de la higiene y de la verbalización. Estos aprendizajes van a generar en el niño su autonomía, ya que tiene libertad para controlar movimientos, locomoción y lo verbal; pero también va a estar abierto a recibir ayuda de los demás. No obstante el exceso de confianza puede generar la pérdida del autocontrol creando así vergüenza, inseguridad y duda en el niño frente a sus capacidades y habilidades.

En algunas ocasiones el niño podría mostrarse hostil, egoísta e incluso aislarse. Solucionar este conflicto positivamente es importante

porque sólo así el niño podrá tener equilibrio mostrando cooperación, solidaridad, amor y autonomía; y sobre todo formando su conciencia moral. En consecuencia el niño podrá adquirir la virtud de la voluntad de aprender, decidir y discernir en aspectos de autonomía física, cognitiva y afectiva.

Iniciativa vs. Culpa: Esta etapa abarca desde los tres hasta los cinco años, en la cual el niño comienza su descubrimiento y aprendizaje sexual (femenino y masculino), tiene mayor control de su locomoción y perfecciona su lenguaje. Así mismo comienza a aprender las diferencias sexuales entre lo que es ser niño y niña, así como sus respectivos roles dentro de la sociedad.

Por ello, el niño comienza a involucrarse con la sociedad donde se desarrolla para lograr tener un rol y una función social, esto lo llevará a interiorizar las normas de la sociedad. Además, el niño ya ha desarrollado su sentido de autonomía, es así que puede avanzar a vivir experiencias nuevas que lo ayudará a adquirir un sentido de iniciativa para realizar las actividades que desee. Sin embargo, el niño puede verse frustrado frente a estas situaciones, debido a que no siempre podrá concordar lo que quiere con lo que desean sus pares, esto lo llevará a sentir incomodidad y culpa. Esta última se desarrolla porque el niño no quiere controlar su autonomía, ya que al explorar el mundo se siente interrumpido por el medio que lo rodea, es decir tiene intentos fallidos de sus deseos.

El equilibrio de la iniciativa y la culpa permitirá, según Bordignon (2005), formar la conciencia moral en base a los principios y valores que va a ir interiorizando en la escuela y en su familia. Por ello se dice que la escuela le permitirá conocer a su entorno y a su vez desarrollar su iniciativa mediante la exploración. La virtud que se adquiere a conseguir ese equilibrio es el propósito: el deseo de ser, de aprender y hacer.

b) Teoría de Lev Vigotsky

Esta teoría sostiene que la interacción social, las herramientas y las actividades culturales modelan el desarrollo y el aprendizaje individual. Por consiguiente, cuando una persona participa en actividades con los demás se apropia o internaliza los resultados generados por el trabajo conjunto, se adquieren estrategias y conocimientos nuevos del mundo. Esta teoría es llamada constructivismo social porque cuenta con lo psicológico y lo social.

Daniels (2003), explica que Vigotsky creía que todos los procesos cognitivos se desarrollan a partir de la interacción social, por tanto el niño puede lograr esta interacción a través de actividades distintas con personas con más experiencia, las cuales pueden ser padres, profesores o hermanos mayores. Por otro lado, nos dice que el niño al mismo tiempo que está interactuando con su medio incorpora manifestaciones culturales significativas dentro de la sociedad en la que se desarrolla; es así que va a ir incorporando y desarrollando sus procesos superiores y adquiriendo conocimientos que a futuro le ayudarán a establecer o fortalecer relaciones interpersonales, puesto que adaptará poco a poco las reglas como las costumbres que tiene su entorno social. También señala la importancia del lenguaje como instrumento de transmisión social, porque permite intercambios y la función comunicadora como medio social y de reflexión.

Es importante resaltar que Vigotsky citado por Daniels (2003), “hace mucho énfasis en la importancia del juego, puesto que creía que éste propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social. Incluso sostiene que a través de este los niños pueden crear situaciones imaginarias y actuar como si su entorno fuera distinto” (p. 106). Además resalta la importancia de la imaginación como enriquecedora de la vida social e intelectual del niño.

En cuanto a la escuela Vigotsky considera que es una fuente de crecimiento pues introduce contenidos contextualizados con el fin de que el niño sea sujeto social, activo, protagonista y productor de diferentes interrelaciones sociales, para que así sea capaz de crear, obtener y comunicar todos los conocimientos que ha adquirido en sus relaciones con sus pares.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE HABILIDADES SOCIALES

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).

De otro lado, Rangel (2015), define las habilidades sociales como “destrezas enfocadas en metas, sean específicas o generales; y al definir el concepto de competencia señalan que generalmente éste se usa para referirse a la habilidad de desempeño” (p. 58).

Lacunza y Contini (2009), señalan 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).

A modo personal, las habilidades sociales vienen a ser un tipo de aptitudes o destrezas que a los seres humanos nos permiten relacionarnos de manera más eficiente con otros individuos de nuestro entorno.

2.2.1.3. CARACTERÍSTICAS DE LAS HABILIDADES SOCIALES

De acuerdo a Monjas (2003), existe una serie de características relevantes de habilidades sociales, las cuales lo paso a detallar:

- Las habilidades sociales son comportamientos que se obtienen principalmente por medio del aprendizaje.
- Debido a que las personas no nacen con habilidades sociales sino que estos son comportamientos aprendidos y adquiridos a través de la imitación y la experiencia directa.
- Las habilidades sociales abarcan componentes motores y manifiestos, emocionales y afectivos y cognitivos. Las habilidades de interacción social son un grupo de conductas, las cuales los niños hacen, sienten dicen y piensan.
- Las habilidades sociales son respuestas determinadas a circunstancias concretas.
- Las habilidades sociales se ponen en juego siempre en contextos interpersonales; son comportamientos que se dan constantemente en relación a otras personas (p. 158).

2.2.1.4. DIMENSIONES DE HABILIDADES SOCIALES

De acuerdo al propósito del estudio, se han considerado las siguientes dimensiones de habilidades sociales:

Dimensión 1: Habilidades sociales básicas

Monjas (2003), remarca que “son comportamientos básicos y esenciales que son necesarios para la relación con cualquier persona de su entorno social ya sea niño o adulto y que se usan en intercambios sociales amables cordiales y agradables” (p. 179).

Incluye comportamientos y habilidades importantes para interactuar con los demás. También se les denomina protocolo en un contexto social y habilidades de cortesía. Este tipo de comportamiento, forma parte de un conjunto de habilidades interpersonales de mayor complejidad: Las habilidades de sonreír y de reír; se manifiestan para mostrar que aceptan, aprueban, agradecen, les gusta algo o disfruta de la interrelación con sus pares. El sonreír generalmente precede el comienzo de la interacción y se muestra al contacto con las demás

personas. El saludo; implica manifestaciones verbales y no verbales las cuales señalan que las personas demuestran reconocimiento positivo hacia los demás. También contemplan los saludos de despedida. Mediante la presentación; se da a conocer ante los otros individuos. Otra habilidad es el realizar un favor así como hacerlo al resto de su grupo. La actitud cortés y amable se incluyen una serie de comportamientos diversos con la finalidad de establecer relaciones cordiales, agradables y amables con su grupo social.

Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos

Se consideran habilidades para iniciar, desarrollar y mantener interacciones positivas mutuamente satisfactorias, Monjas (2003), nos menciona que “incluye habilidades relevantes para comenzar, desarrollar y mantener las interrelaciones sociales positivas entre pares” (p. 179).

Se caracteriza por el reforzamiento a las demás personas; el manifestar decir o realizar cosas que le guste a la otra persona, como por ejemplo el elogio, la felicitación, el decir un piropo o dar una buena noticia. También se incluye la recepción de halagos y cumplidos.

La iniciación social; es caracterizada por empezar a interactuar con los demás, por ejemplo el solicitar que juegue, o hablar o pedir algo. En esta habilidad también están incluidas las respuestas de las personas ante la iniciación de otros. El adherirse al juego con sus pares; consiste en incluirse en el juego con otras personas. Incluyendo la respuesta a esta iniciativa de unión al juego con el resto. Otras de las habilidades son el pedir a o dar ayuda, así como cooperar que consiste en la reciprocidad de comportamientos, por otro lado el compartir implica dar lo que le pertenece a los demás, usar un objeto de forma conjunta y coordinada.

Dimensión 3: Habilidades conversacionales

Agrupar las habilidades que permiten iniciar, mantener y finalizar conversaciones con sus iguales o con los adultos. Incluyéndose en esta dimensión las habilidades como el Inicio de diálogos o mantener intercambio de ideas sostenidos y culminarlos con éxito. El adherirse a las conversaciones de demás de forma individual o grupal.

Dimensión 4: Habilidades para relacionarse con los adultos

Incluyen habilidades de expresar y recibir emociones, de defender sus derechos y opiniones de forma asertiva, respetando los derechos de los demás. Incluye las siguientes manifestaciones:

La autoafirmación positiva; consiste en la verbalización sobre aspectos buenos acerca de uno mismo. Implica además el aprender a reducir las afirmaciones negativas sobre uno mismo. La manifestación de la emoción; incluye la comunicación al resto de individuos la forma cómo estamos sintiéndonos, de esa forma reaccionar de modo adecuado. Además implica el comunicar a las demás personas las manifestaciones de emoción que provocan en uno. La recepción de emociones; consiste en contestar de forma adecuada a las emociones de las demás personas y a los sentimientos que uno proyecta hacia los demás. La defensa de los derechos inherentes, es el comunicar a las personas de forma asertiva que se están trasgrediendo los derechos que nos amparan. La defensa de las opiniones, es la expresión al resto de sus propias ideas, sobre una determinada situación o tema, de forma amable y positiva, sin imponer la opinión propia, además incluye disentir con lo que opinan las otras personas.

