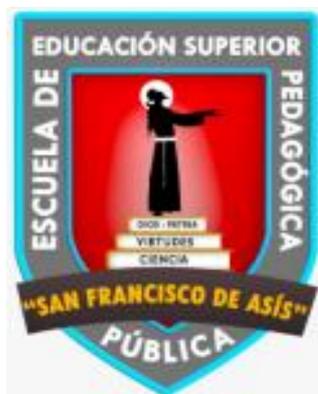


“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN – ICA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” – DE LA REGIÓN ICA



“EL JUEGO COOPERATIVO Y LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS  
DE LA I.E.I. N° 243 “ESPERANZA CARRILLO DE PESCHIERA”

**TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACION**  
PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

**AUTORES:**

Fuentes Quispe, Verónica Estefanía <https://orcid.org/0000-0002-1853-2668>

Montalván Torres, Dora Rosalía <https://orcid.org/0000-0001-6617-0270>

**ASESOR:**

FLORES CAMPOS, Milagrito Edith <https://0000-0002-2319-6507>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Metodología y didáctica

**PROMOCIÓN 2022**

**CHINCHA –ICA- PERU**

## PAGINA DE AUTORIDADES

---

PRESIDENTE

---

VOCAL

---

SECRETARIO

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, Milagrito Edith Campos Flores, docente del programa de estudio de Educación inicial de la escuela San Francisco de Asís, asesor (a) del Trabajo de Investigación / Tesis titulada:

“EL JUEGO COOPERATIVO Y LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N°243 “ESPERANZA CARRILLO DE PESCHIERA”

del (los) autor (autores) Fuentes Quispe, Veronica Estefania y Montalván Torres, Dora Rosalía, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación / tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica San Francisco de Asís

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica San Francisco de Asís

Sábado 19 de noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor: Milagrito Edith Campos Flores	
DNI 09644018	Firma 
ORCID 0000-0002-2319-6507	

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación está dedicado a Dios, ya que gracias a él he logrado concluir mi carrera, a mis padres que ellos siempre estuvieron apoyándome, motivándome; lo dedicamos con mucho amor a todo público en general y todos los que contribuyeron positivamente a lo largo de nuestra formación académica. Dándonos apoyo e incentivándonos en aprender día tras día para lograr un nuevo éxito en nuestra vida profesional.

A nuestra directora general Hermana Angela Montoya Vargas, quien ha liderado nuestra casa de estudio siendo guía y ejemplo para nuestros docentes, quienes nos han perfilado en nuestra formación axiológica y profesional.

Veronica y Dora

## **AGRADECIMIENTO**

Nuestra gratitud en primer lugar a Dios padre todo poderoso, a nuestros padres por siempre estar presente en nuestras vidas con sus sabios consejos siendo ellos un ejemplo a seguir, encontrando en ellos la fortaleza para luchar y seguir adelante brindándonos su apoyo incondicional.

A nuestra docente de práctica Milagritos, quien en estos últimos dos años ha sido guía y modelo para afrontar los desafíos que se nos ha presentado en el camino, los cuales nos han motivado a dar el 100% de nosotras en cada experiencia.

Veronica y Dora

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR- AUTORES

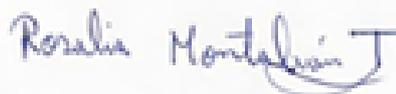
Yo, Fuentes Quispe, Verónica Estefania DNI 70389096 y Montalván Torres, Dora Rosalía DNI 45610001 a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica, declaramos bajo juramento lo siguiente:

1. Que la tesis es de nuestra autoría.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
3. No hemos utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
4. Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro título profesional.
5. Somos conscientes de que nuestro trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
6. De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario. En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica.



---

FUENTES QUISPE, Veronica Estefania



---

MONTALVAN TORRES, Dora Rosalía

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PAGINA DE AUTORIDADES .....	ii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR- AUTORES .....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	ix
ÍNDICE DE TABLA.....	x
RESUMEN .....	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO I.....	13
1. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN .....	13
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	13
1.2 FORMULACIÓN DE PROBLEMA.....	16
1.2.1 PROBLEMA GENERAL.....	16
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	16
1.3. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS .....	17
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	17
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	17
1.4.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	18
1.4.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO .....	19
2. ANTECEDENTES DE ESTUDIO .....	19

2.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES .....	19
2.2. ANTECEDENTES NACIONALES:.....	24
2.3 BASES TEÓRICAS .....	29
2.3.1. VARIABLE JUEGOS COOPERATIVOS .....	29
2.3.2. VARIABLE SOCIALIZACIÓN.....	32
2.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS .....	36
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	36
2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	36
CAPÍTULO III .....	39
METODOLOGÍA.....	39
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	39
TIPO INVESTIGACIÓN POR SU FINALIDAD .....	39
TIPO DE INVESTIGACIÓN SEGÚN SU NATURALEZA.....	39
3.2. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN .....	40
3.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN .....	40
3.4 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	41
3.5 POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO .....	42
3.5.1. POBLACIÓN.....	42
3.5.2. MUESTRA.....	43
3.5.3. MUESTREO .....	43
3.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS .....	43
3.6.1. INSTRUMENTO: CUESTIONARIO.....	43
3.7 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS .....	46
3.7.1 SPSS.....	46
3.7.2. DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIA .....	46
3.7.3. TABLA ESTADÍSTICA.....	46
3.7.4. GRÁFICO ESTADÍSTICO.....	46
3.8. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS .....	46

3.8.1. CUESTIONARIO SOBRE LOS JUEGOS COOPERATIVOS Y LA SOCIALIZACIÓN.....	46
3.8.2. DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA .....	47
3.8.3. PRUEBA PILOTO.....	47
3.8.4. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	47
3.8.5. CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO. ....	47
3.9 ÉTICA INVESTIGATIVA. ....	48
IV. RESULTADO.....	49
4.1. DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS .....	49
4.1.2. ANÁLISIS DESCRIPTIVO .....	49
4.1.3. PRUEBA DE NORMALIDAD .....	57
4.1.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS .....	58
4.1.5. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL .....	58
4.1.6 PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	59
V. DISCUSIÓN .....	62
5.2. RECOMENDACIONES.....	68
ANEXOS.....	69
ANEXO 1. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL	
ANEXO 2. RESULTADO TURNITIN	
ANEXO 3. INSTRUMENTO DE MEDIACIÓN	
ANEXO 4. FICHA TÉCNICA	
ANEXO 5. VALIDEZ Y FIABILIDAD DE INSTRUMENTOS	
ANEXO 6. BASE DE DATOS	
ANEXO 7. MATRIZ DE CONSISTENCIA	
ANEXO 8. FOTOGRAFÍAS	

## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tabla 1</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide los juegos cooperativos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 2</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide la socialización .	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 3:</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Resultado de nivel de confiabilidad.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 4</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Prueba de confiabilidad de Alfa de Crombach a la variable: Juegos cooperativos	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 5</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Prueba de confiabilidad de Alfa de Crombach a la variable: La socialización.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 6</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Distribución de frecuencia de la variable del juego cooperativo. ....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 7</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Distribución de frecuencia de la dimensión cooperación.	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 8</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Distribución de frecuencia de la dimensión participación.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 9</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Distribución de frecuencia de la dimensión diversión.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 10</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Distribución de frecuencia de la variable: La socialización .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 11</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Distribución de frecuencia de dimensión habilidades básicas de la interacción social.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 12.</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Distribución de la frecuencia de dimensión habilidades para hacer amigos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 13</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Distribución de frecuencia de dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 14</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Prueba de correlación el juego cooperativo y la socialización .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>Tabla 15</b> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Prueba de correlación: El juego cooperativo y las habilidades básicas de la interacción social.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

**Tabla 16..... ¡Error! Marcador no definido.**

Prueba de correlación: El juego cooperativo y las habilidades para hacer amigos. .... ¡Error! Marcador no definido.

**Tabla 17..... ¡Error! Marcador no definido.**

Prueba de correlación: El juego cooperativo y las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones ..... ¡Error! Marcador no definido.

x

## RESUMEN

El presente trabajo, es resultado de la investigación titulada “Juegos cooperativos y la socialización en niños del nivel inicial 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera” tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y la socialización en niños.

Este tipo de investigación es teórica básica, se ha empleado un diseño no experimental, transaccional con una muestra de 50 niños del nivel inicial. Para medir la variable de estudio se emplearon en un cuestionario, los cual fue 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.

Lo cual nos permitió emplear la prueba no paramétrica de Spearman para la contratación de las hipótesis.

Esta investigación según su naturaleza, este tipo de exploración es cuantitativa como indica Hernández (2016), pretende especular ideas y no abordar temas explícitos, manejando información extensiva y no con la relevancia de los resultados del examen. Se trabaja sobre información amplia y comprensión de diversos campos de estudio, donde se sugiere un tema y se obtienen inicios de conversación sustanciales a partir de las especulaciones.

La conclusión permite afirmar que existe relación positiva muy alta( $r=0,902$ ) y significativa ( $p=0,000$ ) entre los juegos cooperativos y la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

El objetivo principal de este enfoque de exploración es acumular datos para trabajar en la comprensión de un tema, y estos datos pueden ser valiosos para dar respuestas al mismo.

**Palabras claves:** juegos cooperativos – socialización – participación

xi

x

xi

## ABSTRACT

The present work is the result of the investigation entitled "Cooperative games and socialization in children of the initial level 3 years in the I.E.I. N° 243 "Esperanza Carrillo de Peschiera" had as main objective to determine the relationship between cooperative games and socialization in children.

This type of research is basic theoretical, a design has not been used experimental, transactional with a sample of 50 children of the initial level. To measure the variable of study were used in a questionnaire, which was duly validated and applied to children of the sample. Since the research was carried out under an approach quantitative, the hypothetical deductive method of research was used. This allowed us to use the test Spearman's non-parametric test for contracting hypotheses.

This research, according to its nature, this type of exploration is quantitative, as indicated by Hernández (2016), it aims to speculate on ideas and not address explicit topics, handling extensive information and not with the relevance of the exam results. It works on broad information and understanding from various fields of study, where a topic is suggested and substantial conversation starters are obtained from speculations.

The conclusion allows us to affirm that there is a very positive relationship high ( $r=0.902$ ) and significant ( $p=0.000$ ) between cooperative games and socialization in 3-year-old children from the I.E.I. No. 243 "Esperanza Carrillo de Peschiera"

The main goal of this exploratory approach is to accumulate data to work on understanding a topic, and this data can be valuable in providing answers to it.

**Keywords:** cooperative games - socialization - participation

## **CAPITULO I**

### **1. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En estos últimos tiempos ocasionados por el COVID-19 hemos tenido que estar en aislamiento social obligatorio, ya que el virus de la pandemia se extendió rápidamente en el mundo, afectando así a la población. Por ese motivo las clases se han llevado de forma progresiva, perjudicando severamente la educación de los niños. Actualmente hemos regresado a la presencialidad observando los resultados de la educación.

En las prácticas docente hemos evidenciado, malas actitudes y mal comportamiento entre compañeros de clases, de los cuales, en su gran mayoría, presentan diversos problemas de conducta y de relaciones de comportamiento, social e interpersonal como: coexistencia entre sí, agresión físico, verbal e insulto (psicológico) durante y al final de la sesión clase. El problema se detecta a partir de la observación directa (participativa), realizado por el profesor de aula responsable, para mostrar todas las actitudes agresivas como: patada, empuje, burlas, movimiento y expresión corporal. Físicamente, dejando una mala relación entre ellos y una mala atmósfera en la clase.

Estos estudios internacionales mencionan que la empatía y la socialización tiene una función de adaptación a nivel social, permitiendo conectar con los demás, comprendiendo el mundo interno de otras personas. Se puede deducir que comprender al otro facilita la mejora y el mantenimiento de vínculos en las diferentes relaciones sociales, teniendo afinidad con el área emocional donde se requiere la escucha activa, capacidad de comprender que es lo que puede pasar al otro ser humano, entre otras situaciones.

Gómez (2019), se refirió a que las habilidades interactivas son aparatos excepcionalmente esenciales en vista de que permiten a las personas fomentar en un entorno individual o relacional para comunicar sentimientos, perspectivas y deseos de manera adecuada. Spirits (2018), encontró en su exploración que los niños introdujeron numerosos desafíos en su socialización, ya que necesitaban impulso para coordinar en la reunión, así como para fomentar ejercicios juntos. En vista de esto y comprendiendo que las habilidades interactivas se obtienen a través del aprendizaje, un método extremadamente sensato para cambiarlo es a través de los juegos, ya que el juego afecta a la mejora de la confianza, la conducta, el aprendizaje y el carácter.

Un concentrado de Spirits (2018) demuestra que el comportamiento agresivo en casa se refleja en la vida escolar y es, posiblemente, de lo más grave que queda durante el tiempo de asentamiento. Desde siempre, el juego nos ha hecho más humanos, sin embargo, muchos dependen más de la rivalidad y la pelea. Hoy en día, en el campo de la escolarización, están funcionando inequívocamente los juegos co-utilizables, donde no hay fracasos ni campeones y donde el apoyo, la correspondencia y la coactividad excepcional, por lo que la ocurrencia sobrenatural del juego se incrementa, al participar juntos para rastrear la alegría y la correspondencia y el entusiasmo de todos.

Taípe (2017), hace referencia a que la sensación en la escolarización temprana es fundamental para que los niños se relacionen, ampliando la capacidad de comunicar sus sentimientos, sensaciones y gestos cálidos. También, en la actividad pública que se despliega como se referenció anteriormente. Esta sensación de juego el niño emerge de manera característica, tanto al reconocerlo como al notarlo, aceptando el niño independientemente del reconocimiento, mostrando seriedad en lo que dice, comunica, permitiendo trabajar con confianza.

Velasco (2017), hace referencia a que los juegos de ayuda crean la cooperación, compasión, amistad entre ellos, fomentando una aptitud positiva en ellos ya que aporta un valor significativo para que los niños se desarrollen con el sentimiento de esfuerzo conjunto. Son igualmente actividades divertidas, estableciendo un ambiente de reconocimiento y asociación entre los individuos, haciéndoles compartir pensamientos, valores, designando actividades y obligaciones. Desde que empezamos el juego hasta que lo cerramos.

A nivel público, hemos explorado algunas proposiciones o tareas que hacen hincapié en puntos pertinentes a nuestra exploración y donde podemos tener una premisa sobre lo que estamos investigando. En el juego, se introducen algunas metodologías, entre ellas: los juegos útiles correspondientes a la socialización y el funcionamiento como metodología educativa.

Herrera (2018), especifica en su programa sobre los juegos, ya que son útiles para fomentar la socialización en los niños, los científicos observaron que los niños antes de los juegos versátiles estaban en un nivel bajo. Negrete (2017), encontró en su exploración que los juegos son un procedimiento educativo para los juegos útiles para fomentar la socialización, el seguimiento de las dificultades en la colaboración similar y en el objetivo de la cuestión privada en los niños.

Trejo (2017), menciona que la socialización y los juegos juegan un papel muy importante, desarrollando relaciones positivas, firmeza en los estudiantes en un entorno de creencias.

En el establecimiento educativo subyacente "Esperanza Carrillo de Peschiera", ubicado en la zona de Chíncha Alta, en la división de ICA, se ha ilustrado la ausencia de suficiente mejoramiento social en el local escolar, la correspondencia con los tutores o potencialmente guardianes, los niños experimentan problemas en el manejo de los demás, por lo que los niños actúan y demuestran el hecho de ser excepcionalmente contemplativos y antagónicos.

Además, un gran número de ellos experimenta problemas de coordinación en los ejercicios deportivos que se demuestran peligrosos y a veces contundentes. Asimismo, se ha visto en las clases, que los niños no han adquirido el avance de pautas agradables, y además son vacuos con un déficit de lenguaje no verbal. Una gran parte de los niños proceden de hogares desestructurados y, por lo tanto, son criados por abuelos o tíos, ya que sus padres suelen trabajar todo el día en el campo o en el desarrollo. Por ello, el grupo de educadores ha estado tratando con juegos agradables en el establecimiento para apoyar la cooperación, así como para inclinar hacia la socialización y la correspondencia entre ellos. Este punto difícil ha creado la consideración de conocer y averiguar la conveniencia de este tipo de juego con respecto al avance social de los niños en su forma de formación inicial.

