

NOMBRE DEL TRABAJO

Dorita y Fuentes TURNITIN 2022.docx

AUTOR

VERÓNICA FUENTES

RECUENTO DE PALABRAS

12794 Words

RECUENTO DE CARACTERES

68713 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

57 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

3.3MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 28, 2022 8:39 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 28, 2022 8:40 PM GMT-5**● 20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

21 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



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

9 TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACION
PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACION 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

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 remota, perjudicando severamente la educación de los niños. Actualmente hemos regresado a la presencialidad observando los resultados de la educación.

En las practicas 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 clase.

Estos estudios internacionales mencionan que la empatía y la socialización ¹⁶ 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 joven que el maniquí hable, independientemente del reconocimiento del artículo genuino de lo inventado, mostrando seriedad en lo que dice, comunica, permitiendo trabajar con la mejora de la 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 de examen sobre los juegos útiles para fomentar la socialización en los jóvenes, 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 jóvenes 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 remotas que los jóvenes no han adquirido el avance de pautas agradables para las buenas noticias, 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 del joven en su forma de formación inicial.

11 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 chicos, para generar una unión positiva 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 PRACTICA

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.

MARCO TEÓRICO

2. ANTECEDENTES DE ESTUDIO

En el presente estudio se han considerado los siguientes antecedentes:

2.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Gómez (2019),²⁵ "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 que 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),⁴ 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 tres 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 tres 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 182, 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 1,5% (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 niños), 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 habilidades interactivas, 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 niños 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 impacto¹ 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, trabajando⁴⁷ en la socialización de los niños y niñas de la asociación pensada en la exploración.

Negrete (2017), en su tesis¹¹ para optar el grado de magíster en Didáctica de Educación Inicial en la Universidad San Ignacio de Loyola en Lima, ⁶ "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 jóvenes. 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 enfoques⁶ 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.⁵⁹ 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),¹ en su tesis maestra titulada "Juegos cooperativos y socialización en niños 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 chicos de 3 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 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 chicos 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.

2.3.1. 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 ²⁰ 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 niños 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 ⁶⁶ 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 ²² 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 jóvenes 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

2 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 2 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 y el desarrollo de habilidades 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 participan 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 las habilidades de 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, p. 17).

-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 de especies similares, por lo que si esta relación está ausente en el ciclo crucial, su desarrollo no se convertirá en criaturas 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 jóvenes. 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 jóvenes 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 jóvenes 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. significativo. 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 jóvenes 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 jóvenes 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 habilidades

y capacidades que tiene un individuo. También como individuos puedo 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 un individuo: 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.

3 Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones: Este tipo de experiencia capacita a los alumnos para comunicar sus sentimientos, sensaciones y pensamientos, y para reconocer los sentimientos de los demás; 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 Autoviabilidad positiva: relacionada con las expresiones positivas que se dicen en torno a uno mismo, las capacidades que tiene un individuo. También como individuos 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"> ➤ Socializa y colabora ➤ Demuestra actitud colaborativa ➤ Participa activamente en el juego 	1,2,3,4,5,6,7	Cuestionario	Ordinal <u>Siempre = 3</u> A veces =2 Nunca=1
			Participación	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludar ➤ Integra a sus compañeros ➤ Invita a sus compañeros a participar en su equipo. 	8,9,10,11,12,13		

			Diversión	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Motivación ➤ Juega sin temor al fracaso <p>Demuestra alegría al jugar en equipo.</p>	14,15,16,17,18,19,20
LA SOCIALIZACIÓN	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"> ➤ Saluda afectuosamente. ➤ Interactúa favorablemente con su entorno. ➤ Muestra interés en la colaboración a sus semejantes 	1,2,3,4,5,6,7
			Habilidades para hacer amigos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pedir y hacer favores ➤ Busca y acepta amistades. ➤ Dialoga haciendo uso de los recursos lingüísticos y paralingüísticos. 	8,9,10,11,12,13,14
			Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresar emociones ➤ Da muestras de dominio propio ante diversas situaciones. ➤ Se compromete en la búsqueda de solución.] 	15,16,17,18,19,20

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.