2.2.1.5. ADQUISICIÓN Y DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Actualmente existe interés por conocer el proceso por el cual niños y niñas, adquieren de forma espontánea y desarrollan las habilidades sociales durante la infancia.

Las habilidades sociales se adquieren normalmente como consecuencia de varios mecanismos básicos de aprendizaje, tales como: aprendizaje por experiencia directa, aprendizaje por observación, aprendizaje verbal y aprendizaje por retroalimentación interpersonal, los cuales se explican a continuación.

Aprendizaje por experiencia directa. Las conductas interpersonales están en función de las consecuencias (reforzantes o aversivas) aplicadas por el entorno después de cada comportamiento social. Si cuando un niño sonríe a su padre, éste le gratifica, esta conducta tenderá a repetirse y entrará con el tiempo a formar parte del repertorio de conductas del niño. Si el padre ignora la conducta, ésta se extinguirá y si por el contrario el padre le castiga (por ejemplo, le grita), la conducta se extenderá, y no sólo esto, sino que además aparecerán respuestas de ansiedad condicionada que seguramente interferirán con el aprendizaje de otras nuevas conductas.

Aprendizaje por observación. El niño aprende conductas de relación como resultado de la exposición ante modelos significativos. La teoría del aprendizaje social defiende que muchos comportamientos se aprenden por observación de otras personas. Por ejemplo, un niño observa que su hermano es castigado cuando utiliza un tono de voz desagradable para hacer peticiones; aprenderá a no imitar esa conducta. Una niña observa que la profesora elogia a su compañera de mesa porque en el recreo ha ayudado a un niño; la niña tratará de imitar esa conducta. Los modelos a los que el niño y la niña se ven expuestos son muy variados a lo largo del desarrollo y entre ellos están los hermanos, primos, vecinos, amigos, padres, profesores y adultos en general. También es importante señalar la influencia que ejercen los modelos simbólicos, como por ejemplo la televisión.

Aprendizaje verbal. El niño aprende a través de lo que se le dice, esto es una forma no directa de aprendizaje. En el ámbito familiar, este

aprendizaje es informal, pero en el ámbito escolar suele ser sistemático y directo. Un ejemplo es cuando los padres incitan al niño a bajar el tono de voz, a pedir las cosas por favor o cuando le explican y le dan instrucciones directas de cómo afrontar la solución de un conflicto que tiene con una amiga.

Aprendizaje por retroalimentación interpersonal (feedback). El feedback interpersonal es la explicación por parte de los interactores y los observadores de cómo ha sido el comportamiento; la otra persona comunica su reacción ante dicha conducta. Esto ayuda a la corrección del mismo sin necesidad de ensayos, por ejemplo si un niño le está pegando a otro y su madre pone cara de enfado, seguramente el niño cesará de hacerlo. Si alguien habla con una amiga y empieza a bostezar, seguramente esta conducta será interpretada como un indicador de aburrimiento, debiendo cambiar de conducta.

2.2.1.6. 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

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**

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

- **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 técnica 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 incorporarlas 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.

2.2.2. JUEGO COOPERATIVO

2.2.2.1. TEORÍAS Y/O ENFOQUES 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 bebé cuando sea grande.

b) El enfoque de la teoría de la interdependencia social

Johnson y Johnson (1999), basan su investigación en el planteamiento de Deutsch sobre la teoría de interdependencia social, donde se establece la forma cómo se determinan la interacción entre las personas. Este planteamiento identifica dos formas de interdependencia: La primera es la positiva, basada en la cooperación que se manifiesta como resultado de la interacción entre pares, donde se estimulan y facilitan el esfuerzo de cada uno de los miembros del grupo. La segunda es la negativa, donde se promueve la competencia, lo que trae como consecuencia la interacción opositora, donde algunos individuos desalientan y obstaculizan el esfuerzo de su compañero.

Se puede establecer entonces según esta teoría, que si no existe interdependencia no habrá interacción, por lo tanto los individuos

trabajarían independientemente, sin intercambiar experiencias con el resto.

Johnson y Johnson (1999), formularon hace un tiempo los componentes más característicos e importantes que definen o distinguen el aprendizaje cooperativo efectivo.

Interdependencia positiva: Este tipo de interdependencia se presenta cuando el alumno cree que está unido a otros de modo que solo no podría alcanzar sus objetivos, ni tampoco los otros miembros alcanzarían sus metas sin ayuda de los demás (y recíprocamente). Otra forma de organizar esta dimensión es mediante las compensaciones grupales, la distribución equitativa de las tareas en el grupo.

Responsabilidad o exigibilidad individual / personal: Es necesario que el profesor garantice que la evaluación de los logros obtenidos de cada estudiante de forma individual se comunique al equipo de trabajo como al mismo estudiante.

Una forma de exigir individualmente al estudiante es mediante las evaluaciones individuales, también se puede elegir al azar a un estudiante para exponer las conclusiones del equipo de trabajo, o elaborar interrogantes a cada uno mientras se monitorea la actividad grupal.

Interacción cara a cara: Se da este tipo de interacción cuando entre ellos existe un vínculo de ayuda y asistencia, además de apoyo para esforzarse conjuntamente a aprender. Las interacciones permanentes y directas entre pares son importantes pero sin perder las características individuales que les ayuda a desarrollar sus capacidades comunicativas básicas.

Habilidades inherentes a pequeños grupos: Los alumnos deben desarrollar y aplicar destrezas básicas en las actividades grupales. Este

tipo de destrezas deben ser enseñadas intencionalmente para mejorar sus capacidades de aprendizaje, una gran parte de estudiantes nunca desarrollaron este tipo de habilidades de trabajo cooperativo y por lo tanto no saben cómo hacerlo, por lo mismo es necesario priorizar este tipo de habilidades sociales.

Evaluación de los resultados y del proceso: El equipo de trabajo debe realizar actividades reflexivas y evaluativas sobre su trabajo en grupo, de este modo conocerán si están obteniendo sus metas al mismo tiempo como se relacionan dentro del mismo equipo de trabajo.

2.2.2.2. DEFINICIONES DEL JUEGO COOPERATIVO

Orlick (1996) citado por Mejía (2006), sostiene que los juegos cooperativos “son aquellos cuyo modelo encierra cambios de las formas lúdicas con la intención de reeducar a la sociedad con otros juegos, que por su estructura favorezcan sus objetivos, que son de naturaleza socio-cultural y profundamente pedagógica” (p. 42).

En tanto, Ferland (2005), refiere que “es una actividad natural para el aprendizaje social del niño. Jugando con compañeros, aprende a vivir en sociedad y descubre el placer de compartir actividades con los demás. Entonces llega a definir su papel social y a encontrar su identidad” (p.113).

Mero (2015), define al juego cooperativo como:

Actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos y obstáculos y no para superar a los otros. Ellos permiten la expansión de la solidaridad y patrones de las relaciones interpersonales que contribuyen a la cooperación y el trabajo grupal eficaz. (p.1)

Giraldo (2005), manifiesta que los juegos cooperativos “son aquellos en los que la diversión es más importante que el resultado, se

fomentan la participación de todos, donde la ayuda y cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común (p. 34).

En síntesis, los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales.

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO COOPERATIVO

Orlick (1996), destaca las características de los juegos cooperativos en base al sentimiento de libertad de los participantes, tal como se detalla a continuación:

Libres de competir: Las personas no son obligados a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, sino que necesitan de su ayuda.

Libres para crear: Cuando las personas se sienten libres para crear, tienen una gran satisfacción personal y mayores posibilidades para encontrar soluciones a problemas nuevos.

Libres de exclusión: Los juegos cooperativos rompen con la eliminación como consecuencia de la falta de acierto.

Libres para elegir: El proporcionar elecciones a los miembros, demuestra respeto por ellos y les reafirma la creencia de que pueden ser autónomos. Además, esta libertad para aportar ideas, tomar decisiones y elegir por sí mismos, hace que mejore su motivación por la actividad lúdica.

Libres de la agresión: La inexistencia de rivalidad con la otra persona facilita un clima social positivo donde no tienen cabida los comportamientos agresivos y destructivos. (p. 15).

Es decir, la educación es la base para la transformación en la cual los alumnos reconocen, reflexionan y critican la realidad concreta y los problemas en esta, así como desarrollar las habilidades, conocimientos que puede fortalecer y las actitudes que deben cambiar.

2.2.2.4. DIMENSIONES DE JUEGO COOPERATIVO

Según Orlick (1996), las dimensiones de los juegos cooperativos son la cooperación, la participación y la diversión; “desde lo pedagógico éstos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales”. (p. 16)

Dimensión 1: Cooperación

Esta dimensión está caracterizada por la valoración y desarrollo de destrezas para la resolución de actividades y dificultades de forma grupal mediante interrelaciones recíprocas y controladas. El trabajo cooperativo es la manera más adecuada de desarrollar capacidades, compartiendo y socializando, con una preocupación mutua entre pares. Tratando de llegar a la obtención de un fin común, transformando las posibles respuestas destructivas en respuestas constructivas y positivas.

Dimensión 2: Participación

Dentro de un contexto selectivo y discriminante, este tipo de juegos tienen como finalidad valorar la habilidad de participación de todos los participantes. Esta forma de participar colectivamente en la realización del juego y en la búsqueda de alternativas de solución va a generar un clima de grata confianza y de implicación recíproca.

Dimensión 3: Diversión

Orlick (1996), manifiesta que para “poner en práctica el juego cooperativo tendrá consecuencias beneficiosas para su desarrollo como personas, mejorando su relaciones sociales de afecto y cooperación dentro de su grupo en el salón de clase” (p. 17), lo que manifiesta el sentido pedagógico orientado al fomento de comportamientos sociales.