## **1.2 FORMULACIÓN DE PROBLEMA**

### **1.2.1 Problema general**

**P.G:** ¿De qué manera se relaciona el juego cooperativo y la socialización en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

### **1.2.2. Problemas específicos**

**PE1:** ¿De qué manera se relaciona el juego cooperativo y las habilidades básicas de la interacción social en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

**PE2:** ¿De qué manera se relaciona el juego cooperativo y las habilidades para hacer amigos en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

**PE3:** ¿De qué manera se relaciona el juego cooperativo y las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones en los niños de 3 años en la I.E.I. N°243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

### **1.3. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS**

#### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL**

**O.G:** Determinar la relación que existe entre el juego y la socialización en los niños y niñas de 3 años en la I.E.I. N°243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”.

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**OE1:** Determinar la relación que existe entre el juego cooperativo y las habilidades básicas de la interacción social en los niños de 3 años en la I.E.I. N°243” Esperanza Carrillo de Peschiera”.

**OE2:** Determinar la relación que existe entre el juego cooperativo y las habilidades para hacer amigos en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”.

**OE3:** Determinar la relación que existe entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas con las habilidades relacionadas con los sentimientos y las emociones en niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”.

### **1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Hoy en día, las habilidades interactivas son una pieza importante del movimiento humano y significativo. Además, es principal destacar que una amplia gama de trabajos de reunión, construcción de grupos, mejora de las habilidades de colaboración, compañerismo y consideración, hacen un vínculo positivo en los niños y fortalecen su confianza. De esta manera, los niños invierten gran parte de su energía diaria con los demás, a través de la concentración en reuniones, juegos, deportes; donde las conexiones positivas crean prosperidad individual.

#### **1.4.1 JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

Permite conocer y comprender los compromisos significativos de los juegos útiles, y de esta manera responder a la inclinación de desarrollo continuo y a las normas curriculares propuestas por el MINEDU para preparar y trabajar en la naturaleza de la escolarización inicial, así como en la respuesta a las dificultades y ventajas de los estudiantes, dando posteriormente una mayor base educativa que mejore la preparación exhaustiva.

Además, es fundamental considerar que todos los tipos de conjuntos funciona en grupo, el desarrollo de los juegos de cooperación, amistad, respeto; construye una variable fundamental en la vida de los niños, para generar una unión positiva de ciertos miembros además fortalecen su autoestima. Comprendemos que los niños la mayoría de su tiempo diario pasan tiempo interactuando mediante el juego, deportes; donde la interacción positiva es una de fuentes de más grande autoestima y confort personal.

#### **1.4.2 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

Con el apoyo de la comprensión significativa que se ha adquirido sobre el examen evolutivo (juegos co-utilizables y socialización); información que necesita actuar como referencias de meta para que más tarde los especialistas instructivos calificados (jefes locales, UGEL y establecimientos instructivos) encuentren formas rápidas de avanzar en la utilización de juegos co-utilizables y trabajar más en la socialización donde los niños puedan favorecer valores y normas de comportamiento, con el fin de posibilitar su adaptación al contexto social.

## Capítulo II

### MARCO TEÓRICO

#### 2. ANTECEDENTES DE ESTUDIO

En el presente estudio se han considerado los siguientes antecedentes:

##### 2.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

**Gómez (2019)**, "Juegos cooperativos en el desarrollo de la empatía en niños de 3 años". Tenemos la posibilidad de entender que los juegos útiles no se siguen aplicando a los niños, pero algunas veces qué juegos fomentan un interés que ayuda a limitar la contundencia que pueda existir dentro y fuera de la sala de estudio. Asimismo, se expone que la compasión es crucial para que los niños la creen, ya que una vez que comprendemos cómo escuchar y averiguar los sentimientos de los demás sin previo aviso de nosotros y nuestras palabras y, en igualdad, poseer un abrazo es plausible. En resumen, se expone que esta técnica (el juego útil y compasivo) asume un papel básico en el desarrollo inteligente, profundo, mental y mental de los niños, ya que fomenta cualidades y respuestas que son esenciales para la existencia diaria, y compromisos positivos para la concurrencia con el clima tanto en clase como en casa.

**Morales (2018)**, en su tesis sobre "Análisis de los juegos cooperativos y su impacto en el desarrollo de los niños de 3 años del nivel inicial Marieta de Veintimilla de Sangolquí", el objetivo de la revisión era exponer el efecto positivo de estos factores, para lo cual se completó un retrato subjetivo como estrategia de funcionamiento, con un ejemplo de 50 niños de cinco años. El objetivo del creador es que los juegos útiles permitan una realización superior del aprendizaje, la mejora de los conocimientos, la perspectiva socioemocional y la socioafectiva. El especialista presume que el procedimiento de los juegos útiles afecta realmente al avance de los niños tanto en su ángulo mental como en su ciclo de socialización.

**Martínez (2017)**, en su tesis sobre “Los Juegos Cooperativos y su interacción con el desarrollo de Capacidades Sociales en la Enseñanza Inicial”, presentada en la Universidad Abierta Interamericana, el objetivo de la revisión era exponer el efecto positivo de estos factores, para lo cual se completó un retrato subjetivo como estrategia de funcionamiento, con un ejemplo de 50 niños de cinco años. El objetivo del creador es que los juegos útiles permitan una realización superior del aprendizaje, la mejora de los conocimientos, la perspectiva socioemocional y la socioafectiva. El especialista presume que el procedimiento de los juegos útiles afecta realmente al avance de los jóvenes tanto en su ángulo mental como en su ciclo de socialización.

**Valle (2017)**, en su tesis: Los juegos cooperativos y su incidencia en el aprendizaje cognitivo de los niños del nivel inicial de enseñanza elemental del jardín de infantes “Las Rosas” de la parroquia Huachi Muchacho del Canton Ambato Provincia de Tungurahua, presentada en la Universidad Técnica de Ambato, El objetivo de este estudio era observar el índice de estrategias útiles en la mejora del aprendizaje mental de los niños. El método utilizado fue un estudio de los tutores de los niños del ejemplo. Además, se dirigió una reunión con los especialistas en instrucción del nivel inicial "Las Rosas" de la ciudad de Ambato y con 15 expertos en la materia. Se completó la percepción de los niños y niñas, de la escuela de la ciudad de Ambato utilizando la estructura de percepción como dispositivo. Una vez terminada la exploración, se llegó a los extremos adjuntos: La gran mayoría de los tutores dicen que apenas conocen los métodos dinámicos, el trabajo en grupo y el trabajo cooperativo que permitirían a los niños rendir más en el aula y lograr una mejor información. Los tutores dicen que los educadores no hacen cosas que ayuden a los niños a avanzar intelectualmente y a fomentar su razonamiento.

**Urbina (2017)**, en su tesis, investigó sobre “La socialización en los estudiantes que practicaban juegos tradicionales guatemaltecos en su infancia”, su muestra fue en 25 niños y niñas de 3 a 4 años, luego de aplicar el instrumento para medir las variables, Se llegó a las siguientes conclusiones: Los juegos convencionales potencian una conexión positiva e inteligente entre los niños para que participen de forma efectiva y destierren la palabra no puede o limiten la colaboración. Las habilidades inadecuadas fueron vistas como; hacer solicitudes, indignación o conflicto. Se encontró que los dos sexos tienen puntos medios comparativos para la auto-articulación, ofreciendo expresiones como comprador o comunicando diferentes preferencias.

**Guevara Robles (2017)**, en su tesis titulada “Como reducir los comportamientos agresivos por medio del juego para promover la convivencia en los niños(as) de 3 años del Jardín Infantil Principitos de la Ciudad de Antonio Nariño en Bogotá, D.C. La población con la cual se llevó a cabo esta averiguación estuvo conformada por los niños y niñas que en aquel instante transitaban los grados mayores del jardín. Alrededor de 30 niños y niñas que equivalen al 25 % poblacional del jardín infantil. Quien liberó el trabajo, expreso partiendo de los resultados logrados que para poder hacer que el juego impacte como táctica pedagógica se propone llevar a cabo tácticas lúdicas.

**Taípe (2017)**, en su tesis investigó "El drama infantil como un proceso de socialización en niños de 3 años del Centro Episcopal El Lord. Propuesta de pautas de actividad recreativa para maestros de nivel temprano ". La intención es, en su mayor parte, explorar la conexión entre los hijos de los exámenes de compromiso a la luz del hecho de que los datos se obtienen de la lista de correlación aplicada a los niños". Se dibujan los extremos que acompañan:

Este juego trabaja con la mejora de diferentes partes de la forma de comportamiento de los niños: carácter, habilidades interactivas, espacios de motor y avance de las habilidades reales; mientras que los diferentes encuentros y la cubierta cuando la vulnerabilidad, trabajan con la transformación y, como resultado, la independencia de la forma de comportamiento de los niños.

**Guerrero Minda (2017)**, en su tesis que expone “Objetivo establecer los juegos cooperativos como táctica en el desarrollo del comportamiento prosocial en los niños y niñas del nivel inicial, “Génesis”, de esa ciudad. Los resultados obtenidos son positivos, los juegos útiles actúan como estrategia en la mejora de la conducta prosocial. El 93% de ellos participa en el desarrollo de juegos agradables, el 47% ayuda a sus compañeros en los recados y el 70% ayuda a su compañero tras ser atacado por otro, lo que demuestra claramente que los juegos útiles ayudan a mejorar la conducta prosocial.

**Velasco (2017)**, en su tesis para optar el grado de magíster en Investigación Aplicada a la Educación en la Universidad Valladolid, España. “El juego cooperativo para el desarrollo de la socialización”. Los analistas en sus exámenes muestran los resultados adjuntos: los juegos agradables son vistos como puntos razonables para crear y avanzar en la socialización de los estudiantes. De esta manera, se encontró que la socialización, por ejemplo, la discusión, la compasión, la atención, la persistencia, ayudan a encontrar un club de parentesco entre los estudiantes que avanzan unión de reunión. Además, se ha resuelto que el avance de la socialización (en lo que respecta a sus disparidades en los demás y su profundo reconocimiento) hace que los estudiantes intenten mantenerse alejados de los enfrentamientos y, en el caso de que se produzcan comprometidos con algo, intenten abordarlo de la manera más adecuada. Por lo tanto, al recordar este tipo de técnica para la clase, se disminuye la lucha y la seriedad. Por último, se presume que el fomento de la socialización en los

niños es un enfoque para apoyar la concurrencia en los estudiantes y ayuda a limitar el evento de contención.

**León (2017)**, La finalidad de este análisis de averiguación ha sido proveer espacios pedagógicos que beneficien el desarrollo y aumento de la sabiduría emocional de los estudiantes del curso 404 de la jornada estudiantil matutina, además de buscar que estos estudiantes lleguen a ser capaces de hacer procesos emocionales de meditación, autoconocimiento y autoestima. Se desarrolló una indagación de tipo de análisis cuantitativo de enfoque mixto que plantea el estado emocional de los estudiantes a grado intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, desempeño de estrés y adaptabilidad. Los resultados evidenciaron una optimización notable en el coeficiente emocional a grado intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y funcionamiento de estrés.

## 2.2. ANTECEDENTES NACIONALES:

**Milla & Rodríguez, (2019)**, N.º 1182, Universidad José Faustino Sánchez Carrión, el diseño ha sido de tipo detallado - correlacional, con un ejemplo de 52 niños, el instrumento utilizado fue el examen, razonando que el nivel de la socialización llegó a un nivel serio en la mejora de niños y niñas, que se compara con el 42,3% (22 niños), una tasa similar se obtuvo en un grado medio y el 15,4% (8 niñas) llegó a un grado bajo, en la circunstancia de la socialización 61. En la circunstancia de la socialización directa, el 61,5% (32 niños) llegó a un nivel medio y el 38,5% (20 niños) llegó a un nivel bajo. En lo que respecta a los dos factores, se demostró que existía una cooperación inmediata y enorme entre los dos factores, de modo que mediante la realización de la prueba de Chi-cuadrado, se obtuvo un significado de  $p = 0,000$  o  $p < 0,05$  de importancia.

**Quiroz (2018)**, en su tesis titulada “Juego cooperativo y desarrollo de capacidades de relación social en niños y niñas de 3 años de la organización educativa. El diseño ha sido detallado correlacional, con una muestra por 90 estudiantes, el instrumento utilizado fue una encuesta, suponiendo que la variable juegos útiles llegó a una nota de aprobación que se compara con el 52,2% (47 jóvenes), seguido de una nota habitual con el 47,8% (43 niños), por tamaños se encontró que en la medida de participación el 33,3% (30 niños) estaban en una nota de aprobación seguido del 18,9% (17 niños) en la grandeza normal, en la medida de cooperación el 35,6% (32 niños) estaban en la nota de aprobación seguido del 22,2% (20 niños) en el nivel ordinario; en el nivel de broma, el 27,8% (25 niños) se situó en el nivel normal y el 21,1% (19 niños) en el nivel significativo; al igual que en la variable de socialización, que alcanzó un nivel indiscutible con el 66,7% (60 niños), seguido por un nivel moderado con el 33,3% (30 niños). Teniendo en cuenta estos resultados, hubo una comunicación positiva moderada entre el juego útil y la mejora de las habilidades de relación social

en los jóvenes de 3 años de la asociación instructiva N° 7096, caracterizada por el Rho de Spearman 0,470.

**Herrera (2018)**, en su tesis para elegir una maestría en psicología educativa en la Universidad de César Vallejo en Chiclayo, "Programa de juegos cooperativos para desarrollar la socialización en estudiantes de la Institución Educativa. 10925 "César Vallejo" - Chiclayo – 2018, los científicos en sus exámenes llegaron a las resoluciones: encontraron que los jóvenes antes de la variación de los programas de juegos útiles se encuentra en un nivel bajo (47,4%) y la importancia (52,6%) se convirtió en una señal de que la descendencia de la Formación Esencial Por ejemplo "César Vallejo" presentan contenciones cuando se conectan con sus compañeros de grupo, trayendo a la fuerza la forma de comportarse y la desconfianza y la limitación de sus esfuerzos coordinados con diferentes niños. El programa de juegos útiles se plantea adicionalmente decidido a construir la socialización de los niños desde el nivel subyacente, por esta situación, este programa tiene una expansión de seis semanas y cuenta con 12 encuentros a la luz del compromiso hipotético de las metodologías de Bandura y la socialización para María Inés Monjas. Para comprobar el avance de la socialización, después de la ejecución de la intercesión anticipando a los niños, el test de post-ejecución, cuyos resultados muestran un incremento crítico, así, el 26,3% de los jóvenes participantes, presentan un grado de conjunción normal y el 73, 7% se caracterizan en un nivel significativo. Se tiende a mostrar que la especulación de la investigación aprueba que los juegos útiles refuerzan la socialización de los estudiantes al mostrar perspectivas edificantes entre los compañeros.

**Díaz Montenegro, R & Alberca Guerrero (2017)**, A los que se les nombró un ensayo que tiene espacios llamados como: capacidades simples, avanzadas, expresión de sentimientos y capacidades alternativas a la embestida. Para ensamblar estos datos introducidos por los niños después de las reuniones de juego, hubo una segunda parte donde se aplicó nuestro dispositivo para diferenciar y confirmar el avance crítico que se había logrado. Se presumió que esta reunión de encuentros tuvo un

buen impacto en el trabajo de socialización de los niños y niñas, en los tamaños de límites esenciales con un 22%, nivel alto, articulación de sentimientos y opciones en contraste con el aumento con la mitad. La prueba de estudio T factual valida los cambios positivos existentes entre el pretest y el postest, trabajando en la socialización de los niños y niñas de la asociación pensada en la exploración.