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 ¹⁹ 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), ⁵⁴ 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.

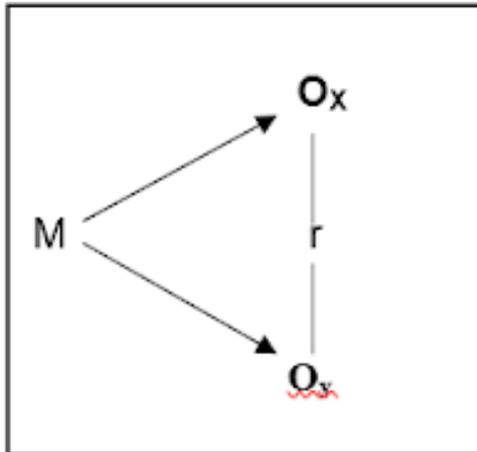
Gómez (2012) por su parte señala que el análisis está centrado en aquellos números que se obtiene de cada respuesta una vez realizada la codificación.

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 esclarecer ideas o factores libres de lo que deber te, incorporar las estimaciones de cada ra la peculiaridad de interés, el punto n iman los factores conectados.



3.4 Diseño de investi

Como indica He... ción 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 surgido 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 surgido 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: ⁴⁹ 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 3⁹ 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 El juego cooperativo

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	N° 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.

11 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.

43 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.

19 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.

60 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: El Juego cooperativo

Resumen de procesamiento de casos

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

Interpretación: Nue: ego cooperativo 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 ¹ 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	N	de
Cronbach		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 de el juego cooperativo.

JUEGOS COOPERATIVOS (Agrupada)

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

JUEGOS COOPERATIVOS (Agrupada)

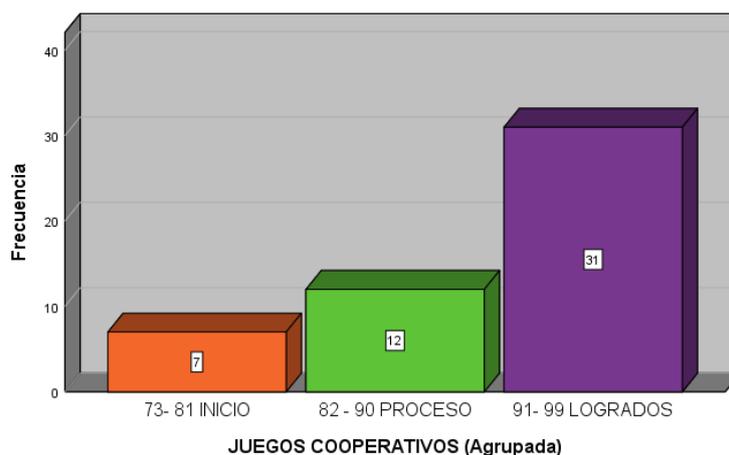


Figura 1. Gráfico de barras: Porcentaje de la variable juegos cooperativos.

Interpretación: En la tabla 6 y figura 1, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra variable los juegos cooperativos, donde se demuestra que 7 estudiantes que representan al 30% de los entrevistados, evidenciaron que los juegos cooperativos les ayudan en un nivel inicio, sin embargo, el 45%, conformado por 12 estudiantes mostraron que los juegos cooperativos 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 Juegos cooperativos.