A su vez, dentro de las principales características que tiene la educación sin violencia es la formación de niños. En el juego cooperativo desaparece el miedo a fracasar y al ser rechazado, la finalidad primordial es la alegría.

2.2.2.5. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

La clasificación por Bedoya (2011), referente a los juegos cooperativos es la siguiente:

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.

2.2.2.6. DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DEL JUEGO COOPERATIVO

Muñoz (2011), sostiene que “el juego es indispensable en la vida del niño porque le permite socializarse, es así que se necesita de otros niños y niñas para jugar” (p. 23). En este ámbito social, el jugar permite establecer una relación real o imaginaria con el otro, ya sea de enfrentamiento o colaboración.

Esto significa que al jugar el uno contra el otro es al mismo tiempo jugar juntos, porque el adversario es un compañero al que hay que enfrentar, pero que gracias a su presencia se puede expresar, por ello el niño establece una interacción constante que le permitirá ponerse en el lugar del otro.

De la misma forma, el juego es esencial en el desarrollo individual y social del ser humano, porque desde bebés se mantiene gran cantidad de tiempo en contacto constante con el juego, por ello se puede afirmar que el juego prepara y dispone a los seres humanos hacia una vida adulta, de modo que favorece la socialización.

Es así que el juego no solo sirve como una forma de distracción para el niño, como aparentemente se ve, sino que también permite formar al niño en valores y aprender a interrelacionarse con los demás niños haciéndolo más sociable y que no retraiga actitudes que pueden ser perjudiciales en la adolescencia o incluso en la adultez.

Además, Arraez (2002), argumenta que:

El juego permite que el niño tenga la iniciativa y coordinación de sus actos en sí mismo y con los demás a través de la comunicación en sus diversas formas, puesto que es el

elemento principal para establecer relaciones sociales debido a que permite la interacción entre las personas y su entorno. A través del juego se desenvuelven sentimientos, actitudes y comportamientos que permiten aprender la cooperación, participación y competencia (p. 51).

De otro lado, la interacción con semejantes proporciona al niño la oportunidad de conocerse a sí mismo y aprender normas sociales, a la vez que ejercita sus habilidades y destrezas, ya sean físicas, cognitivas y sociales. Por lo tanto, el juego permite al niño entender y respetar normas, lo cual significa vivir en sociedad para tener una buena convivencia, de modo que goce de pasar un buen tiempo con sus amigos. Asimismo aprende a seguir un orden y esperar un turno. Además, Marín (2013), señala que “tener un compañero de juego significa compartir complicidades porque los niños enseñan sus logros y aprenden del de los otros” (p. 93). También la interacción hace que el juego sea más rico porque cada niño aporta su personalidad y su saber. En adición, señala que un compañero hace que el juego sea más emocionante divertido, a través de risas, alegría y entusiasmo.

Finalmente, se puede afirmar que el juego ayuda a los niños a socializarse y por ende aporta a lograr habilidades como la necesidad de relación, porque el niño necesita el contacto con otros para desarrollar habilidades como empatía, saber escuchar, saber expresarse, negociar, etc. Asimismo aprende a negociar, interiorizar y respetar normas, las cuales se dan en ocasiones de forma innata dentro del grupo de niños como no hacer trampas, no gritar a un compañero o respetar su turno. En consecuencia aprende el respeto por el otro, no solo en turnos sino también respetar el espacio y tiempo del otro, lo cual permite una convivencia armoniosa. Igualmente ayuda a desarrollar en el niño la resistencia a la frustración en situaciones de ganar o perder un juego, porque aprende que perder, a pesar de que no le guste, no pone en duda sus capacidades logrando así desarrollar la capacidad de superación que

permite en el niño dar lo mejor de sí mismos para conseguir participar de la mejor manera. Y por último, permite interiorizar patrones culturales y de conducta de las sociedades de donde vive cada niño.

2.2.2.7. VENTAJAS DEL JUEGO COOPERATIVO

Giraldo (2005), 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).

2.2.2.8. JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLARLO EN EL AULA DE 3 AÑOS

Los docentes de educación inicial pueden aplicar en el aula de 3 años los siguientes juegos cooperativos:

a) Alejar el platillo

Juego cooperativo para 10 a 30 jugadores

Duración del juego: 10-15 minutos

Materiales:

Un disco volador, tiza y varios balones.

Espacio de juego:

Liso y libre de obstáculos. Con tiza se traza en el suelo un rectángulo cuyas dimensiones dependerán de la edad y de la capacidad de las participantes. Uno de los lados de este rectángulo recibe el nombre de línea de lanzamiento y justo el lado que se encuentra frente a él lo llamaremos línea de fondo. Entre estos dos lados, se trazan varias líneas paralelas con diferentes puntuaciones marcadas.

Desarrollo:

Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca detrás de la línea de lanzamiento. Cada jugador de este grupo tiene un balón. El otro grupo inicia el juego colocado detrás de la línea de fondo. A unos metros de la línea de lanzamiento se deposita en el suelo un disco volador. A una señal, los jugadores que tienen los balones comienzan a lanzarlos contra el disco volador tratando de alejarlo tanto como puedan. Los jugadores del otro grupo devuelven los balones, una vez que éstos han sobrepasado los límites del rectángulo, para que sus compañeros continúen lanzando. Al cabo de un tiempo se detiene el juego y el grupo consigue tantos puntos como marque la última línea que ha atravesado el disco.

b) El frutal

Juego cooperativo para 2 a 6 jugadores

Duración del juego: 10-15 minutos

Materiales:

10 manzanas, 10 peras, 10 parejas de cerezas, 10 ciruelas

4 cestas

1 rompe cabezas (9 piezas) representando un cuervo

1 dado

1 tablero

Desarrollo:

Los cuatro árboles frutales están llenos de frutas. Las manzanas, peras, cerezas y ciruelas están maduras y deben ser recogidas rápidamente, porque el astuto cuervo está impaciente por coger estos sabrosos frutos.

Los jugadores deben de recolectar todas las frutas antes de que el rompecabezas se complete, los jugadores ganan contra el cuervo. ¡Juntos son más rápidos que él!

En cambio, si se completa el rompecabezas antes de que las frutas de los árboles sean recogidas, los jugadores pierden la partida contra el rápido ladrón.

c) Río de pirañas

Juego cooperativo para grupo de clase. El número de participantes por grupo dependiente del espacio y material.

Duración del juego: 10-15 minutos

Objetivos:

Buscar los materiales adecuados, para que todos podamos atravesar un espacio sin poner un apoyo directo en el suelo.

Aportar ideas al grupo. Colaborar en el mantenimiento del equilibrio mutuo.

Materiales:

Arena, sala.

Todo aquel que pueda ser fácilmente transportado y mantenga nuestro peso corporal.

Consignas de partida:

- Todos tienen que llegar a la orilla contraria
- Cada miembro del grupo transportará su material elegido y lo

colocará donde lo crea oportuno.

- El transporte de material y colocación será en orden
- Hay que mantener y ayudar para guardar el equilibrio sobre el "camino".

Desarrollo:

Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.

d) Todos encima del banco o colchoneta

Juego de 10 a 15 personas

Se trata de conseguir subir todos encima de un espacio muy estrecho en relación al grupo que debe subir, como por ejemplo: un banco sueco.

Objetivos:

Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación.

Permitir el acercamiento y contacto del grupo.

Nadie puede bajarse del banco o colchoneta.

Material:

Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as.

Desarrollo:

El profesor invita al grupo a subir sobre el banco el mayor número posible de alumnos

e) Zapatos viajeros

Juego para 10- 15

Cada niño echará uno de los zapatos en un saco para, posteriormente, ir sacando uno por uno y reconocer a quién pertenece. Una vez reconocido, deberá ponérselo a su compañero.

Objetivo:

Mejorar la cooperación entre todos los participantes.

Materiales;

Un saco o una bolsa de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz o una media que cubra la cara del ladrón. Espacio: se podrá realizar tanto en la clase como en el patio.

Desarrollo:

Cada uno debe entregar su zapato y esperar a que alguien lo vuelva a sacar para recuperarlo. Todos deben mantenerse en su sitio hasta que llegue su turno.

Las animadoras comentarán a los niños que están muy cansadas y que les duele un pie. Por esto se quitarán el zapato e invitará a los demás a que también se lo quiten. Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo.

Cada niño, al igual que los animadores, echará su zapato en un gran saco, el cual se sacará del círculo con el objetivo de que "un ladrón" se los lleve sin el conocimiento previo de ello. Uno de los animadores saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón. Aprovechando que ha recuperado el saco, la animadora sacará uno de los zapatos y deberá buscar a su dueño para entregárselo. El que lo haya recuperado será el encargado de sacar el próximo zapato y repetir la acción anterior. Así sucesivamente.

f) El gato y el ratón

Juego para 20 – 25 niños

Desarrollo:

Este juego es muy conocido, pero siempre que se realiza, tiene sus encantos. Se entabla un diálogo entre "el gato" y "el ratón".

Gato: "A que te agarro ratón".

Ratón: "A que no gato ladrón".

Los jugadores en círculo, con las manos enlazadas. Un jugador adentro, es el "ratón"; otro afuera, es el "gato".

Los jugadores del círculo ayudan al "ratón" y molestan al "gato" levantando y bajando los brazos para que aquél pase y éste no. No se puede romper el círculo.

Variaciones:

Los jugadores en varias columnas, mirando hacia el mismo lado, con los brazos extendidos a los lados. El gato y el ratón deben correr por los "pasillos", entre las filas. Los jugadores pueden defender al "ratón" cambiando de posición (estar de frente hacia un sólo lado), de modo que los pasadizos se hagan "a lo largo" en lugar de "a lo ancho" del grupo de filas o columnas, cuando el director (a) dá la señal para el cambio de frente.