**Negrete (2017)**, en su tesis para optar el grado de magíster en Didáctica de Educación Inicial en la Universidad San Ignacio de Loyola en Lima, "Estrategia didáctica de juegos cooperativos para desarrollar la socialización en niños de 3 años en educación inicial". La científica en su revisión llegó a las resoluciones adjuntas: rastreó la socialización desafortunada, la conjunción escolar, el narcisismo y el problema en la comunicación real y en el objetivo de la materia privada en los niños y niñas. Además, se observó que los procedimientos para el avance de la socialización y la poca información sobre los juegos agradables para los educadores fueron pasados por alto. Para fomentar la socialización, se proponen técnicas de juego útiles, a la luz de los enfoques constructivista, socio desarrollista y psicosocial. El resultado más importante de esta propuesta es que se aprobó el plan de solicitud sistémica de juegos útiles para fomentar la socialización. Finalmente, se concluye que la metodología educativa de los juegos útiles es aplicable para construir la socialización de los alumnos de Cerro de Pasco.

**Chavieri (2017)**, en su tesis maestra titulada "Juegos cooperativos y socialización en chicos del Periodo II de la organización educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016". El objetivo de este examen de exploración es establecer la conexión entre los juegos útiles y la socialización de los niños y niñas en la asociación instructiva a la que se hace referencia, así como el nivel de comunicación de la socialización con en colaboración con el esfuerzo coordinado, la participación y la felicidad con respecto a los alumnos. Los resultados mostraron que la comunicación entre los juegos útiles y la socialización era positiva con un nivel de conexión realmente serio, y se dedujo igualmente que el nivel de conexión entre la socialización y el esfuerzo conjunto, la colaboración y el deleite era positivo. Finalmente,

se razonó que, mientras se asumía la pretensión de educar, el papel básico de la instrucción subyacente era dinamizar la socialización de los niños, por lo que se prescribió potenciar y elevar los proyectos y planes para incrementar la socialización a través del esfuerzo conjunto en los juegos útiles.

**Ángeles (2017)**, En su tesis de licenciatura titulada “Programa de regulación emocional por medio de ocupaciones de desplazamiento para niños y niñas de 4 años”. La razón de este examen de exploración ha sido dar el clima instructivo el desarrollo de un programa apto para trabajar en el estado de los lugares profundos de los niños y niñas de 3 años de una escuela financiada por el gobierno a través de ocupaciones reales correspondientes al desarrollo humano. Los contendientes eran alumnos de 3 años de una escuela financiada por el Estado, con una población total de 11 alumnos. Finalmente, se presumió que es de extrema importancia que los educadores de formación real se preocupen por el avance de los caracteres de los alumnos, así como la necesidad de formación cercana en las escuelas para trabajar en esfuerzos relacionales coordinados. Finalmente, la autora recomienda a sus socios que coordinen diversas estrategias y elementos creativos correspondientes a la articulación corporal y el desarrollo humano a las clases de formación real.

**Valdeiglesias (2017)**, “Juegos cooperativos para mejorar las capacidades sociales en los niños y niñas de 3 años de la Organización Educativa N°389, Rímac – 2017”. El instrumento utilizado fue una escala, por lo que en la prueba previa el 36% (9 niños) se consideraron de bajo nivel, pero en la prueba posterior el 38% (10 niños) se consideraron de un nivel indiscutible; asimismo, en la medida de las capacidades para hablar y jugar y las capacidades para relacionarse con los adultos, el 36% (9 niños) y el 22% (6 niños) se encontraban en la mala calidad por separado, pero en la prueba posterior el 36% (9 niños) y el 30% (8 niños) se encontraban en el alto grado individualmente. En correspondencia con los dos factores, se demostró que hubo una enorme mejora en los hijos de la reunión experimental tras la utilización de los juegos útiles.

**Dagoberto (2017)**, determino su tesis, "Juegos cooperativos para avanzar la coexistencia estudiantil en los niños y niñas de las primeras instituciones educativas", "Kushi Qaqlla", Huaraz, 2017, Tesis de Médico, Universidad de Cesar Vallejo. Se determinó ver el valor en la forma de poseer ocupaciones útiles para una correcta comprensión de la conjunción understudy. El ejemplo se compone de 28 alumnos, de la escuela de niños y niñas, relacionados con la organización "Kushi Qaqlla"; el conjunto exacto se compone de 28 alumnos de la asociación instructiva No. Se infiere que existe un contraste entre el conjunto de control y el conjunto exacto. Posteriormente, la utilización de juegos agradables incrementa la conjunción de los alumnos en los estudiantes.

**Trejo (2017)**, en su tesis titulada "Socialización y la cooperación" en niños de educación de 3 años de la concepción de IE Inmaculada del Distrito de Los Olivos, 2017". El examen es de enfoque cuantitativo. Las pruebas son 109 estudiantes de más de 3 años, instrumentos de estimación, para diferentes socializaciones, rango de conjunción, ajustado en 20 cosas, aprobado por tres especialistas. Los juegos de ayuda incrementan la presencia de conexiones altas y positivas entre las socializaciones y la decisión en los estudiantes que tienden a ser confiados y directos, a mantener el contacto, a hablar con facilidad, a mantener una postura recta, a utilizar reacciones directas y a utilizar la verbalización positiva. Se distingue que el 74,3% tiene un grado decente de socialización; el 13,8% de los jóvenes tiene un nivel decente y el 11% tiene un nivel estable.

## **2.3 Bases teóricas**

### **2.3.1. Variable Juegos cooperativos**

#### **2.3.1.1. Definición**

El juego útil "es un juego para lograr resultados, es imprescindible que cada uno de los adornos espere objetivos y reglas similares, que todos participen y que la colaboración se cree de forma organizada" (p. 27), ya que es la consecuencia de las estrategias aplicadas a los objetivos creados por reuniones de personas o establecimientos que tienen intereses u objetivos similares. En este ciclo se aplica fundamentalmente la metodología cooperativa y de afiliación que trabaja con la consecución de objetivos compartidos: eso es lo que caracteriza a los juegos de ayuda "cooperar implica sumarse a los demás dando diferentes propuestas para seguir desarrollando la participación en los jóvenes y medidas agradables".

Desde la posición sociocultural de Vygotsky (2007), define que es un proceso psicológico más alto tiene origen social, es decir, que el apoyo del sujeto será en los ejercicios que se transmiten a los demás que las circunstancias y la forma de trabajar el ciclo puede ser entendido. En este sentido hipotético equivalente, este juego es una acción legislativa a través de la cual la mejora de los niños se centra en el diseño de sus capacidades mentales fundamentales y sus desarrollos a una capacidad mental superior. Para que este avance se produzca, es fundamental que a través de otros temas de juego se trabaje mejor y se den los dispositivos de intervención adecuados. Algunos creadores situados en Vygotsky han expresado que en la sala de clases la obligación del grupo que muestra es diseñar deliberadamente un sistema deportivo que espera que los niños y niñas construyan los signos de capacidad como ayuda para su giro mental. En correspondencia con lo anterior, este trabajo está planeado para representar el juego de los niños y niñas con el fin de abordar los signos en el número de habitantes en 45 niños en preescolar. La metodología subjetiva es asumida desde la metodología de análisis contextual interpretativo. Se realizaron percepciones a niños y niñas en el aula de

clases, esto se guardó en un diario de campo, de igual manera, se aplicaron entrevistas semi organizadas a los educadores y al jefe institucional. Los resultados se tratan con un examen de contenido.

Por otra parte, a pesar de que los educadores entrevistan a los niños y niñas en sus juegos, como técnicas para su práctica diaria, la verdad es que algunos planes de trabajo adaptables sitúan este movimiento al margen de su trabajo académico. Se prescribe al personal de la escuela que perciba el trabajo del juego que es ineludible en el desarrollo de los niños completos bajo el período de los niveles preescolares y que esto se refleje en la combinación de ejercicios deportivos con objetivos claros y provocando a propósito planes de trabajo adaptables.

### **2.3.1.2. Características de juegos cooperativos**

Para Jean Piaget (1956), el juego comienza a partir de las destrezas del estudiante, porque representa la adopción de efectividad o reproducción de acuerdo con cada nivel de evolución. Presenta algunas cualidades de los juegos útiles a la luz de las sensaciones de oportunidad de los miembros:

- **Libre para competir:** Los hombres no están obligados a competir ni quieren superar a los demás en el juego, pero necesitan su ayuda.
- **Libres para crear:** En el momento en que los individuos se adelantan y hacen, tienen una extraordinaria realización individual y mayores potenciales para rastrear respuestas para nuevos problemas.
- **Libres de exclusión:** Los juegos útiles se despiden de la eliminación por ausencia de progreso.
- **Libre de elegir:** para dotar a los individuos de decisiones, mostrarles consideración y repetirles la convicción de que pueden ser independientes. Asimismo, la oportunidad de dar estos pensamientos, decidir y decidir por sí mismo construirá su inspiración por el bien de los ejercicios de entretenimiento.
- **Libre de agresión:** la ausencia de competencia con otros facilita un clima social positivo donde el comportamiento agresivo y destructivo no tiene lugar.

### **2.3.1.3. Beneficios del juego cooperativo**

Según el autor Ruiz (1998), las actividades lúdicas cooperativas son actividades que exigen al jugador una forma de acción orientada al grupo, donde cada participante colabora con otros para lograr objetivos comunes.

1. Avanzan en la unión de las reuniones y en la sensación de tener un lugar.
2. Mejorar las interacciones sociales, amistosas, positivas y constructivas.
3. Reducción de las estrategias violentas para la resolución de conflictos
4. Son buenos para el desarrollo y la expresión emocional, y se identifican con los demás al generar emociones positivas con el equipo.

### **2.3.1.4 Dimensiones de la variable juegos cooperativos**

Para dimensionar la variable de los juegos cooperativos, hemos tomado en cuenta a la autora María Montessori.

**-Cooperación:** Esta dimensión está marcada por la evaluación para la finalización de actividades y dificultades en el camino grupal a través de la interrelación recíproca y controlada. El trabajo cooperativo es la forma más apropiada de desarrollar la capacidad, compartir y socializar, con atención mutua a los compañeros. Tratando de obtener el mismo objetivo, cambiar la posibilidad de una respuesta destructiva en una respuesta constructiva y positiva. Delgado (2011) muestra que todos los juegos no son buenos hasta la edad de 3 años a esa edad y el procedimiento debe ser simple y preciso. Que promueve la participación. El propósito de esto es que todas las personas participen en grupos, colaboran y brindan asistencia conjunta, 15 para poder lograr los objetivos propuestos, cumplen con cada participante con un papel específico.

**-Participación:** dentro de un contexto selectivo y discriminatorio, este tipo de juego está destinado a evaluar la participación de todos los participantes. Cómo participar colectivamente en la realización del juego y en la búsqueda de soluciones alternativas producirá un clima de confianza agradable y una participación recíproca. Una dimensión divertida de la práctica de los juegos cooperativos tendrá consecuencias beneficiosas

para su desarrollo como ser humano y mejorará las relaciones sociales y el afecto y la cooperación en sus grupos en clase, lo que manifiesta sentidos pedagógicos orientados a la promoción del comportamiento social (Orick 1996).

**-Diversión:** Compartir momentos de emoción, placer, satisfacción que expresa emociones de una manera saludable ayuda a fortalecer, sin buscarlo, lazos interpersonales. Como los niños, que tienen total libertad para jugar, se ríen y se divierten espontáneamente, garantizan accidentalmente un desarrollo emocional y físico adecuado. Es divertido aflojarnos y fortalecernos mental y socialmente, porque cada vez que nos divertimos, hay uno más para compartirlo. No siempre se trata de asistir a una fiesta y participar en actividades divertidas. La capacidad de la que estamos hablando está relacionada con las actitudes hacia la vida.

### **2.3.2. Variable socialización**

#### **2.3.2.1. Definición**

Según Horse (2007), la socialización es "una serie de comportamientos emitidos por una persona en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos del individuo, para que pueda resolver conflictos de inmediato y evitar dificultades de inmediata futuras"(p. 22). La etapa inicial del período de la niñez es cuando los niños comienzan a interactuar con otros niños y entienden el mundo que los rodea. Los juegos sociales son los elementos básicos del desarrollo de su evolución y su aprendizaje para construir relaciones sociales.

#### **2.3.2.2. Características de la socialización**

Para Herrera (2019) Las habilidades sociales "son toda esa capacidad. Dejan que una persona se lleve con demás y construya una vida armoniosa. Por ejemplo, bondad, tolerancia, respeto y sinceridad. La socialización es la capacidad de asociarse con otros; los individuos no se hacen solos, sino en el marco de otros similares, por lo que, si esta relación está ausente en el ciclo crucial, su desarrollo no se convertirá en personas sociales. "Esto implica que la socialización es el curso de la adición social, sobre la base de que, al traer a la gente en el grupo, se convierten en

individuos agregados, dejando la forma de comportarse, es más poco fiable en cuanto, las directrices de la resiliencia y la conjunción de" Sampieri, como se cita en (Rye, 2014, p.37). Como indica un creador similar, la socialización como una interacción tiene varias cualidades, que se representan a continuación:

- **La socialización es la coexistencia**, con otros, que devastarán y se eliminarán a sí mismos del manantial esencial de realización, para el equilibrio mental, cumpliendo con los requisitos de amor, seguridad y ayuda, por ejemplo, morando juntos es, entonces de nuevo, la mejor prueba de que la socialización es válida y que otros pueden llegar a los jóvenes.

- **La socialización es el aprendizaje**, los humanos socializan, porque tiene una virtud de llevar a cabo actividades de socialización que saben, lo cual es una relación saludable con los demás. La socialización es el resultado de una respuesta a la estimulación ambiental.

- **La socialización es la internalización**, las normas, las costumbres, el valor, gracias al hecho de que los individuos conquistan la capacidad de actuar humanamente. Se puede ver las características de esta socialización de que el niño vive en familia, escuelas, iglesias, comunidades y en el medio ambiente donde se encuentra en diferentes momentos cuando se trata de otros.

### **2.3.2.3. Como favorecer la socialización en niños de 3 años**

El juego surgió de la necesidad de imitar el contacto con los demás. La naturaleza, el comienzo y el fundamento son una especie de peculiaridad social y, a través del juego, presenta una escena mejor que la intuición individual. Considera que el juego es una actividad no restringida de los niños y niñas. A la socialización. A través de él, los valores, las costumbres y la costumbre. Vygotsky (citado en Centeno, 1924, p. 13). Así mismo, se manifiestan precipitadamente en los niños y niñas de manera excepcionalmente regular, lo cual es un aparato para fomentar en él diferentes habilidades, por ejemplo; Desgaste, psicomotricidad, mental, social, experiencia cercana al hogar.

**El canto:** Entrenar, impulsar, ayudar con el tono de la planificación, abrir la entrada Apoyar la socialización y las conexiones que se pueden formar como técnicas, permitir que los niños y niñas hablen entre ellos y cantar a través de las voces de los niños. Reunir a los compañeros y dejar que su visión se convierta en aprendizaje. Esto es significativo porque crea un lenguaje y un canto con sentimiento. Avanza la socialización y expresa los sentimientos a través de este niño, Igualmente se puede decir que la mente creativa, el sueño se reconoce a través del canto. Produce secreto, choque, seguridad y certeza.

Allí los niños y niñas saben si jugar y otros cantan diferentes melodías, con diferentes temas, lo que ayudará con el crecimiento de su visión sobre el clima general, este movimiento tiene la intención de desarrollar aún más la jerga y animar la consideración, la memoria, instar a los niños a intentar la música., los deportes de coordinación de la moto y se mezclan. (Laguna, etc., 2013, p.12).

#### **2.3.2.4. Dimensiones de la variable**

Según el autor Vygotsky muestra las siguientes dimensiones de la socialización.

**-Habilidades básicas de la interacción social:** La socialización se logra a través del aprendizaje formativo. Los individuos no son concebidos modestos, ni tienen talento social; sin embargo, a lo largo de su vida, la conducta está relacionada con lo que realizan y con sus comunicaciones con el entorno social en el que se crean. Papalia, Wendkos y Duskin (2009) muestran que "algunos niños y niñas tienen más habilidades interactivas que otros, muestran su estado de ánimo, su capacidad de reconocer a nuevos individuos y la capacidad de ajustarse a nuevas circunstancias". (p. 203).

