



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Aplicación de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de educación inicial de una institución educativa, Trujillo - 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Marcos Vera, Yadira Nayeli (orcid.org/0000-0001-5501-7107)

Quispe Del Aguila, Ariana Alexandra (orcid.org/0000-0002-6313-3957)

ASESOR:

Dr. Cruz Aguilar, Reemberto (orcid.org/0000-0003-2362-2147)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO - PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis padres quienes con su amor y dedicación no solo me han dado la vida, sino que también me han guiado, ayudado ente este arduo y confortante trabajo. Los amo

Yadira Marcos.

*A mis padres por su constante apoyo A mi esposo por alentarme diariamente.
A mi hijo hermoso puesto que es mi inspiración para salir adelante.*

Ariana Quispe

Agradecimiento

A Dios por permitirnos llegar con buena salud y perseverancia a pesar de muchos obstáculos que se nos presentaron en el camino.

A la Universidad César Vallejo por habernos brindado una enseñanza de calidad durante los 5 años de estudio.

A las docentes, que nos han brindado todos sus conocimientos, experiencia y consejos durante este periodo.

A la directora de la I.E. 211 “Santísima Niña María” y a las docentes que nos permitió desarrollar y aplicar nuestra tesis en la institución educativa.

Al asesor el Dr. Cruz Aguilar, Reemberto, quien con sus enseñanzas y apoyo incondicional nos ha sabido guiar durante la elaboración de la tesis para poder culminar con éxito esta última etapa de nuestra vida universitaria.

Las Autoras

Índice de contenido

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras y gráficos	vi
Resumen	vii
Abstrac.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	9
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	10
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5. Procedimientos	13
3.6. Método de análisis de datos	14
3.7. Aspectos éticos	14
IV.RESULTADOS.....	15
V. DISCUSIÓN	21
VI.CONCLUSIONES	22
VII.RECOMENDACIONES.....	23
REFERENCIAS	24
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Población de estudiantes	13
Tabla 2 Distribución de muestra de los niños.....	14
Tabla 3 Validación del instrumento	15
Tabla 4 Escala de medición de la variable socialización	18
Tabla 5 Distribución según la hipótesis fluidez.....	19
Tabla 6 Distribución según la hipótesis flexibilidad	20
Tabla 7 Distribución según la hipótesis originalidad.....	21
Tabla 8 Distribución según la hipótesis elaboración	22
Tabla 9 Objetivo específico fluidez	23
Tabla 10 Objetivo específico flexibilidad	24
Tabla 11 Objetivo específico originalidad.....	25
Tabla 12 Objetivo específico post test elaboración.....	26

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la socialización en niños de 3 años en una institución educativa N°211 Santísima Niña María de Trujillo, el estudio de la investigación tiene un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con diseño de pre y post prueba, se trabajó con una muestra de 25 niños de educación inicial, se utilizó la guía de observación para medir la socialización en los niños, los resultados que se pueden percibir es que antes de la aplicación de los talleres el 48% de los niños se encontraban en un nivel de bajo, es decir no son tienen la intención de socializar o tener contacto con sus compañeros; asimismo el 32% se ubicaban en un nivel medio lo que señala que su naturaleza es no socializar, el 20% se encontraban en nivel alto. En conclusión, se encontró un ($r=0,874$) lo que permite afirmar que los talleres de juegos cooperativos influyen en la socialización de los niños por lo que se acepta la hipótesis alterna en el sentido que “los juegos cooperativos influyen en la socialización de los niños” y se rechaza la hipótesis nula.

Palabras clave: juegos cooperativos, socialización, desarrollo

Abstract

The general objective of this research was: To determine the influence of cooperative games on socialization in 3-year-old children in an educational institution No. 211 Santísima Niña María de Trujillo, the study of the research has a quantitative approach, of an applied type with design of pre and post test, we worked with a sample of 25 children of initial education, the observation guide was used to measure socialization in children, the results that can be perceived is that before the application of the workshops the 48 % of the children were at a low level, that is, they do not intend to socialize or have contact with their peers; Likewise, 32% were at a medium level, which indicates that their nature is not to socialize, 20% were at a high level. In conclusion, a $(r = 0.874)$ was found, which allows us to affirm that cooperative games workshops influence the socialization of children, so the alternative hypothesis is accepted in the sense that "cooperative games influence the socialization of children. children" and the null hypothesis is rejected.

Keywords: cooperative games, socialization, developing.

I. INTRODUCCIÓN

Los niños aprenden todos los días cosas nuevas, ya sea en casa como fuera de ella, el aprendizaje a manera de juego es parte de la vida y del proceso de vida del pequeño, este proceso muchas veces puede ser complejo, holístico y dinámico, ya que impulsa al desarrollo de diferentes capacidades, fortalezas y habilidades para el día a día. Estas son las herramientas necesarias para que puedan crear, construir, y levantar los cimientos como personas a nivel integral.

Es por ello que dentro de la educación los juegos cooperativos tienen un papel relevante para su crecimiento, formará aprendizajes significativos, gracias a los diversos juegos que hay para cada rama, siendo el principal objetivo fomentar la socialización entre sus compañeros y personas de su entorno, además, van descubriendo su propia vida ya que es algo inherente a su misma naturaleza y es una necesidad vital, incluso algunos autores como Machado (2018) han afirmado que, si un niño no es parte o no se involucra en las actividades de juegos cooperativos es porque algo anda mal.