Puede haber más de un "gato" y un "ratón" al mismo tiempo.

g) El ciempiés

Juego de 10 – 20 niños

Materiales:

1 palo largo o cuerda por cada equipo.

Desarrollo:

Los integrantes de cada equipo se montan en un palo o cuerda, imitando los caballos. A la señal corren sin perder su posición, van hasta la línea de llegada y vuelven a la de partida, se toma el tiempo. Los últimos en llegar según el tiempo determinado, juegan nuevamente a "penitencias".

h) El canguro saltarín

Juego de 10 – 25 niños

Materiales:

Dos pelotas (balones), un pito para dar la señal.

Desarrollo:

Se deben formar dos equipos en igual número de participantes, tratando de hacer un túnel con las piernas bien abiertas de todos los jugadores, dejando una distancia adecuada. Los jugadores que encabezan las filas respectivas, deben lanzar los balones por encima de sus cabezas, pasando de mano en mano por cada jugador; deben evitar caer los balones porque esto no deja avanzar el juego. El último jugador debe devolver la pelota por el túnel formado con las piernas de todos los jugadores; el primero agarra nuevamente la bola y sale con ella entre las piernas, hasta ocupar el último lugar; la fila corre un puesto adelante; así todos los jugadores.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Comunicación: Proceso de interrelación entre dos o más seres vivos o entidades donde se transmite una información desde un emisor que es capaz de codificarla en un código definido hasta un receptor el cual decodifica la información recibida, todo eso en un medio determinado.

Conflicto: Establece el grado en el que se expresan libre y abiertamente cólera agresividad y conflicto entre los miembros de la familia.

Creatividad: proceso a través del cual los niños expresan su imaginación, sus ideas y sus emociones, obteniendo de él un alto grado de satisfacción, que contribuye a la construcción del autoestima y al aumento del conocimiento de sí mismo.

Emociones: Son todas aquellas sensaciones y sentimientos que posee el ser humano al relacionarse con sus semejantes y con el medio en general.

Empatía: Capacidad de ponerse en la situación del otro, comprender sus ideas, emociones o conductas. Para cualquier trabajo grupal, es fundamental entender a las personas con las que se coopera.

Estrategias: Es un conjunto de decisiones sobre los procedimientos y recursos a utilizar que pone en marcha el docente en forma sistemática para lograr determinados objetivos de aprendizaje en los estudiantes.

Habilidades sociales: Conjunto de comportamientos interpersonales que aprende el individuo y que paulatinamente configuran su competencia social en los diversos ámbitos de relación con los demás.

Habilidades: Conjunto de destrezas adquiridas mediante el aprendizaje o la experiencia que permiten realizar una tarea con competencia.

Interacción: Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas. Programas sobre la interacción del hombre y su medio ambiente; en la enseñanza es importante la interacción entre el profesor y los estudiantes.

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: El juego es una actividad natural y adaptiva, ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea. Se trata de una actividad compleja porque engloba conductas a niveles (físico, psicológico y social).

Percepción: Proceso por el que una persona capta la realidad y sus características a través de los sentidos, la ordena y la interpreta.

Resolución de conflictos: Se refiere a generar mentalmente una variedad de categorías de solución, que implican la libertad para explorar sin cerrarse prematuramente a distintas opiniones y sin autocensurarse.

Técnicas de estudio: Son estrategias, procedimientos o métodos, que se ponen en práctica para adquirir aprendizajes, ayudando a facilitar el proceso de memorización y estudio, para mejorar el rendimiento académico.

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 DE HABILIDADES SOCIALES

Tabla 2. *Niveles de habilidades sociales*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	38 - 48	2	20.0
Regular	27 - 37	5	50.0
Bajo	16 - 26	3	30.0
Total		10	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

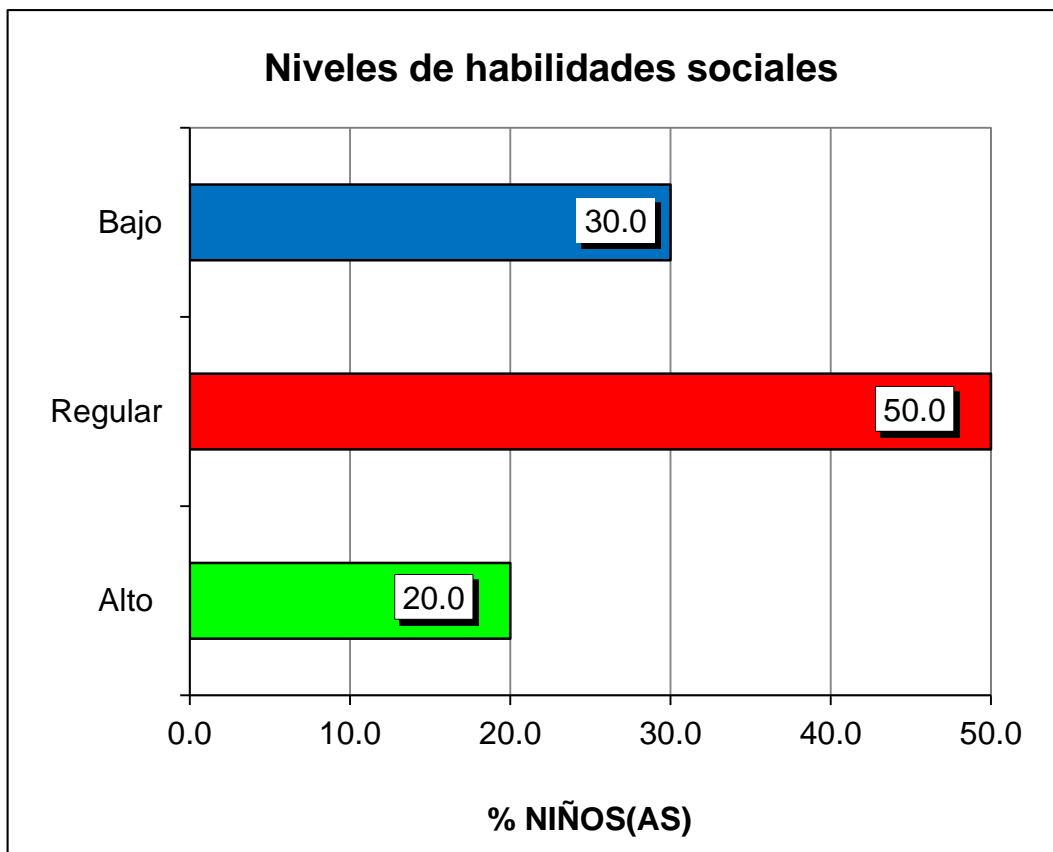


Gráfico 1. Niveles de habilidades sociales

En el gráfico 1, se observa que en la ficha de observación de habilidades sociales, el 30,0% de niños han obtenido niveles bajos, el 50,0% niveles regulares y el 20,0% niveles altos; lo que se evidencia que la mayor parte de niños presentan niveles regulares, de acuerdo a lo observado por la evaluadora.

Tabla 3. *Dimensión habilidades sociales básicas*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	13 - 15	3	30.0
Regular	9 - 12	4	40.0
Bajo	5 - 8	3	30.0
Total		10	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

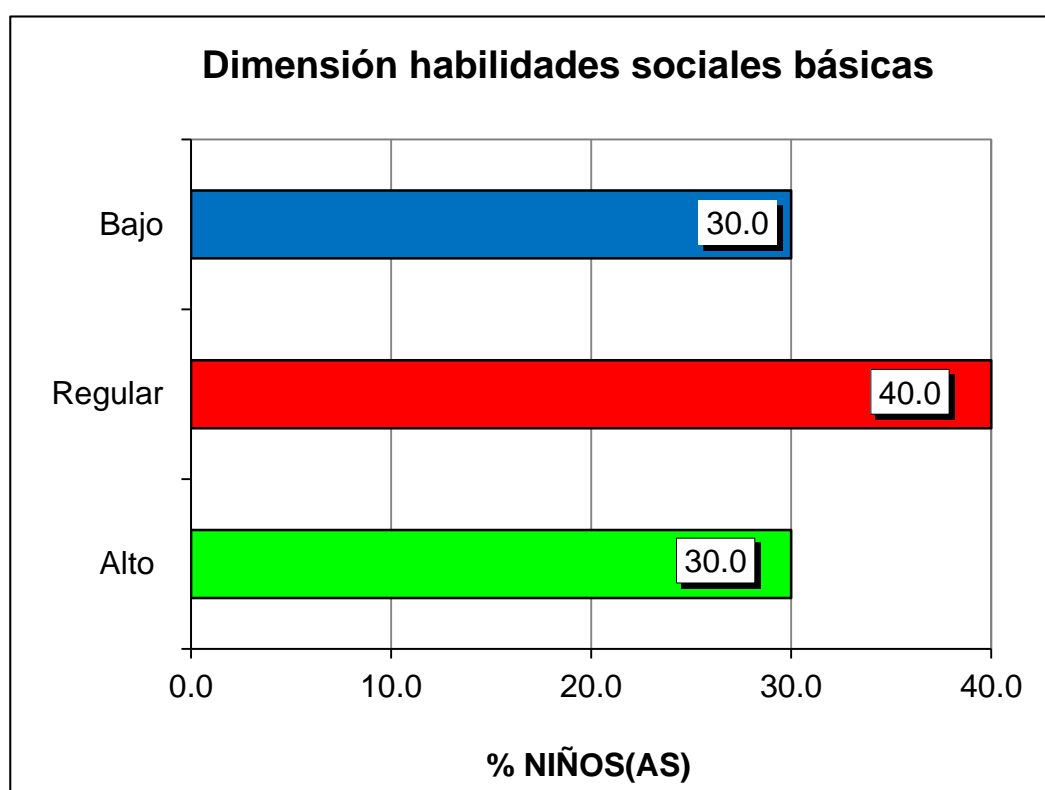


Gráfico 2. Dimensión habilidades sociales básicas

En el gráfico 2, se observa que en la ficha de observación de habilidades sociales, el 30,0% de niños han obtenido niveles bajos, el 40,0% niveles regulares y el 30,0% niveles altos; lo que se evidencia que la mayor parte de niños presentan niveles regulares en la dimensión habilidades sociales básicas.