**-Habilidades para hacer amigos:** Este tipo de experiencia capacita a los alumnos para comunicar sus gestos, sentimientos y pensamientos cálidos, y para reconocer los sentimientos de los demás; asimismo, les capacita para mantener sus libertades y pueden considerar las libertades de los demás (Monjas, 2002, p. 63). Este tipo de experiencia incorpora los siguientes aspectos Auto viabilidad positiva: relacionada con las

explicaciones positivas que se dicen en torno a uno mismo, las socializaciones y capacidades que tienen las personas. También puede comunicar sobre los demás. Comunicar los sentimientos: se trata de la capacidad de decir cómo nos sentimos, como en la respiración y los sentimientos lo que tenemos y sentimos. Defender los derechos de una persona: este tipo de experiencia permite a los niños descubrir cuándo no se tienen en cuenta sus privilegios y expresarlos. Como 10 para descubrir cuando alguien molesta a la persona en cuestión, o algo fuera de lugar conocido.

**-Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones:** Este tipo de experiencia capacita a los alumnos para comunicar sus sentimientos, sensaciones y pensamientos, asimismo, les capacita para mantener sus libertades y considerar las libertades de los demás (Monjas, 2002, p. 63). Este tipo de experiencia incorpora los siguientes aspectos Auto viabilidad positiva: relacionada con las expresiones positivas que se dicen en torno a uno mismo, las capacidades que tiene una persona son como me puedo comunicar sobre los demás. Comunicar los sentimientos: es la capacidad de decir cómo nos sentimos, como en la respiración y los sentimientos lo que tenemos y sentimos. Defender los derechos de un individuo: este tipo de experiencia permite a los niños descubrir cuándo no se tienen en cuenta sus privilegios y expresarlos. Como 10 para desvelar cuando alguien molesta a esa persona, o algo irrazonable conocido.

## **2.4. Formulación de hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

**H.G:** El juego cooperativo se relaciona significativamente con la socialización en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

### **2.4.2 Hipótesis específicas.**

**H.E.1:** Existe relación significativa entre el juego cooperativo y las habilidades básicas de las interacciones sociales de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

**H.E.2:** Existe relación significativa entre el juego cooperativo y las habilidades para ser amigos de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

**H.E.3:** Existe relación significativa entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas con los sentimientos y las emociones de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

### 2.4.3. Operacionalizad de variables.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGO COOPERATIVO	El programa de juego cooperativo se define como una actividad divertida que involucra a todas las niñas y niños en el grupo, promoviendo mejorando las habilidades sociales. No se colocan o incorrectamente las aletas. No te juegues. Todos los grupos ganan cuando todas las chicas y los niños colaboran entre sí. Montessori (2005).	Estos son los resultados obtenidos de la aplicación de directrices de observación que evalúan 3 dimensiones: cooperación (construida por 20 artículos), participación (artículo 14) y diversión (artículo 22).  Nunca = 1;  A veces = 2.  Siempre =	Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Socializa y colabora</li> <li>➤ Demuestra actitud colaborativa</li> <li>➤ Participa activamente en el juego</li> </ul>	1,2,3,4,5,6,7	Cuestionario	Ordinal  Siempre = 3  A veces =2  Nunca=1
			Participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saludar</li> <li>➤ Integra a sus compañeros</li> <li>➤ Invita a sus compañeros a participar en su equipo</li> </ul>	8,9,10,11,12,13		

			Diversión	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ . Motivación</li> <li>➤ Juega sin temor al fracaso</li> </ul> <p>Demuestra alegría al jugar en equipo.</p>	14,15,16,17,18,19,20
<b>LA SOCIALIZACIÓN</b>	Las habilidades sociales se definen como "habilidades relacionales interpersonales" porque trabajan juntas para conectarse con otros, para mejorar la comunicación con otros, alcanzar acuerdos, resolver conflictos, etc. Estas habilidades están directamente relacionadas con habilidades emocionales y éticas. Vygotsky (2007).	Estos son los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario para evaluar las competencias sociales y adaptadas Sampieri (1993) que evalúa 6 dimensiones: habilidades básicas de interacción social (artículo 0), las habilidades deben ser amigos (artículo 19), competencias relacionadas a las habilidades de sentimientos y emociones (artículo 14).	Habilidades básicas de la interacción social	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saluda afectuosamente.</li> <li>➤ Interactúa favorablemente con su entorno</li> <li>➤ Muestra interés en la colaboración a sus semejantes</li> </ul>	1,2,3,4,5,6,7
			Habilidades para hacer amigos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pedir y hacer favores</li> <li>➤ Busca y acepta amistades.</li> <li>➤ Dialoga haciendo uso de los recursos lingüísticos y paralingüísticos.</li> </ul>	8,9,10,11,12,13,14
			Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresar emociones</li> <li>➤ Da muestras de dominio propio ante diversas situaciones</li> <li>➤ Se compromete en la búsqueda de solución</li> </ul>	15,16,17,18,19,20

## **Capítulo III METODOLOGÍA**

### **3.1 Tipo de investigación**

#### **TIPO INVESTIGACIÓN POR SU FINALIDAD**

Se denomina de otro modo examen no adulterado o hipotético, por la forma en que se perfila únicamente por diferentes normas hipotéticas, dejando a un lado los propósitos pragmáticos. Este tipo de exploración se orienta a descubrir regulaciones fundamentales, así como a examinar diferentes valoraciones de la ciencia, siendo una increíble ayuda introductoria para el examen de las peculiaridades.

Según Baena (2014), especifica que la exploración no adulterada es un tipo de enfoque de examen, cuya razón es lograr una comprensión superior del tema. Este tipo de exploración se centra principalmente en la progresión de la información.

El objetivo principal de este enfoque de exploración es acumular datos para trabajar en la comprensión de un tema, y estos datos pueden ser valiosos para dar respuestas al mismo.

#### **Tipo de investigación según su naturaleza**

Este tipo de exploración es cuantitativa como indica Hernández (2016), pretende especular ideas y no abordar temas explícitos, manejando información extensiva y no con la relevancia de los resultados del examen. Se trabaja sobre información amplia y comprensión de diversos campos de estudio, donde se sugiere un tema y se obtienen inicios de conversación sustanciales a partir de las especulaciones.

## **Tipos de investigación según el nivel de profundización**

Según Hernández (2016), expresa que el examen se distingue porque vamos a detallar y relacionar dos factores de revisión buscando datos claros sobre la cosa que se está considerando, poniéndola en relación con las especulaciones.

El examen correlacional es un tipo de estudio que pretende evaluar la conexión entre al menos dos ideas, clases o factores; las investigaciones cuantitativas miden el nivel de conexión entre al menos dos factores.

### **3.2. Enfoque de investigación**

Como indica Arias (2012), el objetivo de este tipo de enfoque es describir las cualidades o rasgos de la prueba de revisión a través de la utilización de un instrumento de selección de información, haciendo así el examen fáctico correspondiente, además Hernández (2014) aporta que este enfoque recoge información con la que se completará la estimación matemática y la investigación medible, poniendo a prueba las especulaciones planteadas.

Gómez (2012) por su parte señala que el análisis está centrado en aquellos números que se obtiene de cada respuesta una vez realizada la codificación.

### **3.3 Método de investigación**

Las estrategias lógicas especulativas son métodos en los que los especialistas se ven obligados a tener en cuenta algunos pasos para comprobar con seguridad lo determinado en la especulación, es decir: notar la cuestión, tener la opción de cerrar lo que el arreglo debe ser considerado como una respuesta o resultados, igualmente diseccionar los arreglos potenciales y a la larga confirmar los resultados.

El examen correlacional es una especie de técnica de examen no exploratoria en la que un especialista estima dos factores. Para conseguirlo

y evaluar las conexiones medibles entre ellos sin el impacto de factores incidentales.

Esta técnica es gráfica ya que planea explorar la ocurrencia de modalidades de al menos uno de los factores en una población; es rastrear una reunión en uno o algunos factores, cosas y cuando la especulación expresada es igualmente atractiva sobre la base de que está haciendo sentido del trabajo de la disposición. Es importante recordar que los exámenes esclarecedores estiman un mayor número de ideas o factores libres de lo que deberían. Mientras que pueden, obviamente, incorporar las estimaciones de cada variable para decir cómo se muestra la peculiaridad de interés, el punto no es mostrar la forma en que se estiman los factores conectados.

### **3.4 Diseño de investigación**

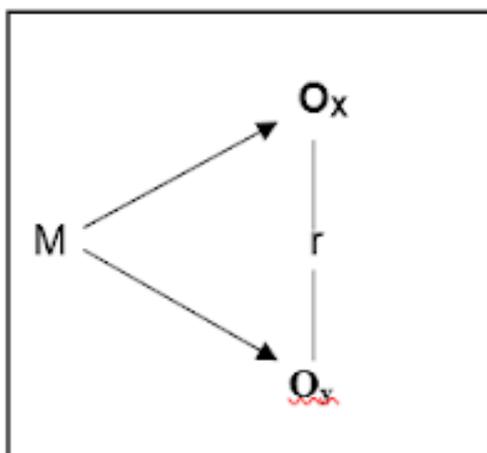
Como indica Hernández (2016) el término configuración alude a la disposición o procedimiento que contiene para adquirir los datos esperados. Por lo tanto, según la exploración que se va a realizar, debemos comprender los distintos tipos de plan accesibles para tener la opción de aplicar el mejor plan entre ellos. El plan de la revisión no es un ensayo.

Para Hernández (2016), la configuración no ensayo está separada por el tiempo en la información, que es: plan transversal, la información se recoge en un tiempo específico, el objetivo es representar la conexión entre factores y ocasiones. Dada la conexión entre el tiempo, el plan longitudinal, el surtido de información en un momento dado, el objetivo es representar los factores y las ocasiones que están conectados entre sí en un momento determinado, el plan longitudinal, el surtido de información o los períodos ocasionalmente, y llegar a inferencias. sobre los cambios, los determinantes y los resultados.

El plan es no experimental, transversal, por la forma en que se recogerá la información para un marco temporal decidido sin mediar en el clima en el que se cultivan, por lo que no habrá control de los factores.

El examen es correlacional porque: "Lo que se estima es la conexión entre los dos factores en un periodo determinado". (Hernández et al. 2014).

La investigación de nivel correlacional utiliza el siguiente diagrama:



**M:** Muestra de estudio

**O1:** Observación de la primera variable.

**O2:** Observación de segunda variable.

**R:** Relación de ambas variables.

### 3.5 POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO

**3.5.1. Población:** Es la reunión o los artículos sobre los que se desea saber algo en un examen, el conjunto de la población que se ajusta y se compenetra con los atributos continuos que estructuran un contribuyente al tema a explorar (PINEDA et al 1994:108). En nuestro ámbito pueden ser artículos de prensa, publicaciones, películas, grabaciones, libros, series de televisión, proyectos radiofónicos y obviamente personas, que nos ayudarán a conformar la totalidad unida a nuestro examen compuesto por 122 alumnos del Establecimiento Educativo N°243 "Esperanza Carrillo de Peschiera".

### **Criterios de inclusión:**

- Estudiantes de 3,4 y 5 años
- Estudiantes que se encuentren matriculados en la institución educativa
- Estudiantes que cuenten con el consentimiento informado de sus padres.

### **Criterios de exclusión:**

- Estudiantes que superen los 4 y 5 años de edad
- Estudiantes que no se encuentren matriculados en la institución educativa

**3.5.2. Muestra:** Muestra: según Hernández (2016), nos plantea que la muestra es un subconjunto o parte del mundo o población en que se llevará a cabo la averiguación. Hay métodos para obtener la proporción de los elementos de la muestra como fórmulas, lógica y otros que se verá después.

**3.5.3. Muestreo:** "Se basa en un grupo de normas, métodos y criterios por medio de los cuales se selecciona un grupo de recursos de una población que representan lo que pasa en toda dicha población"(Mata 1997, p.19).

El realizar el diseño muestral es importante ya que la investigación será de tipo no probabilístico, está dirigido a un subgrupo de la población. Siendo un muestreo cuantitativo, seleccionando a los participantes a investigar.

## **3.6 Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

Las técnicas de investigación o instrumentos que se abordarán en el proyecto de investigación para la recopilación de datos serán:

### **3.6.1. Instrumento: Cuestionario.**

Según Hurtado (2008), es un instrumento que recoge una progresión de preguntas relacionadas con una ocasión, circunstancia o tema concreto. El especialista desea adquirir datos al respecto. Se aplicó la encuesta y como el cuestionario como instrumento para ambas variables.

## **Ficha Técnica 1**

Nombre: Cuestionario acerca de juegos cooperativos

Autor: Fuentes Quispe, Verónica Estefanía y Montalván Torres, Dora Rosalía

Forma de Administración: Individual

Duración: 15 minutos

Ámbito de Aplicación: Docente del aula B

Significación: Evalúa la percepción de la docente en cuanto al desenvolvimiento de los estudiantes en relación a los juegos cooperativos.

Descripción: conformado por 20 ítems en el cual se responderá en una escala de 3 niveles (1) nunca, (2) a veces, (3) siempre, constando de 3 dimensiones; juegos cooperativos (6), participación (6) y la diversión (6 ítems).

1: Nunca

2: A veces

3: Siempre

## **Ficha Técnica 2**

Nombre: ficha evaluativa de la variable de la socialización

Autor: Fuentes Quispe, Verónica Estefanía y Montalván Torres, Dora Rosalía

Forma de Administración: Individual

Duración: 20 a 25 minutos

Ámbito de Aplicación: niños a partir de 3 años con la supervisión del docente

Significación: identificación y reconocimiento de su cuerpo, a través de diferentes actividades.

Descripción: precisa 20 ítems en el cual se responderá en una escala de 3 niveles (1) nunca, (2) a veces, (3) siempre, constando de 3 dimensiones; habilidades básicas de interacción social (6 ítems), habilidades para hacer amigos (6 ítems) y habilidades relacionadas con el sentimiento y emociones (6 ítems).

**Validez:** nivel por el cual un instrumento mide aquello que quiere medir, por lo cual se recurre a profesionales que cuenten con el conocimiento necesario para su revisión, de acuerdo a ello se señalará si cumple o no

con su fin (Monje,2011). De acuerdo a ello los instrumentos serán validados por tres expertos obteniendo resultados.

1: Nunca

2: A veces

3: Siempre

**Tabla 1:** Juicio de expertos

Juicio de Expertos

Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide los juegos cooperativos

Juez Experto	Resultado
1 Mg. HUASASQUICHE ABREGÚ MIGUEL ANGEL	Aplicable
2 Mg. PATRICIA SALAZAR CABRERA	Aplicable
3 Dra. MARÍA JESÚS FLORES CAMPOS	Aplicable

**Tabla 2:**

Resultado de la validez de contenido del instrumento que mide la socialización

Juez Experto	Resultado
1 Mg. HUASASQUICHE ABREGÚ MIGUEL ANGEL	Aplicable
2 Mg. PATRICIA SALAZAR CABRERA	Aplicable
3 Dra. MARÍA JESÚS FLORES CAMPOS	Aplicable

**Tabla 3:**

Resultado de nivel de confiabilidad

Variable	Alfa de Cronbach	Nº de ítems
Juegos cooperativos	0,881	20
Socialización	0,902	20

**Nota:** Base de datos de Prueba Piloto.

De acuerdo con la tabla 3 con respecto a la herramienta juegos cooperativos, El componente uno de Cronbach introdujo un resultado de una extensión de 0,881, lo que demuestra que el dispositivo utilizado era fiable para obtener la

información de la revisión. Asimismo, para la socialización, el componente 1 de Cronbach fue de 0,902.

### **3.7 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

**3.7.1 SPSS:** Citando a Alessia 2017, con los datos encontrados se va a emplear la herramienta de SPSS versión 25, permitirá a los investigadores consultar datos y formular hipótesis de manera rápida. Aclarar variables, identificar y realizar predicciones. Permitiendo también la representación de los datos en diferentes de gráficos.

Para la obtención de la información se aplicó la “Técnica de encuesta”, por otro lado, de aplicó “técnica de la observación” y el instrumento de “Cuestionario” el cual estuvo conformado por un conjunto de preguntas que se han procesado desde la perspectiva de la variable en estudio.