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	

COOPERACIÓN (Agrupada)

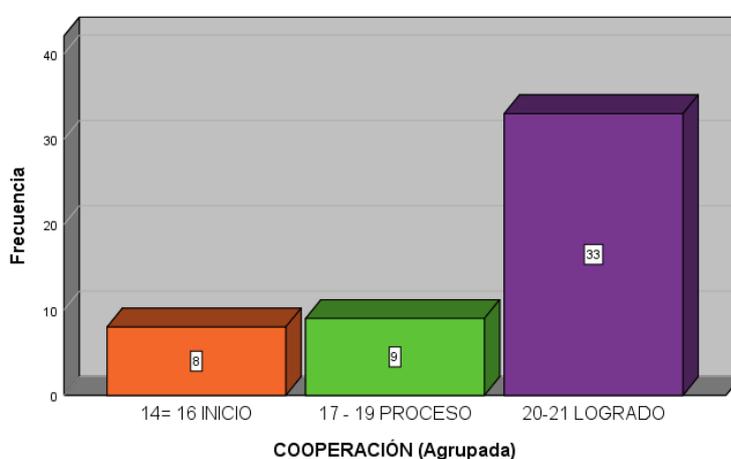


Figura 2. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión cooperación.

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.

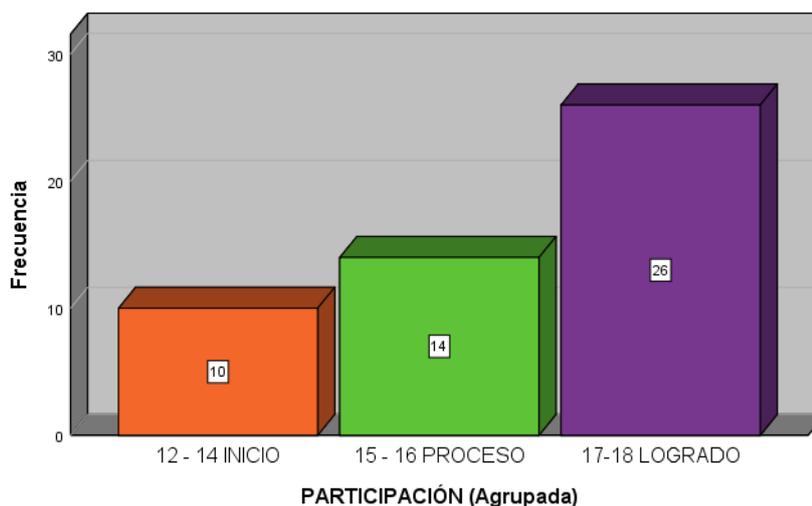
Tabla 8. Distribución de frecuencia de la dimensión participación.

Figura 3. Gráfico de barras: Porcentaje de participación.

PARTICIPACIÓN (Agrupada)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
Válido	a	e	válido	acumulado
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	

PARTICIPACIÓN (Agrupada)

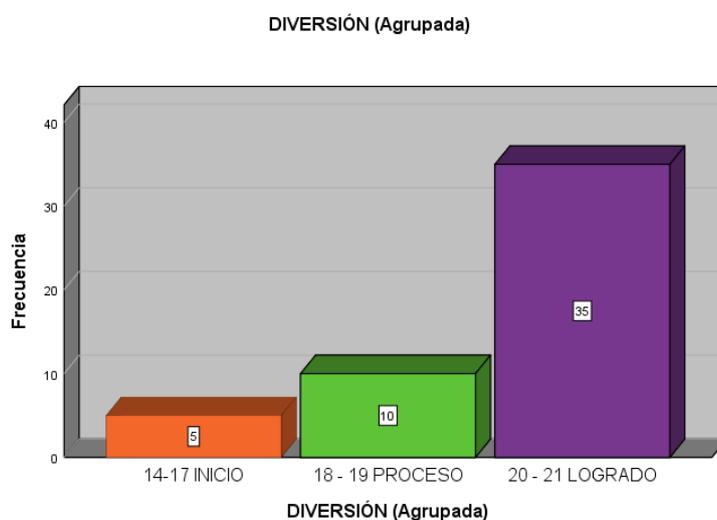


Interpretación: En la tabla 8 y figura 3, se presenta la distribución de frecuencia de los datos agrupados de nuestra dimensión participación, donde se demuestra que 10 estudiantes que representan al 20% de los entrevistados, evidenciaron que la participación les ayuda en un nivel de inicio, sin embargo, 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		a	e		
	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	