Tabla 4. Dimensión habilidades para hacer amigos

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	2	20.0
Regular	7 - 9	5	50.0
Bajo	4 - 6	3	30.0
Total		10	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

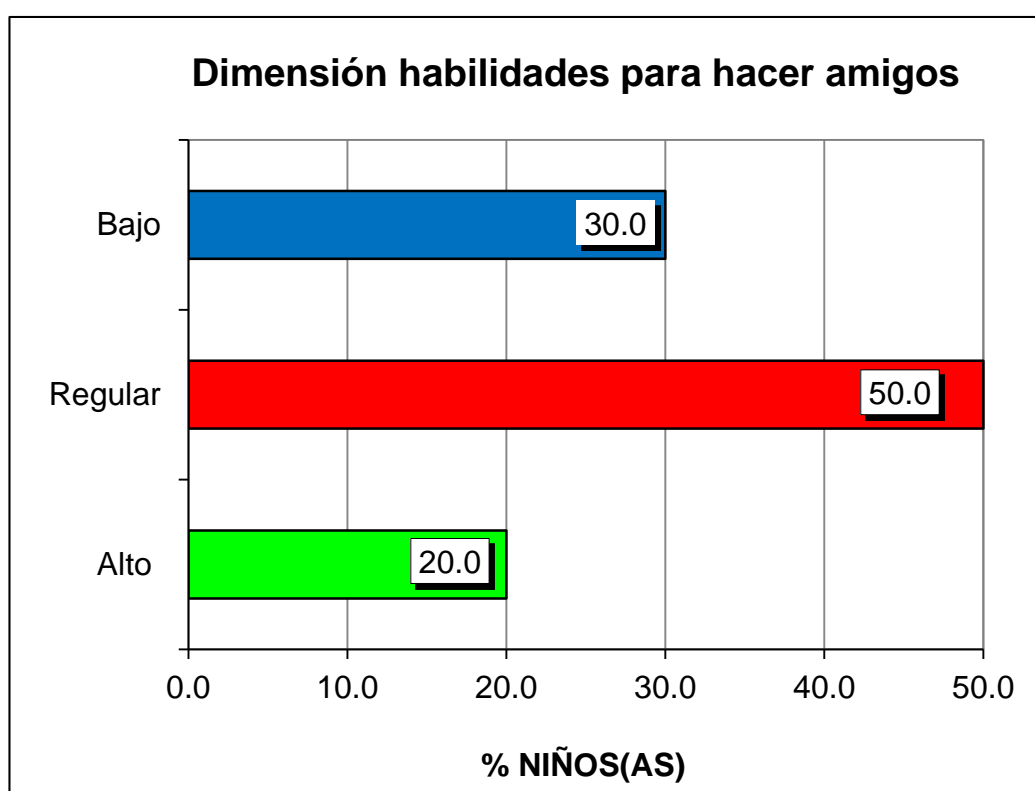


Gráfico 3. Dimensión habilidades para hacer amigos

En el gráfico 3, se observa que en la ficha de observación de habilidades sociales, el 30,0% de niños han obtenido niveles bajos, el 50,0% niveles regulares y el 20,0% niveles altos; lo que se evidencia que la mayor parte de niños presentan niveles regulares en la dimensión habilidades para hacer amigos.

Tabla 5. *Dimensión habilidades conversacionales*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	10 - 12	3	30.0
Regular	7 - 9	5	50.0
Bajo	4 - 6	2	20.0
Total		10	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

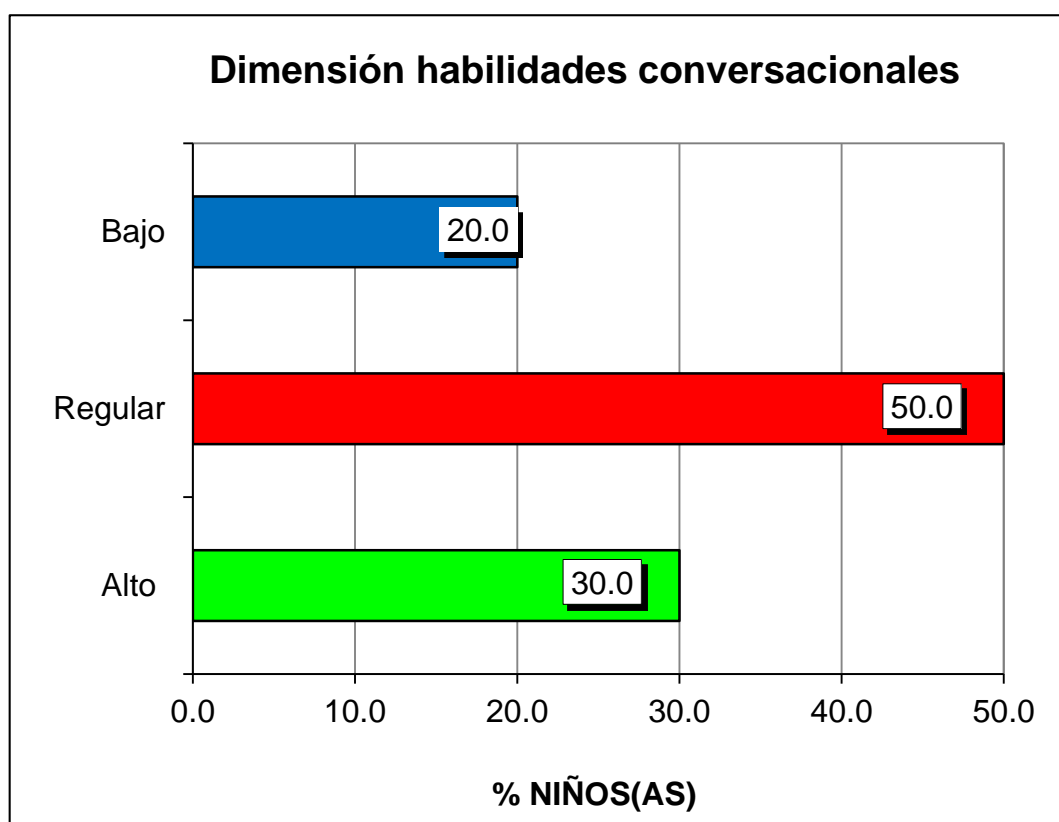


Gráfico 4. Dimensión habilidades conversacionales

En el gráfico 4, se observa que en la ficha de observación de habilidades sociales, el 20,0% de niños han obtenido niveles bajos, el 50,0% niveles regulares y el 30,0% niveles altos; lo que se evidencia que la mayor parte de niños presentan niveles regulares en la dimensión habilidades conversacionales.

Tabla 6. Dimensión habilidades para relacionarse con los adultos

Niveles	Puntaje	fi	F%
Alto	8 - 9	2	20.0
Regular	6 - 7	4	40.0
Bajo	3 - 5	4	40.0
Total		10	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

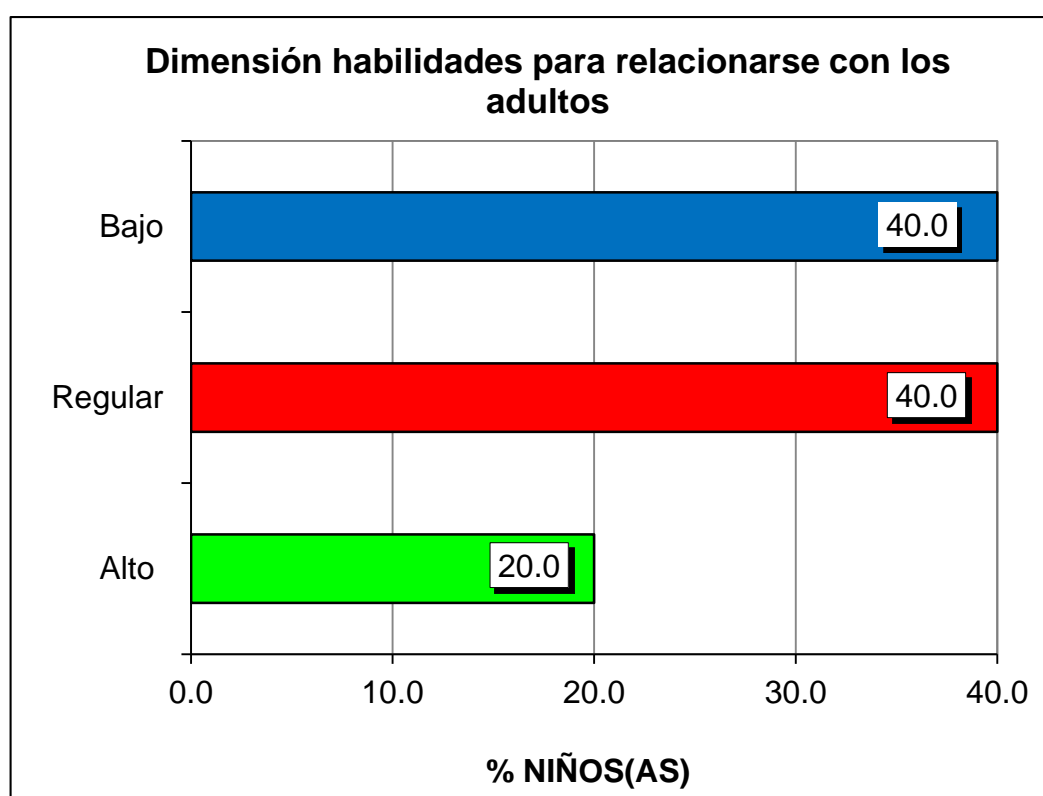


Gráfico 5. Dimensión habilidades para relacionarse con los adultos

En el gráfico 5, se observa que en la ficha de observación de habilidades sociales, el 40,0% de niños han obtenido niveles bajos y niveles regulares, y el 20,0% niveles altos; lo que se evidencia que la mayor parte de niños presentan niveles bajos y regulares en la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos.

RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO

Tabla 7. Niveles del juego cooperativo

Niveles	Puntaje	fi	F%
Adecuado	48 - 60	2	20.0
Poco adecuado	34 - 47	6	60.0
Inadecuado	20 - 33	2	20.0
Total		10	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

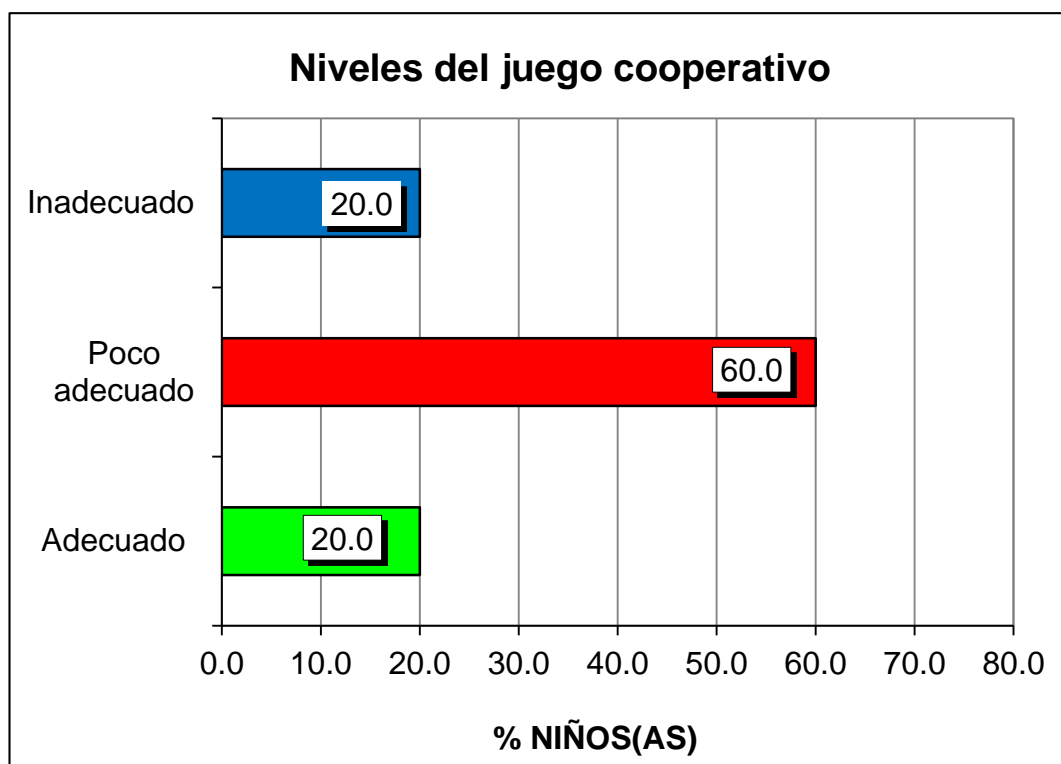


Gráfico 6. Niveles del juego cooperativo

En el gráfico 6, se observa que en la ficha de observación del juego cooperativo, el 20,0% de niños han obtenido niveles inadecuados, el 60,0% niveles poco adecuados y el 20,0% niveles adecuados; lo que se evidencia que la mayor parte de niños presentan niveles poco adecuados, de acuerdo a lo observado por la evaluadora.

Tabla 8. *Dimensión cooperación*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Adecuado	17 - 21	1	10.0
Poco adecuado	12 - 16	7	70.0
Inadecuado	7 - 11	2	20.0
Total		10	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

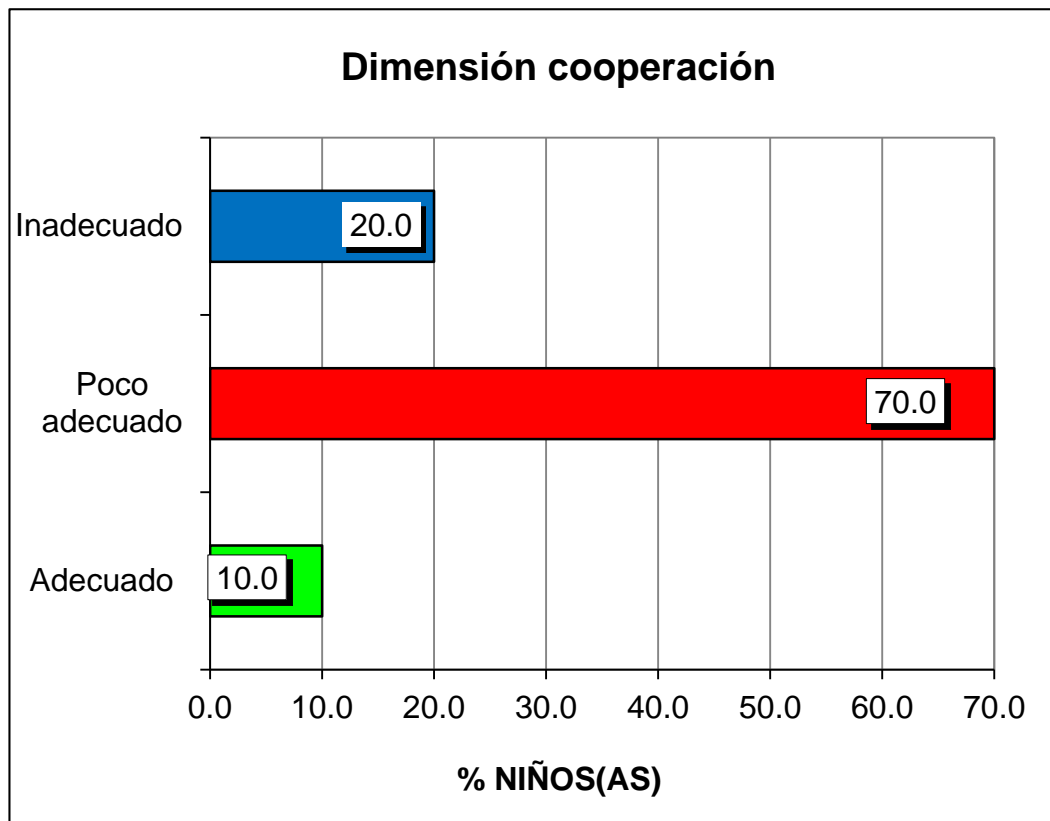


Gráfico 7. Dimensión cooperación

En el gráfico 7, se observa que en la ficha de observación del juego cooperativo, el 20,0% de niños han obtenido niveles inadecuados, el 70,0% niveles poco adecuados y el 10,0% niveles adecuados; lo que se evidencia que la mayor parte de niños presentan niveles poco adecuados en la dimensión cooperación.

Tabla 9. *Dimensión participación*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Adecuado	17 - 21	2	20.0
Poco adecuado	12 - 16	6	60.0
Inadecuado	7 - 11	2	20.0
Total		10	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

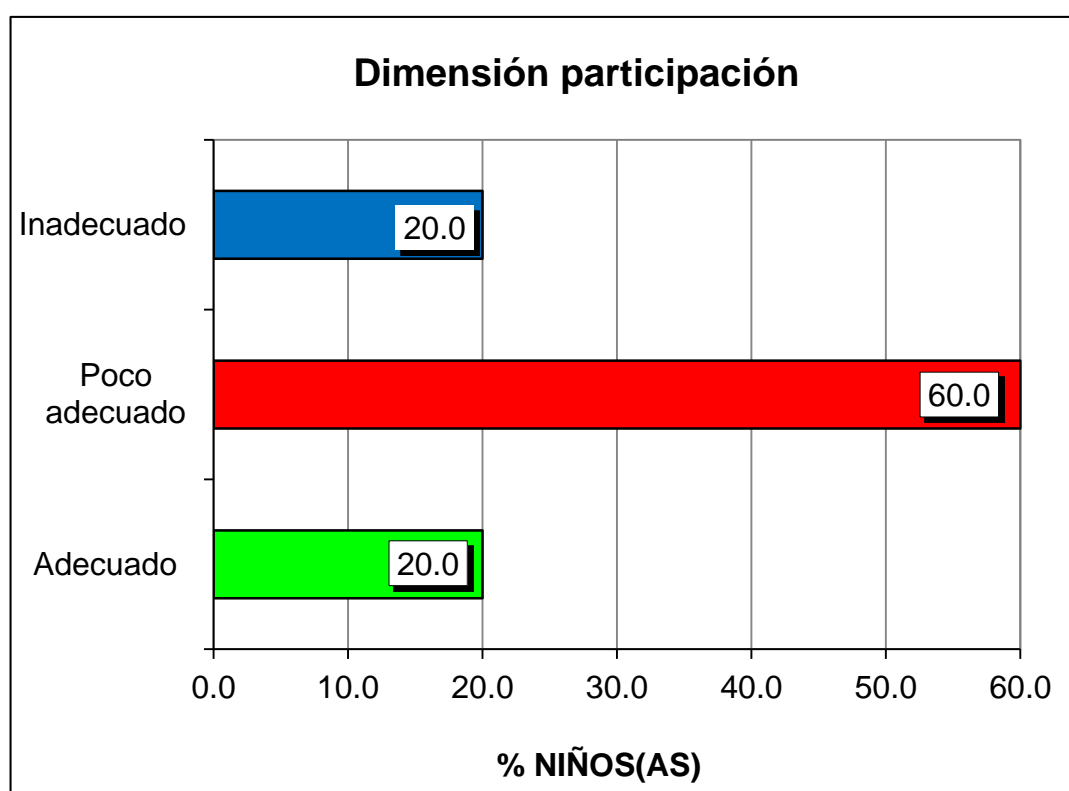


Gráfico 8. Dimensión participación

En el gráfico 8, se observa que en la ficha de observación del juego cooperativo, el 20,0% de niños han obtenido niveles inadecuados, el 60,0% niveles poco adecuados y el 20,0% niveles adecuados; lo que se evidencia que la mayor parte de niños presentan niveles poco adecuados en la dimensión participación.