**3.7.2. Distribución de frecuencia:** Es así como Icarlt, Fuentelsaz, Pulpón y Segura (2008 p.78) plantean que una vez recolectados los datos dentro de nuestro estudio es pertinente organizarlo, para consignarlos dentro de tablas que ayudarán a la eficacia de nuestras variables.

**3.7.3. Tabla estadística:** Consiste en organizar recuadros, que nos permitirán encasillar el recojo de datos obtenidos, con el propósito de contar con un listado de datos cuantificables acopiados dentro de la medición de nuestras variables que nos servirán para entablar dichas similitudes.

**3.7.4. Gráfico estadístico:** Las técnicas gráficas, nos permiten visualizar una serie de datos que nos contribuirá a tener una información clara y precisa de acuerdo a la información obtenida dentro de nuestro campo de investigación.

### **3.8. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS**

#### **3.8.1. Cuestionario sobre los juegos cooperativos y la socialización.**

A través de la formulación de los 20 ítems para cada una de nuestras variables de estudio establecidos dentro la matriz de operacionalización,

comprobaremos el vínculo existente entre ambas, por medio de la aplicabilidad del cuestionario que nos servirá como herramienta para evidenciar la eficacia de la investigación realizada.

**3.8.2. Descripción de la prueba:** En este sentido ante el uso del cuestionario se certifica la validez acerca de las estrategias de los juegos cooperativos y la socialización, dirigidos a la muestra predestinada, con el propósito de que opten por la proposición que consideren verídica.

**3.8.3 Prueba piloto:** Bajo este mismo contexto se realizará la aplicabilidad de nuestros cuestionarios con anterioridad, con el objetivo de clarificar las preguntas formuladas las cuales posteriormente serán remitidas al juicio de los expertos.

**3.8.4. Validación de los instrumentos:** Así mismo la validación del instrumento mencionado será clarificada dentro de la estadística con la fórmula de correlación lineal.

**3.8.5. Confiabilidad del instrumento:** Lee J. Cronbach (1951) describe que a través del coeficiente alfa se podrá medir la fiabilidad que nos permitirá estimar la intensidad de relación de los ítems planteados, sucesivo a ello se dará inicio a la aplicabilidad de nuestro proyecto piloto.

**Tabla 4.**

Prueba de confiabilidad de Alfa de Crombach a la variable: Juegos cooperativos

**Resumen de procesamiento de casos**

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,881	20

**Interpretación:** Nuestra variable de estudio de los juegos cooperativos y el que supone, 20 interrogantes, fueron aplicada en nuestro cuestionario, logrando el valor de alfa de Cronbach 0,881, la cual está ubicada en la escala como elevada, reafirmando la prueba de fiabilidad.

## Tabla 5.

Prueba de confiabilidad de Alfa de Crombach a la variable: La socialización.

Resumen de procesamiento de casos	
Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,902	20

**Interpretación:** Nuestra variable de estudio de la socialización que contiene 20 preguntas, fueron aplicada en nuestro cuestionario, logrando el valor de alfa de Cronbach 0,902, ella está ubicada en la escala como elevada, ratificando la prueba de fiabilidad.

### 3.9 Ética investigativa.

Según Hernández (2016), la moral de la investigación espera que las prácticas lógicas se dirijan según reglas morales que garanticen el avance de la información, la comprensión y mejora de las circunstancias humanas y el progreso del área local. El interés de las partes de esta moral de la investigación se centra en su tendencia y razón de ser (en relación con el equilibrio humano, la independencia de la voluntad, la garantía de la información, la protección, la privacidad, la asistencia gubernamental y la salvaguardia del clima). El actual trabajo de examen no controlará ni ajustará las consecuencias de la investigación de la información, dando resultados honestos. Finiquitando con la originalidad de nuestro estudio el cual será evaluado a través del TURNITIN.

## IV. RESULTADO

### 4.1. Descripción de resultados

#### 4.1.2. Análisis descriptivo

**Tabla 6.** Distribución de frecuencia de la variable del juego cooperativo.

#### JUEGOS COOPERATIVOS (Agrupada)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 73- 81	7	14,0	14,0	14,0
82 - 90	12	24,0	24,0	38,0
91- 99	31	62,0	62,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

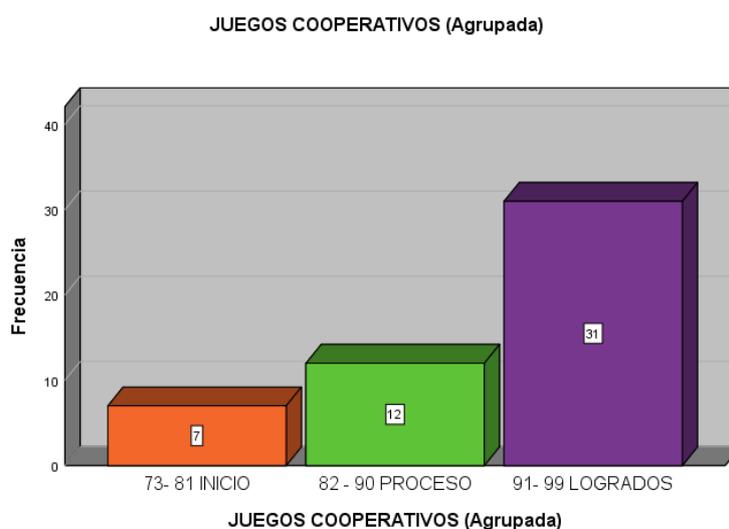


Figura 1. Gráfico de barras: Porcentaje de la variable juegos cooperativos.

**Interpretación:** En la tabla 6 y figura 1, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra variable del juego cooperativo, donde se demuestra que 7 estudiantes que representan al 30% de los entrevistados, evidenciaron que del juego cooperativo les ayudan en un nivel inicio, sin embargo, el 45%, conformado por 12 estudiantes mostraron que del juego cooperativo les ha favorecido en un nivel proceso. En efecto 31 estudiantes que simbolizan el 30%, reflejaron que el uso de la presente variable les ha facilitado en un nivel logrado.

**Tabla 7.** Distribución de frecuencia de la dimensión cooperación.

**COOPERACIÓN (Agrupada)**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 14= 16	8	16,0	16,0	16,0
17 - 19	9	18,0	18,0	34,0
20-21	33	66,0	66,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

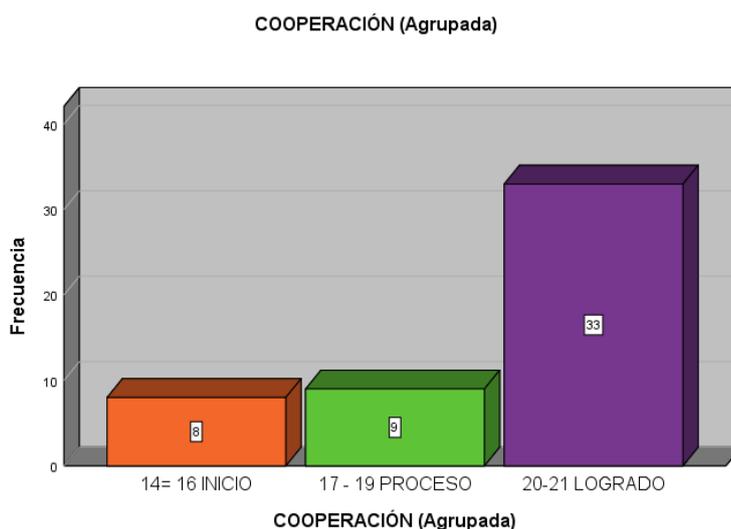


Figura 2. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión cooperación.

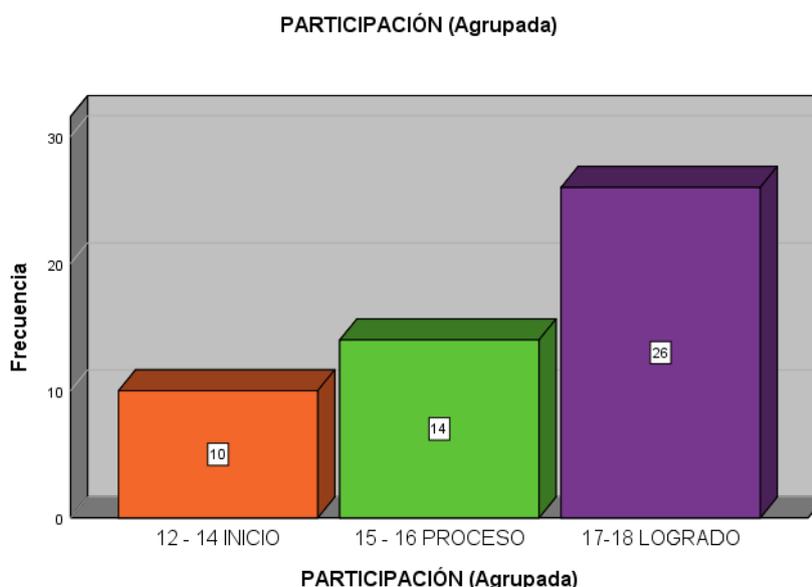
**Interpretación:** En la tabla 7 y figura 2, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión cooperación, donde se demuestra que 8 estudiantes que representan al 40% de los entrevistados, evidenciaron que la cooperación les ayuda en un nivel de inicio, sin embargo, el 35%, conformado por 9 estudiantes mostraron que los juegos interactivos les ha favorecido en un nivel de proceso. En efecto 33 estudiantes que simbolizan el 25%, reflejaron que el uso de la dimensión los juegos cooperativos les ha facilitado en un nivel logrado.

**Tabla 8.** Distribución de frecuencia de la dimensión participación.

Figura 3. Gráfico de barras: Porcentaje de participación.

**PARTICIPACIÓN (Agrupada)**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	12 - 14	10	20,0	20,0	20,0
	15 - 16	14	28,0	28,0	48,0
	17-18	26	52,0	52,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

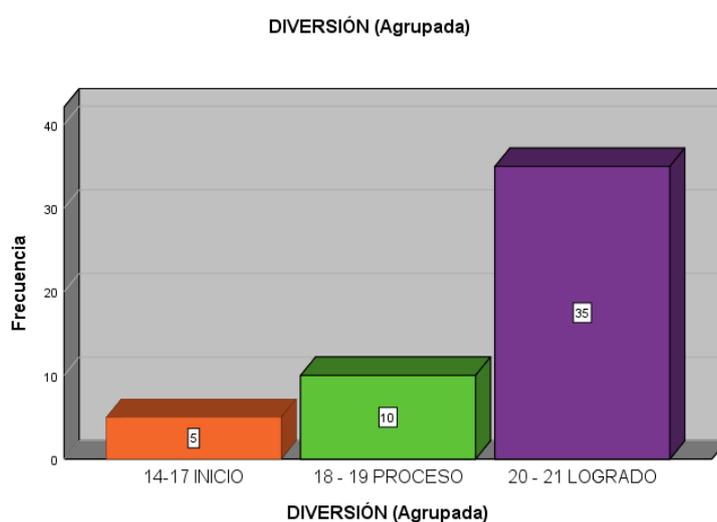


**Interpretación:** En la tabla 8 y figura 3, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión participación, donde se demuestra que 10 estudiantes que representan al 20% de los entrevistados, evidenciaron que la participación les ayuda en un nivel de inicio, sin embargo, el 50%, conformado por 14 estudiantes mostraron que la participación les ha favorecido en un nivel de proceso. En efecto 26 estudiantes que simbolizan el 30%, reflejaron que el uso de la dimensión les ha facilitado en un nivel logrado.

**Tabla 9.** Distribución de frecuencia de la dimensión diversión

Figura 4. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión diversión  
**DIVERSIÓN (Agrupada)**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	14-17	5	10,0	10,0	10,0
	18 - 19	10	20,0	20,0	30,0
	20 - 21	35	70,0	70,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	



**Interpretación:** En la tabla 9 y figura 4, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión diversión, donde se demuestra que 5 estudiantes que representan al 30% de los entrevistados, evidenciaron que la diversión les ayuda en un nivel de inicio, sin embargo, el 45%, conformado por 10 estudiantes mostraron que la diversión les ha favorecido en un nivel de proceso. En efecto 35 estudiantes que simbolizan el 30%, reflejaron que el uso de la presente variable les ha facilitado en un nivel logrado.

**Tabla 10.** Distribución de frecuencia de la variable: La socialización  
**SOCIALIZACION (Agrupada)**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 56 - 71	6	12,0	12,0	12,0
72 - 87	13	26,0	26,0	38,0
88 - 102	31	62,0	62,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

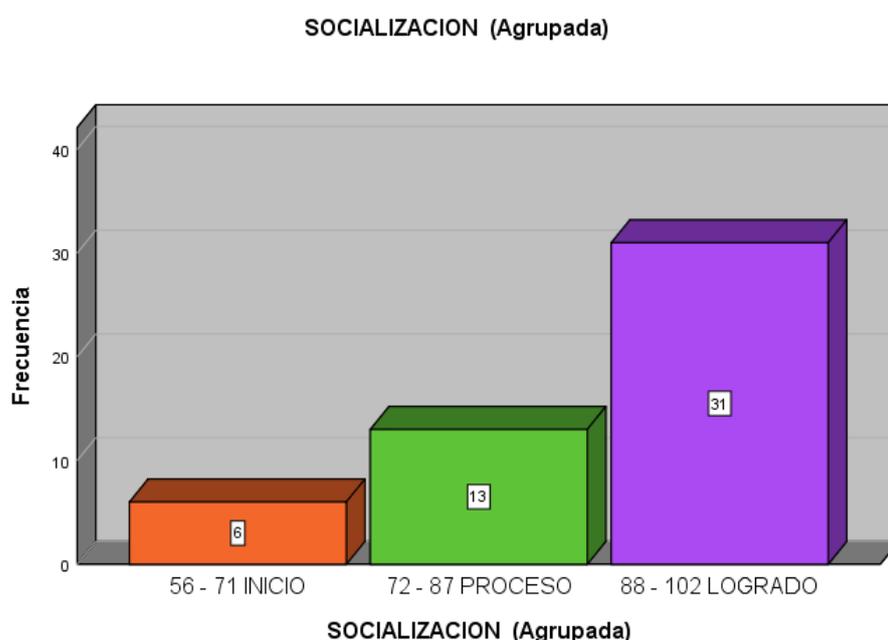


Figura 5. Gráfico de barras: Porcentaje de la variable socialización

**Interpretación:** En la tabla 10 y figura 5, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra variable socialización, donde se observa que 6 estudiantes que representan al 12% de los entrevistados, evidenciaron que variable socialización se encuentra en un nivel de inicio, sin embargo, el 26%, conformado por 13 estudiantes mostraron socialización se encuentra en un nivel de proceso. En efecto 31 estudiantes que simbolizan el 62%, reflejaron que el uso de la presente variable se encuentra en un nivel logrado.

**Tabla 11.** Distribución de frecuencia de dimensión habilidades básicas de la interacción social

**HABILIDADES BÁSICAS DE LA INTERACCIÓN SOCIAL (Agrupada)**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	13 - 15	13	26,0	26,0	26,0
	16 - 18	13	26,0	26,0	52,0
	19 - 21	24	48,0	48,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

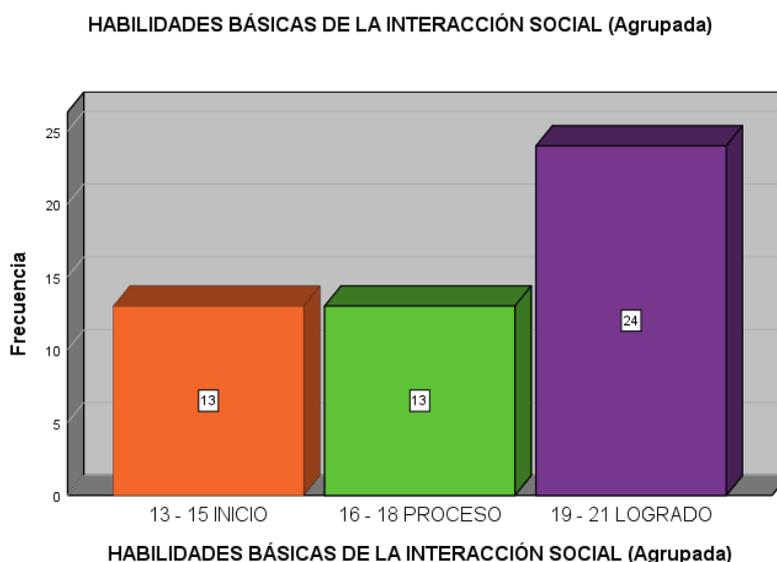


Figura 6. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión habilidades básicas de la interacción social

**Interpretación:** En la tabla 11 y figura 6, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de la dimensión habilidades básicas de la interacción social, donde se observa que 13 estudiantes que representan al 55% de los entrevistados, evidenciaron que las actividades donde se encuentran en un nivel de inicio, no obstante, el 25% conformado por 14 estudiantes mostraron que la dimensión habilidades básicas de la interacción social se encuentra en un nivel de proceso. Por tanto, 24 estudiantes que simbolizan el 30%, reflejaron que el uso de la presente dimensión se encuentra en un nivel logrado.