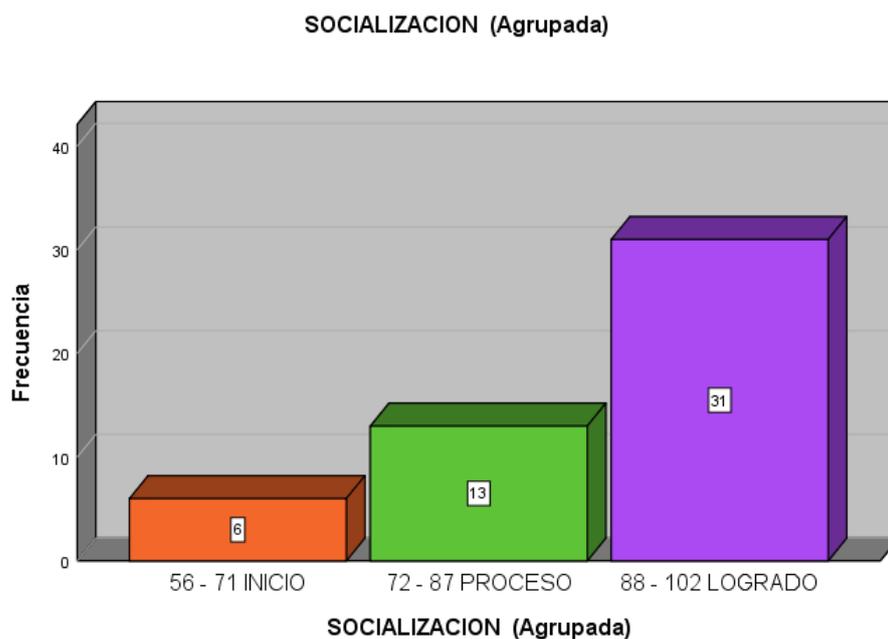


Figura 5. Gráfico de barras: Porcentaje de la variable socialización

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	

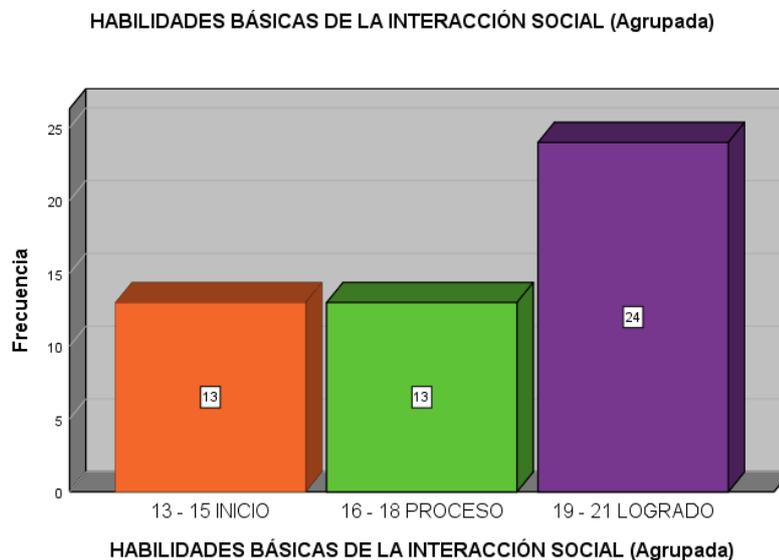


Figura 6. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión habilidades básicas de la interacción social

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 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
	15 - 18	8	16,0	34,0
	19 - 21	33	66,0	100,0
Totales				