Tabla 10. *Dimensión diversión*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Adecuado	15 - 18	2	20.0
Poco adecuado	11 - 14	7	70.0
Inadecuado	6 - 10	1	10.0
Total		10	100.0

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

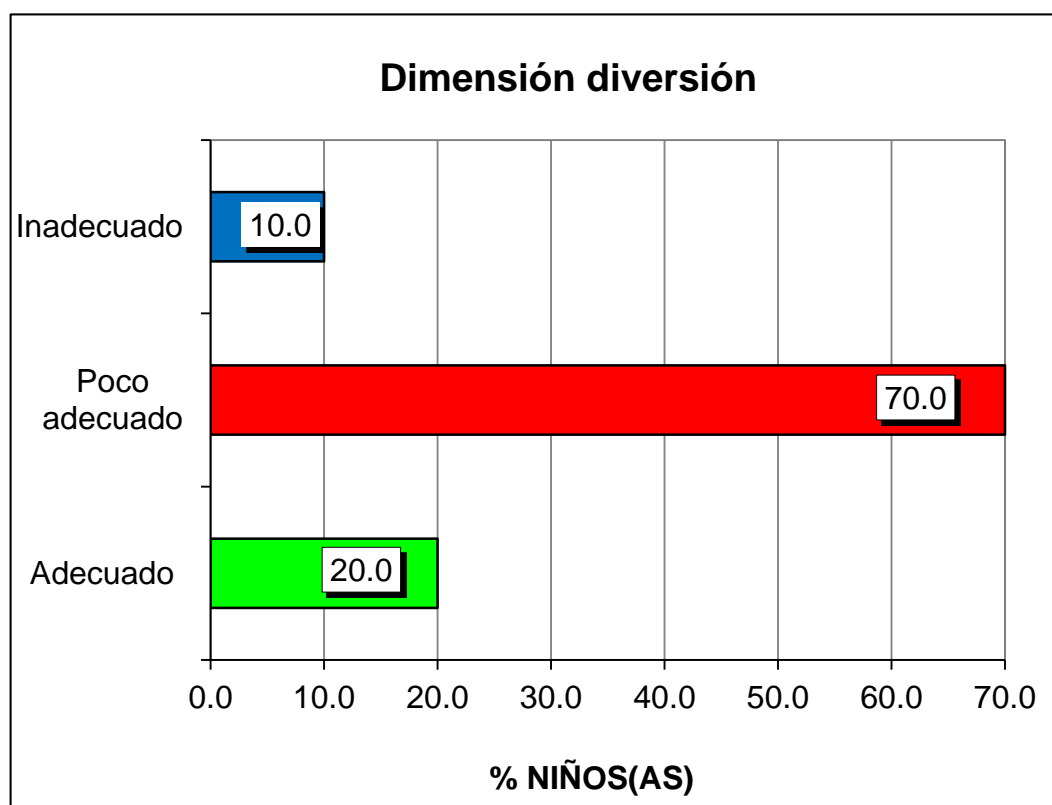


Gráfico 9. Dimensión diversión

En el gráfico 9, se observa que en la ficha de observación del juego cooperativo, el 10,0% de niños han obtenido niveles inadecuados, el 70,0% niveles poco adecuados y el 20,0% niveles adecuados; lo que se evidencia que la mayor parte de niños presentan niveles poco adecuados en la dimensión diversión.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho No existe relación significativa entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018.

H₁ Existe relación significativa entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018.

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

			Habilidades sociales	Juego cooperativo
Rho de Spearman	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	1,000	,869**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	10	10
Spearman	Juego cooperativo	Coeficiente de correlación	,869**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	10	10

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

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 11, se aprecia que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,869^{**}$, $p_valor = 0,001 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años.

b) Hipótesis Específica 1

Ho No existe relación significativa entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

H₁ Existe relación significativa entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

Tabla 12. *Correlación de las variables habilidades sociales básicas y el juego cooperativo*

			Habilidades sociales básicas	Juego cooperativo
Rho de Spearman	Habilidades sociales básicas	Coefficiente de correlación	1,000	,786**
		Sig. (bilateral)	.	,007
		N	10	10
Spearman	Juego cooperativo	Coefficiente de correlación	,786**	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	.
		N	10	10

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

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 12, se aprecia que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,786^{**}$, $p_valor = 0,007 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años.

c) Hipótesis Específica 2

Ho No existe relación significativa entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

H₁ Existe relación significativa entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

Tabla 13. *Correlación de las variables habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo*

			Habilidades para hacer amigos	Juego cooperativo
Rho de Spearman	Habilidades para hacer amigos	Coeficiente de correlación	1,000	,923**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	10	10
Rho de Spearman	Juego cooperativo	Coeficiente de correlación	,923**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	10	10

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

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 13, se aprecia que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación muy alta positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,923^{**}$, $p_valor = 0,000 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años.

d) Hipótesis Específica 3

Ho No existe relación significativa entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

H₁ Existe relación significativa entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

Tabla 14. *Correlación de las variables habilidades conversacionales y el juego cooperativo*

			Habilidades conversacionales	Juego cooperativo
Rho de Spearman	Habilidades conversacionales	Coefficiente de correlación	1,000	,771**
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	10	10
Rho de Spearman	Juego cooperativo	Coefficiente de correlación	,771**	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	10	10

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

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 14, se aprecia que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,771^{**}$, $p_valor = 0,009 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años.

e) Hipótesis Específica 4

Ho No existe relación significativa entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

H₁ Existe relación significativa entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.

Tabla 15. *Correlación de las variables habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo*

			Habilidades para relacionarse con los adultos	Juego cooperativo
Rho de Spearman	Habilidades para relacionarse con los adultos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 10	,832** ,003 10
	Juego cooperativo	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,832** ,003 10	1,000 . 10

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

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 15, se aprecia que el coeficiente de correlación *rho de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva y estadísticamente significativa ($r_s = 0,832^{**}$, $p_valor = 0,003 < 0,05$). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación significativa entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Existe relación significativa entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación alta positiva con una significancia menor a 0,05; donde la mayoría de niños y niñas presentan niveles regulares en la ficha de observación de habilidades sociales y niveles poco adecuados en la ficha de observación del juego cooperativo de acuerdo a lo observado por la evaluadora.
- Segunda.-** Existe relación significativa entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación alta positiva con una significancia menor a 0,05; donde la mayoría de niños y niñas presentan niveles regulares en la dimensión habilidades sociales básicas.

- Tercera.-** Existe relación significativa entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación muy alta positiva con una significancia menor a 0,05; donde la mayoría de niños y niñas presentan niveles regulares en la dimensión habilidades para hacer amigos.
- Cuarta.-** Existe relación significativa entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación alta positiva con una significancia menor a 0,05; donde la mayoría de niños y niñas presentan niveles regulares en la dimensión habilidades conversacionales.
- Quinta.-** Existe relación significativa entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años; el coeficiente de correlación rho de Spearman muestra una relación alta positiva con una significancia menor a 0,05; donde la mayoría de niños y niñas presentan niveles bajos y regulares en la dimensión habilidades para relacionarse con los adultos.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** Promover charlas educativas a los padres de familia y ayuda psicológica para la detección temprana de algún problema (baja autoestima, agresión, engreimiento, etc.), para que los padres se concienticen de formar parte del desarrollo para la mejora de relaciones interpersonales de sus hijos.
- Segunda.-** Los docentes deben de reforzar el comportamiento de los niños, ya que como es de conocimiento el niño llega a la institución con alguna noción básica de interacción con el entorno, y depende de guiar este comportamiento para buscar estrategias adecuadas y disminuir las malas relaciones.
- Tercera.-** Los docentes deben ser partícipes de las buenas acciones de interacción, brindando un lugar de seguridad y armonía. Se debe contar con el apoyo de los padres de familia y la comunidad educativa en general.
- Cuarta.-** Se debe implementar un programa empleando el juego cooperativo, para incrementar las habilidades sociales en los niños y niñas, y de esta manera promover una buena convivencia con los compañeros en el aula y lograr un adecuado aprendizaje.

Quinta.- Los docentes deben realizar continuamente observaciones y deben reflexionar sobre las actitudes y comportamientos de los niños y niñas en cada una de las situaciones en donde pueden poner en práctica las habilidades sociales.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Arraez, J. (2002). *¿Puedo jugar yo?*. Granada: Proyecto sur.

Bedoya, C. (2011). *Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando*. Recuperado de: <http://juegoscooperativosuv.blogspot.pe/p/bibliografia.html>

Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid: Muralla.