**Tabla 12.** Distribución de la frecuencia de dimensión habilidades para hacer amigos

**HABILIDADES PARA HACER AMIGOS (Agrupada)**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 11 - 14	9	18,0	18,0	18,0
15 - 18	8	16,0	16,0	34,0
19 - 21	33	66,0	66,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

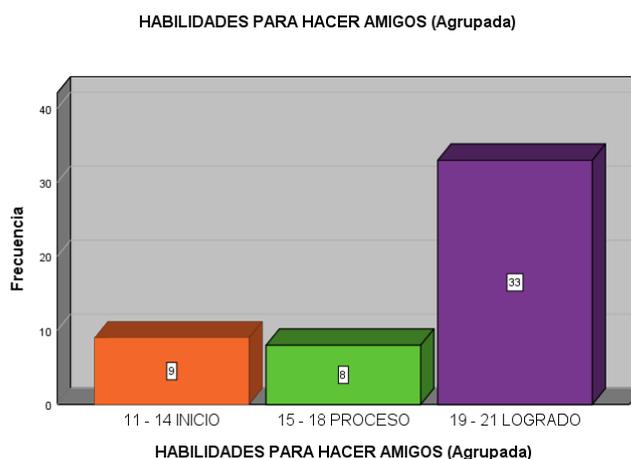


Figura 7. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión habilidades para hacer amigos

**Interpretación:** En la tabla 12 y figura 7, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de la dimensión habilidades para hacer amigos, donde se observa que 09 estudiantes que representan al 35% de los entrevistados, evidenciaron que la dimensión habilidades para hacer amigos se encuentra en un nivel de inicio, No obstante, el 50%, conformado por 8 estudiantes mostraron que la las habilidades para hacer amigos se encuentra en un nivel de proceso. En efecto 33 estudiantes que simbolizan el 15%, reflejaron que el uso de la dimensión habilidades para hacer amigos se encuentra en un nivel logrado.

**Tabla 13.** Distribución de frecuencia de dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones

**HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES (Agrupada)**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	8 - 10	2	4,0	4,0	4,0
	11 - 14	15	30,0	30,0	34,0
	15 - 18	33	66,0	66,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES (Agrupada)

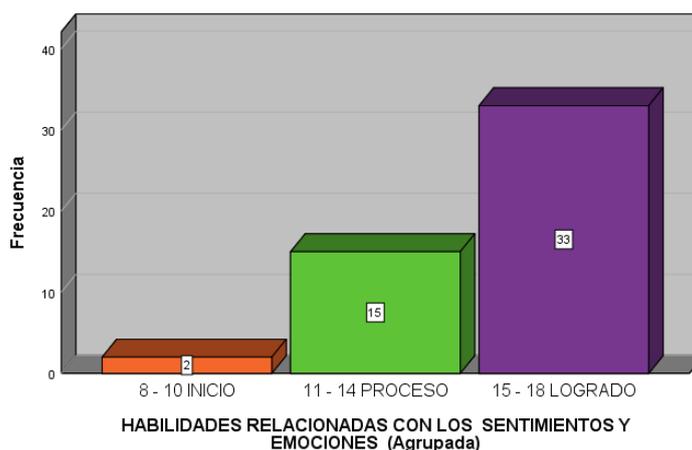


Figura 8. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones

**Interpretación:** En la tabla 13 y figura 8, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones, donde se demuestra que 2 estudiantes que representan al 4% de los entrevistados, evidenciaron que las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones se encuentra en un nivel de inicio, No obstante, el 30% , el componente de habilidades relacionadas con los sentimientos y las sensaciones, compuesto por 15 estudiantes, mostró que el elemento de habilidades relacionadas con los sentimientos y las sensaciones está en un grado de interacción. A decir verdad, 33 estudiantes, es decir, el 66%, reflejaron que la utilización de este aspecto se encuentra en un nivel de logro.

### 4.1.3. Prueba de normalidad

Dentro la prueba de normalidad se hizo el uso del estadístico Kolmogóro, en donde cabe recalcar que nuestra muestra es 50. Siendo así que se nos permitió saber que estadístico debíamos utilizar para comprobar nuestras hipótesis, bajo los siguientes criterios:

Ho: Los datos de la muestra no provienen de una distribución normal.

#### Pruebas de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGOS COOPERATIVOS (Agrupada)	,380	50	,000	,688	50	,000
COOPERACIÓN (Agrupada)	,404	50	,000	,653	50	,000
PARTICIPACIÓN (Agrupada)	,324	50	,000	,746	50	,000
DIVERSIÓN (Agrupada)	,425	50	,000	,623	50	,000
SOCIALIZACION (Agrupada)	,380	50	,000	,689	50	,000
HABILIDADES BÁSICAS DE LA INTERACCIÓN SOCIAL (Agrupada)	,303	50	,000	,756	50	,000
HABILIDADES PARA HACER AMIGOS (Agrupada)	,405	50	,000	,649	50	,000
HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES (Agrupada)	,408	50	,000	,652	50	,000

#### a. Corrección de significación de Lilliefors

Ha: Los datos de la muestra provienen de una distribución normal.

**Interpretación:** En la tabla 13, se evidencia el nivel de significancia  $p > 0.05$ , en donde se observa el rechazo de nuestra hipótesis nula y confirmamos la hipótesis alterna. A través del uso de la prueba no paramétrica de Pearson.

#### 4.1.4. Prueba de hipótesis

Se estableció la correlación de las variables de estudio, tomando como precedente el nivel de significancia el 0,000 (5%) para aceptar y/o rechazar la hipótesis general y las hipótesis específicas, de acuerdo con los siguientes criterios:

No existe relación, si el valor p es menor a 0,05

Si existe relación, si el valor p es mayor a 0,05

#### 4.1.5. Prueba de hipótesis general

- ✓ Ho: No existe relación significativamente entre el juego cooperativo y la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”
- ✓ Ha: El juego cooperativo se relaciona significativamente con la socialización en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

**Tabla 14.** Prueba de correlación el juego cooperativo y la socialización

#### Nivel de correlación

		JUEGOS	
		COPERATIVOS	SOCIALIZACIÓN
JUEGOS COPERATIVOS	Correlación de Pearson	1	,173**
	Sig. (bilateral)		,230
	N	50	50
SOCIALIZACIÓN	Correlación de Pearson	,173**	1
	Sig. (bilateral)	,230	
	N	50	50

**Interpretación:** Según la tabla 14, el nivel de correlación entre ambas variables es de 0,230 detectada por el valor R de Pearson. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. El juego cooperativo se relaciona significativamente con la socialización en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

#### 4.1.6 Prueba de hipótesis específicas.

##### Hipótesis específica 1:

- ✓ Ho: No existe relación significativa entre la cooperación y las habilidades básicas de las interacciones sociales de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”.
- ✓ Ha: Existe relación significativa entre la cooperación y las habilidades básicas de las interacciones sociales de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

**Tabla 15.** Prueba de correlación: El juego cooperativo y las habilidades básicas de la interacción social.

##### Nivel de correlación

		EL JUEGO COOPERATIVO	HABILIDADES BASICAS DE LA INTERACCION SOCIAL
EL JUEGO COOPERATIVO	Correlación de Pearson	1	,239*
	Sig. (bilateral)		,095
	N	50	50
HABILIDADES BASICAS DE LA INTERACCION SOCIAL	Correlación de Pearson	,239*	1
	Sig. (bilateral)	,096	
	N	50	50

**Interpretación:** Según la tabla 15, el nivel de correlación entre el juego cooperativo y las habilidades básicas de la interacción social es de 0,095 detectada por el valor R de Pearson. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.: Existe relación significativa entre el juego cooperativo y las habilidades básicas de las interacciones sociales en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

## Hipótesis específica 2:

- ✓ **Ho:** No existe relación significativa entre participación y las habilidades para ser amigos de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”
- ✓ **Ha:** Existe relación significativa entre de la participación y las habilidades para ser amigos de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

**Tabla 16.** Prueba de correlación: El juego cooperativo y las habilidades para hacer amigos.

### Nivel de correlacion

		HABILIDADES PARA HACER AMIGOS	
		EL JUEGO COOPERATIVO	
EL JUEGO COOPERATIVO	Correlación de Pearson	1	,043
	Sig. (bilateral)		,767
	N	50	50
HABILIDADES PARA HACER AMIGOS	Correlación de Pearson	,043	1
	Sig. (bilateral)	,767	
	N	50	50

- ✓ **Interpretación:** Según la tabla 16, el nivel de correlación entre el juego cooperativo y las habilidades para hacer amigos es de 0,767 detectada por el valor R de Pearson. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe relación significativa entre el juego cooperativo y las habilidades para ser amigos de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

### Hipótesis específica 3:

- ✓ Ho: No existe relación significativa entre la aplicación de la diversión y las habilidades relacionadas con los sentimientos y las emociones de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”
- ✓ Ha: Existe relación significativa entre la aplicación de la diversión y las habilidades relacionadas con los sentimientos y las emociones de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera.

**Tabla 17.** Prueba de correlación: El juego cooperativo y las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones

#### Nivel de correlación

		EL JUEGO COOPERATIVO	HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES
EL JUEGO	Correlación de Pearson	1	,182**
COOPERATIVO	Sig. (bilateral)		,205
	N	50	50
HABILIDADES	Correlación de Pearson	,182**	1
RELACIONADAS CON	Sig. (bilateral)	,205	
LOS SENTIMIENTOS	N	50	50
Y EMOCIONES			

- ✓ **Interpretación:** Según la tabla 17, el nivel de correlación entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones es de 0,205 detectada por el valor R de Pearson. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Existe relación significativa entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas con los sentimientos y las emociones de los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

## V. DISCUSIÓN

De acuerdo con la **hipótesis general**: Según la tabla 14, el nivel de correlación entre ambas variables es de p valor 0,230 ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula aceptando la relación entre ambas variables, es decir existe relación significativa entre el juego cooperativo y la socialización en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

Dicho resultado obtenido mantiene similitud con el trabajo desarrollado por Hernández (2016), en la investigación realizada el juego cooperativo y la socialización en un enfoque cuantitativo, con un estudio de naturaleza aplicada, desarrolló un diseño no experimental, teniendo como población de estudio estuvo a 350 docentes estimando una muestra de 179. Procedió a la elaboración de un cuestionario uno para cada variable; Los resultados estadísticos obtenidos en la investigación determinan que existe una relación positiva según Rho de Spearman = 0,881 entre las variables: juego cooperativo y la socialización. Llegándose a la conclusión que la correlación obtenida para ambas variables es positiva con un rango de nivel muy alta.

El resultado alcanzado se puede contrastar con el puntaje obtenido en los datos agrupados según la tabla 14 en donde el 0,230% de docentes manifestaron que los juegos cooperación la socialización ha sido adecuada para el logro de los aprendizajes en los alumnos, validado lo expuesto por Avellano (2021) quien hace mención que los juegos cooperativos y la socialización representa la parte elemental del trabajo educativo porque a través de la organización de los procesos educacionales ligados a la gestión del docente se cumplirán los objetivos trazados.

Asimismo, se encuentra similitud con la variable de socialización de Vygotsky (2007). Esta teoría se fundamenta en la identificación de la realidad educacional como tal; en donde el proceso reflexivo cumple un rol trascendental al permitir interconectar diferentes dimensiones con la realidad.

En este trabajo, de investigación se fundamenta en el juego cooperativo adoptada por Montessori (2005); en donde se destaca la articulación las siguientes dimensiones: Cooperación, participación y diversión, contextos que intervienen en una institución educativa y que resultan necesarios para el logro de competencias. Al respecto se puede manifestar que socialización representa un proceso que implica conexión con las siguientes dimensiones: habilidades básicas de la interacción social, habilidades para hacer amigos y habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones, ligadas al trabajo pedagógico que desempeña el docente en aula y que a su vez requieren desarrollar la capacidad reflexiva del docente y del estudiante para superar situaciones difíciles que se suscitan en la fase de trabajo procesual de enseñanza aprendizaje.

En relación con la hipótesis específica 1: Según la tabla 15, el grado de relación entre los dos factores es de  $p$  estima ,0095 ( $p < 0,05$ ). Posteriormente, se desestima la especulación inválida, tolerando así la especulación electiva, confirmando el grado de conexión entre los dos factores, verificando que existe una conexión crítica entre el juego útil y la socialización del I.E.I. N° 243 "Esperanza Carrillo de Peschiera".

Este resultado se relaciona con el elaborado por Ruiz (1998) cuyo estudio dependió de los juegos cooperativos y la socialización instructiva en una unidad instructiva de Carrillo, 2020; este examen se dispuso para decidir la conexión actual entre el vínculo entre la colaboración y la socialización fundamentales de comunicación en el clima instructivo. El examen fue delimitado por una especie de exploración fundamental de persona no exploratoria, con un plan correlacional-distinto, teniendo como razón de ser el trazado de una conexión entre ambos factores reconocidos, teniendo la opción de distinguir sus asociaciones a través de los aspectos discernibles o potencialmente indicaciones. El resultado obtenido puede parecer diferente en relación con la puntuación obtenida en la información recogida por la tabla 06, en la que el 62,1% de los educadores expresaron que las perspectivas edificantes para el aprendizaje utilizadas por los alumnos han sido suficientes para combinar la socialización.

En este trabajo, las actitudes positivas para los juegos cooperativos se fundamentan en la socialización, adoptada por (Sampieri, 1993) en donde hace alusión al conjunto de descripciones conceptuales obtenidas de los juegos cooperativos y la socialización, los mismos que permitieron facilitar los nuevos paradigmas teóricos que permitan relacionar a la variable descrita se procede a explicar las contribución y vinculación de las teorías ligadas a la calidad del aprendizaje.

Asimismo, la dimensión de las actitudes positivas de los juegos cooperativos por las diferentes posiciones teóricas según lo expresado por Buena (2014) quién establece que uno de los aspectos trascendentales para el progreso o caída los juegos cooperativos es la actitud adoptada por los docentes y estudiantes, quienes son responsables directos del éxito académico, que recomiendan un trabajo necesario que implique promover hábitos de actitud positiva en las diversas realidades educativas entre ellas el aula, teniendo los docentes el compromiso de generar aulas con condiciones apropiadas para el aprendizaje de socialización que garanticen la calidad de los mismos.

En relación con la **hipótesis específica 2**: Según la tabla 17, el nivel de correlación entre la variable el juego cooperativo y la socialización es de  $p$  valor ,018 ( $p < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmando el nivel de relación entre ambas variables, determinando que existe relación significativa entre el juego cooperativo y la socialización de la I.E.I N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

Este resultado está relacionado con el elaborado por Guerra (2020) con la investigación de la utilización de los juegos cooperativos y la socialización; con la intención de contribuir al logro de la mejora de los juegos cooperativos, relacionados con la cooperación y el apoyo, consiguiendo en consecuencia el avance de los ensayos de demostración, a través de la utilización sistémica de las TIC. Uno de sus principales objetivos es desarrollar aún más los ensayos de demostración, aplicar un plan coordinado de un CVA y un plan de desarrollo del trabajo educativo, decidiendo la tasa de utilización de la socialización en la realización, lo que traerá consigo la obtención y combinación de información sobre los educadores y los alumnos.