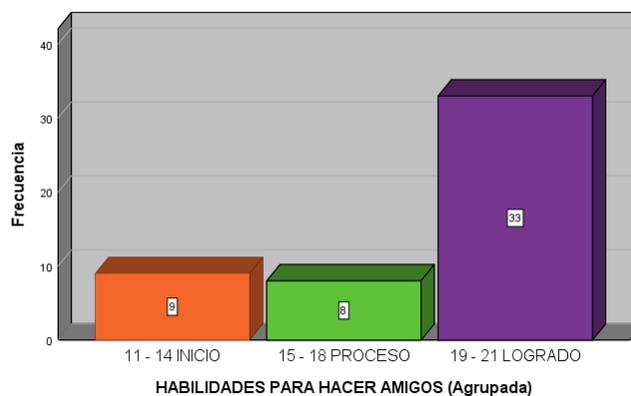


Figura 7. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión habilidades para hacer amigos

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)

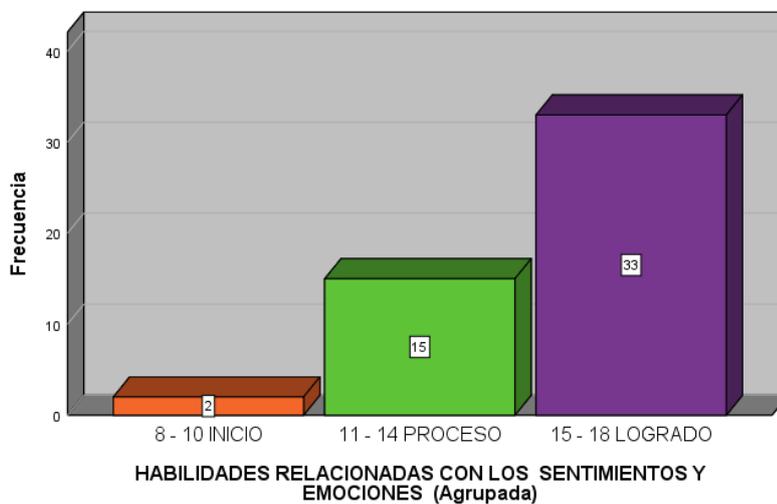


Figura 8. Gráfico de barras: Porcentaje de la dimensión Habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones

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:

1 H_0 : Los datos de la muestra no provienen de una distribución normal.

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

Tabla 14. Prueba de normalidad Shapiro Wilk

	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

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

- ✓ H_0 : 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”
- ✓ H_a : 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	SOCIALIZACION
JUEGOS COPERATIVOS	Correlación de Pearson	1	,173**
	Sig. (bilateral)		,230
	N	50	50
SOCIALIZACION	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”

Hipótesis específica 1:

- ✓ ⁶ Ho: No 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”.
- ✓ ⁶ Ha: 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”

Tabla 15. Prueba de correlación: ¹ 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

¹ **Interpretación:** Según la tabla 15, el nivel de correlación ³⁴ entre el juego cooperativo y las habilidades básicas de la interacción social es de 0,095 detectada por el valor R de Pearson. ¹ 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 ³ en los niños de 3 años en la I.E.I. N° 243 “Esperanza Carrillo de Peschiera”

Hipótesis específica 2:

- ✓ ¹² Ho: No 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”
- ✓ ¹² Ha: 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”

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

Nivel de correlación

		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 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”

- ✓ Ha: Existe relación significativa entre la aplicación 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.

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

- ✓ **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 de los juegos cooperativos 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: juegos cooperativos 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 los juegos cooperativos 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" Chincha 2022.

Este resultado se relaciona con el elaborado por Ruiz (1998) cuyo estudio dependió de los juegos agradables 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 las habilidades 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.

35 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 26 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 útiles y la socialización; con la intención de contribuir al logro de la mejora de los juegos agradables, 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 juegos cooperativos, 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 educand.o

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 "Los Juegos Agradables 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 útiles y la socialización de los jóvenes 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.