Bordignon, A. (2005). *El desarrollo psicosocial de Erik Erikson. El diagrama epigenético del adulto*. Revista Lasallista de Investigación, 2(1), 50-63.

Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/4441>

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>

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

- Chavieri, M. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad César Vallejo. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/8627/Chavieri_SMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 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.
- Daniels, H. (2003). *Vigotsky y la pedagogía*. Barcelona: Paidós.
- Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años*. Madrid: Narcea.
- Giraldo, J. (2005). *Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen*. México DF: Grupo Océano.
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6º Ed.). México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- Johnson, R. y Johnson, D. (1999). *El Aprendizaje Cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- 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
- Manyavilca, E. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar Región de Ayacucho en el año 2018*. (Tesis de Licenciatura). Lima: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4813/el_jue

go_cooperativo_y_las_habilidades_sociales_manyavilca_bendez_%20elizabeth%20.pdf?sequence=1

Marín, I. (2013). *El placer de jugar: aprende y diviértete jugando con tus hijos*. Barcelona: CEAC.

Martínez, E. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos*. Revista Miscelánea de Investigación, 22(1), 7-22.

Martínez, G. (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*. Buenos Aires: Universidad Abierta Interamericana. Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>

Mejía, E. (2006) *El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*. Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física y Deporte.

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. Recuperado de: <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-20150069.pdf>

Ministerio de Educación (2000). *Código de los Niños y Adolescentes Ley N° 27337*. (21 de julio del 2000). Disponible en: http://www.mimp.gob.pe/yachay/files/Ley_27337.pdf

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

Ministerio de Educación (2015). *Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Área curricular Personal Social*. Lima: Minedu.

Recuperado de
<http://www.minedu.gob.pe/rutasdelaprendizaje/documentos/Primaria/PersnalSocial-III.pdf>

Ministerio de Educación (2016). *La importancia del juego libre en el aprendizaje y el desarrollo infantil*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Monjas, M. (2003), *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. Madrid: CEPE.

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>

Muñoz, C. (2011). *Las habilidades sociales*. Madrid: Paraninfo.

Ñaupas, H. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis*. (4º Ed.). Bogotá: Ediciones de la U.

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%20las%20habilidades%20sociales%20y%20emocionales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (2016). *Habilidades para el progreso social El poder de las habilidades sociales y emocionales*. París: OCDE.

Orlick, T (1996). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

Pasihuan, L. (2017). *Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San José, Comas – 2016*. Lima: Universidad César Vallejo.

Rangel, P. (2015), *Relación entre dinámica familiar y competencia social del niño preescolar de 3 a 5 años*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Tamayo y Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica.*, México D.F.: Limusa.

A N E X O S

Anexo 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: LAS HABILIDADES SOCIALES Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO COOPERATIVO EN LOS NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL E.B.R N° 62778 “NUEVO CANAAN” EN EL DISTRITO DE BALSAPUERTO – ALTO AMAZONAS, 2018

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018.</p>	<p>Hipótesis General: Existe relación significativa entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas, año 2018.</p>	<p>Variable Relacional 1 (X): Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales básicas - Habilidades para hacer amigos - Habilidades conversacionales - Habilidades para relacionarse con los adultos 	<p>Diseño de Investigación: No experimental, transversal</p> <p>Tipo de investigación: Básica Cuantitativo</p> <p>Nivel de Investigación: Descriptivo y correlacional</p>
<p>Problemas Específicos: ¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas?</p>	<p>Objetivos Específicos: Establecer la relación entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.</p> <p>Establecer la relación entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.</p> <p>Establecer la relación entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.</p>	<p>Hipótesis Específicas: Existe relación significativa entre las habilidades sociales básicas y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.</p> <p>Existe relación significativa entre las habilidades para hacer amigos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.</p> <p>Existe relación significativa entre las habilidades conversacionales y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.</p>	<p>Variable Relacional 2 (Y): Juego cooperativo</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cooperación - Participación - Diversión 	<p>Método: Hipotético - Deductivo</p> <p>Población: Estuvo conformada por 10 niños(as) de 3 años (Aula pollitos) 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 de habilidades sociales. Ficha de observación del juego cooperativo.</p>

<p>¿Cuál es la relación que existe entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas?</p>	<p>Establecer la relación entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.</p>	<p>Existe relación significativa entre las habilidades para relacionarse con los adultos y el juego cooperativo en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial E.B.R. N° 62778 “Nuevo Canaan” en el distrito de Balsapuerto – Alto Amazonas.</p>		
--	---	--	--	--

Anexo 2
INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Datos informativos:

Nombre del niño(a):

Edad: Fecha:

Evaluadora:

Instrucciones:

Estimada profesora, en las siguientes proposiciones marque con una x en el valor del casillero que según Ud. corresponda a los juegos cooperativos que observa en los niños de su aula. Agradeceré su apoyo para obtener resultados reales.

Valoración:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

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.			

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO

Datos informativos:

Nombre del niño(a):

Edad: Fecha:

Evaluadora:.....

Instrucciones:

Estimada profesora, en las siguientes proposiciones marque con una x en el valor del casillero que según Ud. corresponda a los juegos cooperativos que observa en los niños de su aula. Agradeceré su apoyo para obtener resultados reales.

Valoración:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
Dimensión 1: Cooperación		1	2	3
1	Cuando juega resuelve problemas simples con apoyo de sus compañeros.			
2	Se apoya en sus compañeros para resolver tareas comunes.			
3	Se apoyan entre compañeros cuando se presentan dificultades en el juego.			
4	Demuestran solidaridad con los compañeros con menos destrezas.			
5	Comparte con sus compañeros los materiales que está utilizando.			
6	Se integran a diversos equipos con facilidad.			

7	Se preocupa porque sus compañeros también alcancen sus metas.			
Dimensión 2: Participación		1	2	3
8	Integra a sus compañeros en el juego.			
9	Invita a sus compañeros a participar en su equipo.			
10	Búsqueda posibles soluciones ante los problemas que se presenten			
11	Juegan en un clima de confianza			
12	Confía en sus compañeros para obtener resultados favorables.			
13	Trabajan en equipo de manera armoniosa.			
14	Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan			
Dimensión 3: Diversión		1	2	3
15	Juega sin temor al fracaso.			
16	Juega con la finalidad de divertirse con sus compañeros.			
17	No tiene miedo a ser rechazado por sus compañeros.			
18	Acoge a sus compañeros con dificultades y lo integra a su equipo.			
19	Se divierte cuando interacciona con sus compañeros.			
20	Demuestra alegría al jugar en equipo.			

Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Evaluadora: Mary Marlene Yupe Pizango

3 años Aula: Pollitos

Nº	Nombres	ÍTEMS																Puntaje	Nivel	DIMENSIONES			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			D1	D2	D3	D4
1	Dayanna	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	41	Alto	13	10	10	8
2	Jordy	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	44	Alto	13	12	10	9
3	Lira	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	23	Bajo	7	6	6	4
4	Blacher	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	36	Regular	12	8	10	6
5	Katlin	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	1	33	Regular	13	8	7	5
6	Cris	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	24	Bajo	8	5	7	4
7	Wilder	3	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	34	Regular	10	9	8	7
8	Guisella	2	2	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	31	Regular	10	7	8	6
9	Andy	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	21	Bajo	7	5	5	4
10	Liz	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	33	Regular	11	7	8	7

0.76	0.24	0.36	0.60	0.20	0.29	0.76	0.20	0.60	0.69	0.36	0.49	0.29	0.49	0.24	0.41	51.4
VARIANZA DE LOS ÍTEMS																VAR. DE LA SUMA

6.9800000
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

$$K = 16$$

$$K - 1 = 15$$

$$\sum S_i^2 = 7$$

$$S_T^2 = 51.4$$

$$\alpha = 0.922$$

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COOPERATIVO

Evaluadora: Mary Marlene Yupe Pizango

3 años Aula: Pollitos

Nº	Nombres	ÍTEMS																				Puntaje	Nivel	DIMENSIONES		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			D1	D2	D3
1	Dayanna	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	51	Adecuado	16	18	17
2	Jordy	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	53	Adecuado	17	18	18
3	Lira	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	3	1	2	2	1	2	32	Inadecuado	11	10	11
4	Blacher	3	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	43	Poco adecuado	16	14	13
5	Katlin	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	44	Poco adecuado	16	15	13
6	Cris	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	42	Poco adecuado	14	16	12
7	Wilder	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	45	Poco adecuado	16	16	13
8	Guisella	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	44	Poco adecuado	15	16	13
9	Andy	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	29	Inadecuado	11	9	9
10	Liz	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	1	2	2	2	42	Poco adecuado	16	14	12

0.20	0.29	0.24	0.60	0.29	0.36	0.16	0.61	0.29	0.09	0.49	0.49	0.36	0.29	0.41	0.49	0.56	0.36	0.36	0.29	48.65
VARIANZA DE LOS ÍTEMS																				VAR. DE LA SUMA

7.230000
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

$$K = 20$$

$$K - 1 = 19$$

$$\sum S_i^2 = 7$$

$$S_T^2 = 48.7$$

$$\alpha = 0.896$$

Anexo 4

CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Cuando el valor es positivo o negativo:

Valores	Interpretación
De 0 a 0,20	Correlación prácticamente nula
De 0,21 a 0,39	Correlación baja
De 0,40 a 0,69	Correlación moderada
De 0,70 a 0,90	Correlación alta
De 0,91 a 1	Correlación muy alta

Fuente: Bisquerra (2014, p. 212).

Anexo 5

FOTOS DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. E.B.R N° 62778 “NUEVO CANAAN” EN EL DISTRITO DE BALSAPUERTO – ALTO AMAZONAS