El resultado alcanzado se puede contrastar con el puntaje obtenido en los datos agrupados según la tabla 07 en donde el (62%) manifestaron que el juego cooperativo, asimilada por los alumnos ha sido adecuada durante el aprendizaje. En este trabajo, los juegos cooperativos y la socialización se fundamenta en la teoría del aprendizaje de Piaget,(1995) en quién destacó la significatividad del proceso de aprendizaje para la adquisición, interpretación y almacenamiento de la información que contribuyan de forma determinante en el logro de competencias basado en diferentes modalidades.

Asimismo, la dimensión adquisición e integración del conocimiento se basó por lo establecido por Vigosky, con la finalidad de dar a conocer el significado que ejerce la interpretación con la información nueva de los preliminares que sus saberes encuentran asimilados a nivel del establecimiento cognoscitivo del educando.

En relación con la hipótesis específica 3: Según la tabla 17, el grado de relación entre los dos factores el juego cooperativo y la socialización es de  $p$  estima ,0205 ( $p < 0,05$ ). En consecuencia, se descarta la especulación inválida, certificando la conexión entre los dos factores, estableciendo que existe una relación crítica en La Ronda de Ayuda del I.E.I N° 243 "Esperanza Carrillo de Peschiera".

Este resultado se relaciona con lo descubierto por Chavieri(2017) en su propuesta señorial denominada "El juego cooperativo y la socialización en los hijos del II patrón de la fundación instructiva Alfredo Bonifaz. El motivo de este estudio de exploración es decidir la conexión entre los juegos y la socialización de los niños y niñas del establecimiento instructivo referido, así como el grado de relación de socialización referente al apoyo, colaboración y deleite de los alumnos.

El resultado alcanzado se puede contrastar con el puntaje obtenido en los datos agrupados según la tabla 08 en donde el (62%) manifestaron que la adquisición e integración del conocimiento, asimilada por los alumnos ha sido adecuada durante el aprendizaje.

Asimismo, la dimensión uso significativo del conocimiento se basó en la teoría propuesta por Vygotsky, en donde precisa que el establecimiento de la relación concordante con la información captada con anterioridad con lo que ya conoce el alumno, para poder lograr un uso significativo del conocimiento se precisa el empleo variado de estrategias para lograr una adecuada transmisibilidad del conocimiento y que a su vez permitirían tomar decisiones de manera favorable.

## **Conclusiones y sugerencias:**

### **5.1. Conclusión**

#### **Primera**

Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre el juego cooperativo y la socialización en la I.E.I. N°243” Esperanza Carrillo de Peschiera”; con un valor =0 ,230 y una significancia ( $p < 0,000$ ).

#### **Segunda**

Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre el juego cooperativo y las habilidades básicas de las interacciones sociales en la I.E.I. N°243” Esperanza Carrillo de Peschiera”; Con un valor = 0,096 y una significancia ( $p < 0,000$ ).

#### **Tercera**

Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre el juego cooperativo y las habilidades para hacer amigos en la I.E.I. N°243” Esperanza Carrillo de Peschiera”; Con un valor =0,767 y una significancia ( $p < 0,000$ ).

#### **Cuarta**

Los resultados estadísticos señalan que existe relación significativa entre el juego cooperativo y las habilidades relacionadas con los sentimientos y las emociones en la I.E.I. N°243” Esperanza Carrillo de Peschiera”; Con un valor= 0,205 y una significancia ( $p < 0,000$ ).

## **5.2. Recomendaciones**

### **Primera:**

Capacitar a los profesores del nivel inicial en la utilización de los juegos cooperativos en las clases.

### **Segunda:**

Aplicar los juegos cooperativos en el nivel inicial para formar las cualidades de ayuda mutua, solidaridad y cooperación en los niños.

### **Tercera:**

El juego cooperativo puede ser incluidos en los sectores dentro del aula. Estos deben contar con los espacios, materiales y la inducción adecuada por parte del docente.

### **Cuarta:**

Las docentes, deben asumir una práctica responsable de la pedagogía interesándose en el desarrollo social de los niños y no solo asumir la responsabilidad en la parte cognitiva.

**ANEXOS**

## ANEXO 1: RESULTADO TURNITIN.

### ● 18% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Cros

---

#### FUENTES PRINCIPALES

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

1	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	5%
2	<b>hdl.handle.net</b> Internet	2%
3	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Internet	<1%
4	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	<1%
5	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2022-04-25</b> Submitted works	<1%
6	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Internet	<1%
7	<b>repositorio.upao.edu.pe</b> Internet	<1%
8	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%

9	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-03</b> Submitted works	<1%
10	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Internet	<1%
11	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-30</b> Submitted works	<1%
12	<b>repositorio.uns.edu.pe</b> Internet	<1%
13	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Internet	<1%
14	<b>repositorio.tec.mx</b> Internet	<1%
15	<b>repositorio.uarm.edu.pe</b> Internet	<1%
16	<b>repositorio.unajma.edu.pe</b> Internet	<1%
17	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-12-20</b> Submitted works	<1%
18	<b>repositorio.unac.edu.pe</b> Internet	<1%
19	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-09-30</b> Submitted works	<1%
20	<b>issuu.com</b> Internet	<1%

57	<b>takey.com</b>	<1%
	Internet	
58	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-08-11</b>	<1%
	Submitted works	
59	<b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-26</b>	<1%
	Submitted works	
60	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-12-02</b>	<1%
	Submitted works	
61	<b>Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion on 2019-12-10</b>	<1%
	Submitted works	
62	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2020-02-29</b>	<1%
	Submitted works	

## ANEXO 2. INSTRUMENTO DE MEDICION

### CUESTIONARIO PARA MEDIR LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Estimados padres de familia los invitamos a resolver el presente cuestionario, por lo que les pedimos sinceridad al responder cada una de las interrogantes en cuanto al desarrollo de las actividades que realiza su niño o niña en casa:

**Instrucciones:** Marque con una X la respuesta que considere correcta, para lo cual se le pide la mayor sinceridad posible

Las valoraciones son las siguientes:

**N= Nunca (1) , AV= Algunas veces(2); S=Siempre(4)**

#### LOS JUEGOS COOPERATIVOS

DIMENSIONES	ÍTEMS	OPCIONES		
		N	AV	S
		1	2	3
Cooperación	1.El niño o niña participa en actividades grupales.			
	2. Los niños se integran con facilidad a los juegos organizados por su profesora			
	3. El niño planifica acciones para ejecutar el juego			
	4. El niño trabaja con esmero en las actividades pedagógicas			
	5. Ayuda a sus compañeros cuando lo necesita.			
	6. Los niños se involucran en los juegos			
	7. Los niños responden correctamente a las peticiones, sugerencias del juego.			
Participación	8. Los niños son autónomos para saludar cuando ingresan al aula.			
	9. Los niños tienen iniciativa propia al saludar mostrando cordialidad y respeto.			
	10. Los niños juegan en un clima de confianza integrando a sus compañeros			
	11. Los niños tienen iniciativa de invitar a sus amigos al juego.			
	12. Los niños confían en sus compañeros para obtener resultados favorables.			
	13. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan.			
Diversión	14. Los niños se sienten motivados al participar en los juegos			
	15. Los niños intervienen con entusiasmo en la hora de recreación.			
	16. Se involucran en los juegos.			
	17. Los niños piden favores a otras personas cuando necesitan algo.			
	18. Los niños cuando tienen problemas tratan de buscar solución			
	19. Sonríen a los demás en situaciones adecuadas.			
	20. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.			

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA SOCIALIZACIÓN

Estimados padres de familia los invitamos a resolver el presente cuestionario, por lo que les pedimos sinceridad al responder cada una de las interrogantes en cuanto al desarrollo de las actividades que realiza su niño o niña en casa:

**Instrucciones:** Marque con una X la respuesta que considere correcta, para lo cual se le pide la mayor sinceridad posible

Las valoraciones son las siguientes:

**N= Nunca (1) , AV= Algunas veces(2); CS= Casi siempre(3); S=Siempre(4)**

### LA SOCIALIZACIÓN

DIMENSIONES	ÍTEMS	OPCIONES		
		N	AV	S
		1	2	3
<b>Cooperación</b>	1.El niño o niña participa en actividades grupales.			
	2. Los niños se integran con facilidad a los juegos organizados por su profesora			
	3. El niño planifica acciones para ejecutar el juego			
	4. El niño trabaja con esmero en las actividades pedagógicas			
	5. Ayuda a sus compañeros cuando lo necesita.			
	6. Los niños se involucran en los juegos			
	7. Los niños responden correctamente a las peticiones, sugerencias del juego.			
<b>Participación</b>	8. Los niños son autónomos para saludar cuando ingresan al aula.			
	9. Los niños tienen iniciativa propia al saludar mostrando cordialidad y respeto.			
	10. Los niños juegan en un clima de confianza integrando a sus compañeros			
	11. Los niños tienen iniciativa de invitar a sus amigos al juego.			
	12. Los niños confían en sus compañeros para obtener resultados favorables.			
	13. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan.			
<b>Diversión</b>	14. Los niños se sienten motivados al participar en los juegos			
	15. Los niños intervienen con entusiasmo en la hora de recreación.			
	16. Se involucran en los juegos.			
	17. Los niños piden favores a otras personas cuando necesitan algo.			
	18. Los niños cuando tienen problemas tratan de buscar solución			
	19. Sonríen a los demás en situaciones adecuadas.			
	20. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.			

### ANEXO 3. JUICIO DE EXPERTOS

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1- COOPERACIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	1.El niño o niña participa en actividades grupales.	X		X		X		
2	2. Los niños se integran con facilidad a los juegos organizados por su profesora	X		X		X		
3	3. El niño planifica acciones para ejecutar el juego	X		X		X		
4	4. El niño trabaja con esmero en las actividades pedagógicas	X		X		X		
5	5. Ayuda a sus compañeros cuando lo necesita.	X		X		X		
6	6. Los niños se involucran en los juegos	X		X		X		
7	7. Los niños responden correctamente a las peticiones, sugerencias del juego.	x		x		X		
	<b>DIMENSIÓN – PARTICIPACIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
8	8. Los niños son autónomos para saludar cuando ingresan al aula.	X		X		X		
9	9. Los niños tienen iniciativa propia al saludar mostrando cordialidad y respeto.	X		X		X		
10	10. Los niños juegan en un clima de confianza integrando a sus compañeros	X		X		X		
11	11. Los niños tienen iniciativa de invitar a sus amigos al juego.	X		X		X		

12	12. Los niños confían en sus compañeros para obtener resultados favorables.	X		X		X		
13	13. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan.	X		X		X		
	<b>DIMENSION - DIVERSIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
14	14. Los niños se siente motivados al participar en los juegos	X		X		X		
15	15. Los niños intervienen con entusiasmo en la hora de recreación.	X		X		X		
16	16. Se involucran en los juegos.	X		X		X		
17	17. Los niños piden favores a otras personas cuando necesitan algo.	X		X		X		
18	18. Los niños cuando tienen problemas tratan de buscar solución	X		X		X		
19	19. Sonríen a los demás en situaciones adecuadas.	X		X		X		
20	20. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: HUASASQUICHE ABREGÚ MIGUEL ANGEL      DNI: 21869681

Especialidad del validador: MAGISTER EN GESTIÓN PÚBLICA

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

14 de octubre del 2022



-----  
Firma del Experto Informante.

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA SOCIALIZACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1- HABILIDADES BÁSICAS DE LA INTERACCIÓN SOCIAL.</b>							
1	1. Los niños son afectuosos al momento de saludar a sus compañeros y docentes.	X		X		X		
2	2. Los niños tienen iniciativa propia al saludar mostrando cordialidad y respeto	X		X		X		
3	3. Los niños se integran al grupo con facilidad.	X		X		X		
4	4. Los niños establecen acuerdos con sus pares	X		X		X		
5	5. Los niños son colaborativos con sus compañeros	X		X		X		
6	6. Los niños ayudan en el desarrollo de las actividades a sus compañeros	X		X		X		
7	7. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN – HABILIDADES PARA HACER AMIGOS</b>							
8	8. Los niños hacen uso de las palabras mágicas al saludar	X		X		X		
9	9. Los niños muestran empatía al socializar con sus compañeros.	X		X		X		
10	10. Los niños incluyen a otros niños en sus juegos.	X		X		X		

11	11. Los niños Comparten sus juguetes y otros materiales con los demás	X		X		X		
12	12. Los niños acompañan su conversación con Lenguaje corporal.	X		X		X		
13	13.Los niños se expresan con fluidez y coherencia.	X		X		X		
14	14. Responde correctamente cuando otro niño le pide que juegue o realice alguna actividad.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN – HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	15. El niño expresan sus emociones al realizar su actividad de aprendizaje.	X		X		X		
16	16. Ante una dificultad adversa los niños controlan sus emociones.	X		X		X		
17	17, Los niños manejan sus emociones de cólera, alegría, frustración, etc.	X		X		X		
18	18. el niño acepta sus errores y trata enmendarlos.	X		X		X		
19	19. El niño elige posibles soluciones ante problemas que se presente.	X		X		X		
20	20. Los niños participan de la solución de problemas de su contexto.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ X]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: HUASASQUICHE ABREGÚ MIGUEL ÁNGEL      DNI: 21869681

Especialidad del validador: MAGISTER EN GESTIÓN PÚBLICA

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

14 de octubre del 2022



-----  
Firma del Experto Informante.

## CERTIFICADO DE INSTRUMENTO QUE MIDE: LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1- COOPERACIÓN</b>							
1	1.El niño o niña participa en actividades grupales.	X		X		X		
2	2. Los niños se integran con facilidad a los juegos organizados por su profesora	X		X		X		
3	3. El niño planifica acciones para ejecutar el juego	X		X		X		
4	4. El niño trabaja con esmero en las actividades pedagógicas	X		X		X		
5	5. Ayuda a sus compañeros cuando lo necesita.	X		X		X		
6	6. Los niños se involucran en los juegos	X		X		X		
7	7. Los niños responden correctamente a las peticiones, sugerencias del juego.	x		x		X		
	<b>DIMENSIÓN – PARTICIPACIÓN</b>							
8	8. Los niños son autónomos para saludar cuando ingresan al aula.	X		X		X		
9	9. Los niños tienen iniciativa propia al saludar mostrando cordialidad y respeto.	X		X		X		
10	10. Los niños juegan en un clima de confianza integrando a sus compañeros	X		X		X		
11	11. Los niños tienen iniciativa de invitar a sus amigos al juego.	X		X		X		

1 2	12. Los niños confían en sus compañeros para obtener resultados favorables.	X		X		X		
1 3	13. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan.	X		X		X		
	<b>DIMENSION - DIVERSIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1 4	14. Los niños se siente motivados al participar en los juegos	X		X		X		
1 5	15. Los niños intervienen con entusiasmo en la hora de recreación.	X		X		X		
1 6	16. Se involucran en los juegos.	X		X		X		
1 7	17. Los niños piden favores a otras personas cuando necesitan algo.	X		X		X		
1 8	18. Los niños cuando tienen problemas tratan de buscar solución	X		X		X		
1 9	19. Sonríen a los demás en situaciones adecuadas.	X		X		X		
2 0	20. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: PATRICIA SALAZAR CABRERA      DNI: 25758790

Especialidad del validador: MAGISTER EN GESTIÓN PÚBLICA

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

18 de octubre del 2022



Patricia Salazar Cabrera  
DNI 25758790

-----  
Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA SOCIALIZACIÓN**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1- HABILIDADES BÁSICAS DE LA INTERACCIÓN SOCIAL.</b>							
1	1. Los niños son afectuosos al momento de saludar a sus compañeros y docentes.	X		X		X		
2	2. Los niños tienen iniciativa propia al saludar mostrando cordialidad y respeto	X		X		X		
3	3. Los niños se integran al grupo con facilidad.	X		X		X		
4	4. Los niños establecen acuerdos con sus pares	X		X		X		
5	5. Los niños son colaborativos con sus compañeros	X		X		X		
6	6. Los niños ayudan en el desarrollo de las actividades a sus compañeros	X		X		X		
7	7. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN – HABILIDADES PARA HACER AMIGOS</b>							
8	8. Los niños hacen uso de las palabras mágicas al saludar	X		X		X		
9	9. Los niños muestran empatía al socializar con sus compañeros.	X		X		X		
10	10. Los niños incluyen a otros niños en sus juegos.	X		X		X		