5.1. Conclusión

15 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

1 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

● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

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

1	repositorio.ucv.edu.pe Internet	4%
2	hdl.handle.net Internet	1%
3	repositorio.uladech.edu.pe Internet	1%
4	Universidad Cesar Vallejo on 2016-08-19 Submitted works	<1%
5	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
6	repositorio.uap.edu.pe Internet	<1%
7	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%
8	Universidad Cesar Vallejo on 2022-04-25 Submitted works	<1%

9	repositorio.upao.edu.pe	Internet	<1%
10	repositorio.unap.edu.pe	Internet	<1%
11	repositorio.unh.edu.pe	Internet	<1%
12	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-12	Submitted works	<1%
13	repositorio.uct.edu.pe	Internet	<1%
14	1library.co	Internet	<1%
15	Universidad Alas Peruanas on 2021-05-06	Submitted works	<1%
16	tabernaculo.net	Internet	<1%
17	Universidad Cesar Vallejo on 2017-09-30	Submitted works	<1%
18	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-30	Submitted works	<1%
19	repositorio.uns.edu.pe	Internet	<1%
20	repositorio.unasam.edu.pe	Internet	<1%

21	es.scribd.com	Internet	<1%
22	issuu.com	Internet	<1%
23	repositorio.unajma.edu.pe	Internet	<1%
24	coursehero.com	Internet	<1%
25	repositorio.unsa.edu.pe	Internet	<1%
26	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-02	Submitted works	<1%
27	takey.com	Internet	<1%
28	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-26	Submitted works	<1%
29	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03	Submitted works	<1%
30	Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-02	Submitted works	<1%
31	Universidad Cesar Vallejo on 2017-01-30	Submitted works	<1%
32	repositorio.unfv.edu.pe	Internet	<1%

33	Universidad Autonoma del Peru on 2022-06-29	<1%
	Submitted works	
34	Universidad Cesar Vallejo on 2016-12-20	<1%
	Submitted works	
35	Universidad Cesar Vallejo on 2022-07-27	<1%
	Submitted works	
36	Universidad Cesar Vallejo on 2022-07-12	<1%
	Submitted works	
37	Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-13	<1%
	Submitted works	
38	repositorio.utn.edu.ec	<1%
	Internet	
39	rraae.cedia.edu.ec	<1%
	Internet	
40	Universidad Cesar Vallejo on 2018-05-14	<1%
	Submitted works	
41	Universidad Cesar Vallejo on 2022-06-02	<1%
	Submitted works	
42	dspace.unach.edu.ec	<1%
	Internet	
43	lareferencia.org	<1%
	Internet	
44	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-19	<1%
	Submitted works	

45	repositorio.una.ac.cr	Internet	<1%
46	repositorio.undac.edu.pe	Internet	<1%
47	repositorio.unu.edu.pe	Internet	<1%
48	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-09	Submitted works	<1%
49	Universidad Cesar Vallejo on 2022-10-21	Submitted works	<1%
50	bibhumartes.ucla.edu.ve	Internet	<1%
51	dei-cr.org	Internet	<1%
52	Asier Romero-Andonegi, Irati de Pablo-Delgado, Aintzane Etxebarria-L...	Crossref	<1%
53	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-19	Submitted works	<1%
54	dspace.udla.edu.ec	Internet	<1%
55	http://200.60.91.85/contenidos/estudian/cursos_internet/presentacio...	Internet	<1%
56	repositorio.utelesup.edu.pe	Internet	<1%

57	dvdadvdr.com	Internet	<1%
58	revele.com.ve	Internet	<1%
59	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-11-12	Submitted works	<1%
60	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-14	Submitted works	<1%
61	Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-01	Submitted works	<1%
62	repositorio.tec.mx	Internet	<1%
63	repositorio.udch.edu.pe	Internet	<1%
64	repositorio.ulasamericas.edu.pe	Internet	<1%
65	repositorio.upeu.edu.pe	Internet	<1%
66	ain.es	Internet	<1%
67	clubensayos.com	Internet	<1%
68	researchgate.net	Internet	<1%

69

Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-08-11

<1%

Submitted works

70

Universidad Cesar Vallejo on 2022-06-23

<1%

Submitted works