11	11. Los niños Comparten sus juguetes y otros materiales con los demás	X		X		X		
12	12. Los niños acompañan su conversación con Lenguaje corporal.	X		X		X		
13	13.Los niños se expresan con fluidez y coherencia.	X		X		X		
14	14. Responde correctamente cuando otro niño le pide que juegue o realice alguna actividad.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN – HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
15	15. El niño expresan sus emociones al realizar su actividad de aprendizaje.	X		X		X		
16	16. Ante una dificultad adversa los niños controlan sus emociones.	X		X		X		
17	17, Los niños manejan sus emociones de cólera, alegría, frustración, etc.	X		X		X		
18	18. el niño acepta sus errores y trata enmendarlos.	X		X		X		
19	19. El niño elige posibles soluciones ante problemas que se presente.	X		X		X		
20	20. Los niños participan de la solución de problemas de su contexto.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [ X]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: PATRICIA SALAZAR CABRERA      DNI: 25758790

Especialidad del validador: Administración de la Educación

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

18 de octubre del 2022



Patricia Salazar Cabrera  
DNI 25758790

-----  
Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LOS JUEGOS COOPERATIVOS**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1- COOPERACIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1	1.El niño o niña participa en actividades grupales.	X		X		X		
2	2. Los niños se integran con facilidad a los juegos organizados por su profesora	X		X		X		
3	3. El niño planifica acciones para ejecutar el juego	.x		X		X		
4	4. El niño trabaja con esmero en las actividades pedagógicas	X		X		X		
5	5. Ayuda a sus compañeros cuando lo necesita.	X		X		X		
6	6. Los niños se involucran en los juegos	X		X		X		
7	7. Los niños responden correctamente a las peticiones, sugerencias del juego.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN – PARTICIPACIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
8	8. Los niños son autónomos para saludar cuando ingresan al aula.	X		X		X		
9	9. Los niños tienen iniciativa propia al saludar mostrando cordialidad y respeto.	X		X		X		
10	10. Los niños juegan en un clima de confianza integrando a sus compañeros	X		X		X		
11	11. Los niños tienen iniciativa de invitar a sus amigos al juego.	X		X		X		

1 2	12. Los niños confían en sus compañeros para obtener resultados favorables.	X		X		X		
1 3	13. Se apoyan mutuamente en el momento que se necesitan.	X		X		X		
	<b>DIMENSION - DIVERSIÓN</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
1 4	14. Los niños se sienten motivados al participar en los juegos	X		X		X		
1 5	15. Los niños intervienen con entusiasmo en la hora de recreación.	X		X		X		
1 6	16. Se involucran en los juegos.	X		X		X		
1 7	17. Los niños piden favores a otras personas cuando necesitan algo.	X		X		X		
1 8	18. Los niños cuando tienen problemas tratan de buscar solución	X		X		X		
1 9	19. Sonríen a los demás en situaciones adecuadas.	X		X		X		
2 0	20. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: DRA. MARÍA JESÚS FLORES CAMPOS      DNI: 51817627F**

**Especialidad del validador: Administración de la Educación**

**15 de octubre del 2022**



<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

-----  
**Firma del Experto Informante.**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: LA SOCIALIZACIÓN**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1- HABILIDADES BÁSICAS DE LA INTERACCIÓN SOCIAL.</b>							
1	1. Los niños son afectuosos al momento de saludar a sus compañeros y docentes.	X		X		X		
2	2. Los niños tienen iniciativa propia al saludar mostrando cordialidad y respeto	X		X		X		
3	3. Los niños se integran al grupo con facilidad.	.X		X		X		
4	4. Los niños establecen acuerdos con sus pares	X		X		X		
5	5. Los niños son colaborativos con sus compañeros	X		X		X		
6	6. Los niños ayudan en el desarrollo de las actividades a sus compañeros	X		X		X		
7	7. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN – HABILIDADES PARA HACER AMIGOS</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
8	8. Los niños hacen uso de las palabras mágicas al saludar	X		X		X		
9	9. Los niños muestran empatía al socializar con sus compañeros.	X		X		X		
10	10. Los niños incluyen a otros niños en sus juegos.	X		X		X		

<b>11</b>	11. Los niños Comparten sus juguetes y otros materiales con los demás	X		X		X		
<b>12</b>	12. Los niños acompañan su conversación con Lenguaje corporal.	X		X		X		
<b>13</b>	13.Los niños se expresan con fluidez y coherencia.	X		X		X		
<b>14</b>	14. Responde correctamente cuando otro niño le pide que juegue o realice alguna actividad.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN – HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS Y EMOCIONES</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
<b>15</b>	15. El niño expresan sus emociones al realizar su actividad de aprendizaje.	X		X		X		
<b>16</b>	16. Ante una dificultad adversa los niños controlan sus emociones.	X		X		X		
<b>17</b>	17, Los niños manejan sus emociones de cólera, alegría, frustración, etc.	X		X		X		
<b>18</b>	18. el niño acepta sus errores y trata enmendarlos.	X		X		X		
<b>19</b>	19. El niño elige posibles soluciones ante problemas que se presente.	X		X		X		
<b>20</b>	20. Los niños participan de la solución de problemas de su contexto.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **DRA. MARÍA JESÚS FLORES CAMPOS**      DNI: 51817627F

Especialidad del validador: **Administración de la Educación**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**15 de octubre del 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## ANEXO 4: CONSTANCIA DE APLICABILIDAD DE INSTRUMENTOS



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"SAN FRANCISCO DE ASÍS"  
REGIONAL ICA

### CONSTANCIA DE APLICABILIDAD DE INSTRUMENTOS

Chincha, 26 de octubre del 2022

N° Carta 001 – 2022-II EES – EESPP "SFA"

SEÑOR(A): MARI CECILIA CONDORI BUENDIA.

Directora.

I.E.I.: N°243 "ESPERANZA CARRILLO DE PESCHIERA"

Asunto: Carta de Presentación de la estudiante: FUENTES QUISPE, Verónica Estefanía.

MONTALVAN TORRES, Dora Rosalía

De nuestra consideración

Es grato dirigirme a usted, para presentarme como estudiante de Educación Superior de la EESPP "San Francisco de Asís". identificado(a) con DNI N°70389096 – DNI N°45610001 y código de matrícula N°70389096 – N°45610001 estudiante del Programa de Estudio de Educación Inicial, quien me encuentro desarrollando el Trabajo de Tesis:

**"EL JUEGO COOPERATIVO Y LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I.**

**N° 243 "ESPERANZA CARRILLO DE PESCHIERA" 2022**

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitarme el acceso en condición de estudiante en su Institución a fin de poder aplicar encuestas a los padres de familia del aula de 3 años el día 26 del presente mes, a las 11:00am, y así poder recabar información necesaria para el desarrollo de mi trabajo de investigación.

Con este motivo, le saluda atentamente.

Fuentes Quispe, Verónica

Nombres y apellido

Dni N° 70389096

Montalvan Torre, Dora

Nombres y apellido

Dni N° 45610001





## ANEXO 6: RESOLUCIÓN DIRECTORAL

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

### RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 276-2022-D-EESPPSFA

Chincha, 28 de Octubre de 2022

Visto el Informe N° 30-S.E.P.D/2022 con Expediente N° 2210262394 del 26/10/2022, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación, en la cual solicita modificación de los proyectos de investigación.

#### CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución Directoral N° 98-2022-D-EESPPSFA de fecha 17/06/2022, se aprobó el proyecto de investigación con fines de titulación denominada: **“EL JUEGO COOPERATIVO Y LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI “SAN JUDAS TADEO” GROCIO PRADO– 2022”**, autorizando a sus integrantes, su ejecución.

Que, el Jefe de Unidad de Investigación de la EESPP “San Francisco de Asís” de la región Ica, presenta el Informe N° 30-S.E.P.D/2022 con expediente N° 2210262394 de fecha 26 de Octubre de 2022, solicitando modificar la Resolución Directoral N° 98-2022-D-EESPPSFA de fecha 17/06/2022, debido que en el presente periodo académico se identifica que la mayoría de estudiantes han cambiado de institución educativa, grupo de estudiantes y también la modalidad de trabajo (presencial), resulta necesario y pertinente actualizar la información referida al título del trabajo de investigación (unidad de análisis) con la finalidad de poder aplicar eficientemente los instrumentos de recojo de información en la fase aplicativa del trabajo de investigación.

Que, el artículo 210 del Texto Único Ordenado de la Ley N° 27444, Ley de procedimiento administrativo general, indica que los errores de los actos administrativos pueden ser rectificadas con efecto retroactivo en cualquier momento de oficio o a instancia de los administrados, siempre que no se altere lo sustancial de su contenido ni el sentido de la decisión.

Que, la Ley N° 30512 establece que “los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa”; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP “San Francisco de Asís”, aprobar la modificación de la Resolución Directoral N° 98-2022-D-EESPPSFA de fecha 17/06/2022 en cuanto al título del trabajo de investigación (unidad de análisis).

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción

#### SE RESUELVE:

**Artículo 1º. MODIFICAR** el artículo 1º de la Resolución Directoral N° 98-2022-D-EESPPSFA de fecha 17/06/2022 con el contenido siguiente:

“APROBAR el Proyecto de Investigación con fines de titulación denominada: **“EL JUEGO COOPERATIVO Y LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 243 “ESPERANZA CARRILLO DE PESCHIERA”**, de las estudiantes de la carrera de Educación Inicial, y designar como asesor a: **FLORES CAMPOS, MILAGRITOS EDITH**, siendo las integrantes:

- FUENTES QUISPE, VERÓNICA ESTEFANÍA
- MONTALVÁN TORRES, DORA ROSALÍA”

Regístrese, comuníquese y archívese.

  
  
Hna. Angela Montoya Dargatz  
DIRECTORA GENERAL

## V. DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR/ AUTORES

Yo FUENTES QUISPE Verónica Estefanía, MONTALVAN TORRES Dora Rosalía, egresado de la carrera profesional/programa educativo de la escuela San Francisco de Asís, declaro (declaramos) bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación / Tesis titulado:

“EL JUEGO COOPERATIVO Y LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 243 “ESPERANZA CARRILLO DE PESCHIERA”

es de mi (nuestra) autoría, por lo tanto, declaro (declaramos) que el Trabajo de Investigación / Tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He (Hemos) mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo (asumimos) la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior San Francisco de Asís.

Chincha Alta, 20 de noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Autor FUENTES QUISPE Veronica Estefania	
DNI: 70389096	Firma 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0002-1853-2668">https://orcid.org/0000-0002-1853-2668</a>	
Apellidos y Nombres del Autor MONTALVAN TORRES Dora Rosalia	
DNI: 45610001	Firma 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0001-6617-0270">https://orcid.org/0000-0001-6617-0270</a>	
Apellidos y Nombres del Autor	

## Acta de Sustentación del Trabajo de Investigación

Ciudad, día 22 de mes diciembre del 2022

Siendo las 18:00 horas del día 22 del mes diciembre de 2022, el jurado evaluador se reunió para presenciar el acto de sustentación del Trabajo de Investigación / Tesis titulado: "EL JUEGO COOPERATIVO Y LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 243 "ESPERANZA CARRILLO DE PESCHIERA" 2022

Presentado por el / los autores(es), FUENTES QUISPE Verónica Estefanía, MONTALVAN TORRES Dora Rosalía, egresado del programa educativo de la escuela San Francisco de Asís.

Concluido el acto de exposición y defensa del Trabajo de Investigación / Tesis, el jurado luego de la deliberación sobre la sustentación, dictaminó:

Autor	Dictamen (**)
FUENTES QUISPE Verónica Estefanía MONTALVAN TORRES Dora Rosalía	

\_\_\_\_\_  
Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

\_\_\_\_\_  
Nombres y Apellidos

SECRETARIO

\_\_\_\_\_  
Nombres y Apellidos

VOCAL (ASESOR)

\* Elaborado de manera individual.

\*\* Aprobar por Excelencia (18 a 20) / Unanimidad (15 a 17) / Mayoría (11 a 14) / Desaprobar (0 a 10).

**El número de firmas dependerá del trabajo de investigación o tesis**

### Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Nosotros, **Verónica** Estefania Fuentes Quispe – Dora Rosalía Montalván Torres DNI:703589096 – DNI:45610001, respectivamente, egresados del programa educativo Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior San Francisco de Asís, autorizo autorizamos ( X), no autorizamos ( ) la divulgación y comunicación pública de mi (nuestro) Trabajo de Investigación :

“Estrategias lúdicas virtuales y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños y niñas de 3 años sección “B” en la I.E.P “San Jose”-Chincha-2022”.

En el Repositorio Institucional de la Escuela de Educación Superior San Francisco de Asís (<http://repositorio.sfa.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

.....  
.....

Sábado 19 de noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Autor VERONICA ESTEFANIA FUENTES QUISPE	
DNI: 70389096	Firma 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0002-1853-2668">https://orcid.org/0000-0002-1853-2668</a>	
Apellidos y Nombres del Autor DORA ROSALIA MONTALVAN TORRES	
DNI: 45610001	Firma 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0001-6617-0270">https://orcid.org/0000-0001-6617-0270</a>	

**ANEXO 7: MATRIZ DE CONSISTENCIA**

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>MÉTODOS</b>
<p><b>problema general</b> ¿En qué medida se relaciona el juego cooperativo y la socialización en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p> <p><b>Problemas específicos</b> ¿Cómo se relaciona la cooperación y las habilidades básicas de la interacción social en los niños</p>	<p><b>hipótesis general</b> El juego cooperativo se relaciona significativamente con la socialización en los niños y niñas de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> La cooperación se relaciona significativamente con las habilidades básicas de la interacción social en los niños de 3</p>	<p><b>objetivo general</b> Establecer en qué medida se relacionar el juego y la socialización en los niños y niñas de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Determinar la relación de la cooperación se relaciona significativamente con las habilidades básicas de la interacción social</p>	<p><b>v1:</b>El juego cooperativo.</p> <p><b>v2:</b> La socialización</p>	<p>-Definición Juego - Cooperación -Juego cooperativo -Características de juegos cooperativos -Beneficios del juego cooperativo -Definición de socialización características de la socialización -Como favorecer la socialización en niños de 3 años</p>	<p><b>(Wolfgang Kohler)</b> Cooperación</p> <p>Participación</p> <p>Diversión</p> <p><b>(Lev Vygotsky)</b> Habilidades básicas de la interacción social</p> <p>Habilidades para hacer amigos</p> <p>Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones</p>	<p><b>TIPOS:</b> Correlacional</p> <p><b>DISEÑO:</b> Descriptivo – No experimental</p> <p><b>Población:</b> 112 Personal docente</p> <p><b>Muestra:</b> 50 niños y niñas</p> <p><b>Técnicas:</b> <b>Observación</b> <b>Instrumentos:</b> Cuestionario</p>

<p>de 3 años en la I.E.I. N° 243 “ESPERANZA CARRILLO DE PESCHIERA”?</p> <p>¿Cómo se relaciona la participación y las habilidades para hacer amigos en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p> <p>¿Cómo se relaciona la diversión y las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p>	<p>años en la I.E.I. N° 243 “ESPERANZA CARRILLO DE PESCHIERA”</p> <p>La participación se relaciona significativamente con las habilidades para hacer amigos en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p> <p>La diversión se relaciona significativamente con las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p>	<p>en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p> <p>Determinar la relación de la participación se relaciona significativamente con las habilidades para hacer amigos en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p> <p>Determinar la relación de la diversión se relaciona significativamente con las habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”?</p>				
---	---	--	--	--	--	--

ANEXO 8: FOTOGRAFÍAS