Por otro lado, cuando se menciona la palabra “Jugar”, no se debe olvidar que para varios autores es solo una actividad recreacional infantil mientras para otros es parte del proceso de aprendizaje y adaptación. Por ende, los infantes pueden conocer el exterior y hablar libremente según lo que necesitan y desean. El juego es su experiencia, y por eso la forma en que el protagonista habla sin éxito y evita la depresión permite explorarla mediante el juego. Se piensa que muchos profesores no recomiendan a los alumnos porque no saben jugar juegos cooperativos (Pinedo, 2017).

Orlick (2018) hace referencia a los juegos cooperativos como semejante a cualquier otro juego que los niños practican en su día a día fuera o dentro del colegio, pero la diferencia es que este promueve la competitividad sana, es decir, “ganar” o “perder” de manera honesta y sin rencor, ya que de esa forma crea lazos de amistad y compañerismo con sus compañeros, no existe el jugar con temor a que se burlen o perder, ya que todo se hace de manera transparente.

Se puede decir que, en los niños de educación inicial, es importante la aplicación de este tipo de juegos como herramienta de socialización, además, ayudan a que los niños crezcan teniendo empatía y aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, que la comunicación con su entorno se fortalezca respecto a

las relaciones sociales, además la alergia propia del niño aumenta y el miedo, fracaso o rechazo por su entorno desaparezca.

En base a lo antes mencionado en los diferentes escenarios la problemática permite plantear la siguiente interrogante: ¿Cómo influye los juegos cooperativos en la socialización de los niños de 3 años en una institución educativa N°211 Santísima Niña María de Trujillo?

Actualmente existen diversas razones e indicadores para analizar el vínculo entre los juegos cooperativos y la socialización del niño.

El presente trabajo se justifica teóricamente en que actualmente los profesores no le están dando la importancia debida al juego cooperativo en el aula. El mismo que facilita de manera importante el desarrollo de habilidades sociales e integrales del niño, la cual permite que se vaya incorporado con su entorno social. Por ello la presente investigación plantea al juego cooperativo como recurso metodológico para la socialización del niño.

También se justifica en que los juegos cooperativos es uno de los recursos más adecuados en los proyectos educativos de socialización dirigidos en la infancia, esto se da por diferentes razones: Porque así lo han definido varias teorías y corrientes, porque existe una amplia evidencia que estos juegos han mejorado las habilidades sociales de los niños y niñas, así mismo, algunos autores como (Salinas, 2019) lo ven como una necesidad pedagógica por el clima positivo y motivador que crea entre los niños, así mismo, el sentido de libertad que tienen al poder expresarse y comportarse de acuerdo a las emociones y sentimientos que tengan en ese momento, esto de una manera correcta y aprobada.

Metodológicamente, el estudio se justifica en el uso de métodos y técnicas necesarias y eficientes que demuestran el alto grado positivo y de rigor científico en esta investigación, esto por el hecho de aplicar instrumentos elaborados en base a las dimensiones establecidas en el marco teórico, la que determina la relación de los juegos cooperativos en la socialización del niño, esta permitió determinar la importancia de este estudio que servirá como modelo para guiar a los estudiantes, ya que si no se establece y desarrolla correctamente, en un futuro cercano los estudiantes de educación inicial tendrán problemas en la socialización con sus compañeros y entorno. Según la definición de Martínez

(2019), los juegos cooperativos son un conjunto de herramientas, técnicas y actividades basadas en la ciencia que se aplicarán sistemática y consistentemente, estas serán destinadas a ser utilizadas por los niños desde que nacen hasta los cinco años (p.29).

Por consiguiente, se planteó como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos cooperativos en la socialización en niños de 3 años en una institución educativa N°211 Santísima Niña María de Trujillo; Además, tiene los siguientes objetivos específicos: Determinar el nivel de socialización de los niños de 3 años y Determinar la influencia de los juegos cooperativos en las dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración en los niños de 3 años.

Como hipótesis general se planteó: Los juegos cooperativos influyen de manera significativa en la socialización de los niños de 3 años de la Institución educativa N°211 Santísima Niña María de Trujillo.

II. MARCO TEÓRICO

La investigación realizada por Caillois (2017) en un centro de formación en Francia, se tuvieron informes sobre la creación y comunicación de juegos grupales interrelacionados, así como sobre diversas características que ayudan a los niños a crecer y desarrollarse, incluida la personalidad humana, también fomenta diferentes tipos de juegos para que los niños puedan desarrollarse libremente con sus pares y comunidades, promoviendo así diferentes juegos: parte de comunicación, parte de unidad, parte de creatividad, espacio. Se desarrollaron en base a diversas características para mejorar las herramientas de comunicación, las emociones, el trabajo en equipo y la confianza.

En otro estudio realizado por Ylarrogorry (2017), determinó que en diferentes escuelas de Argentina que practican deportes, se incorporaron como parte de las sesiones los juegos cooperativos a los niños, pues se determinó que esta base hace que los niños se desenvuelvan mejor en el deporte que están practicando, además a compartir con sus compañeros, pues después de todo, los juegos cooperativos apoyan el desarrollo de los niños y los que tienen dificultad para entablar lazos de comunicación y amistad, puedan desenvolverse de una mejor manera en poco tiempo.

La investigación realizada por Camacho (2017) en relación a su tesis titulada “El juego cooperativo como base para el desarrollo de muchas habilidades de los niños de cuatro años de una escuela limeña” en una escuela de Lima tuvo como resultado que los juegos cooperativos permitieron el desarrollo de diversas habilidades sociales en los niños, así mismo, habilidades de organización, por otro lado, a nivel de comunicación permitió mejorar el ambiente de sociabilización y armonía de los estudiantes.

Por otro lado, López (2017) en su tesis titulada “Los juegos cooperativos como una forma de comunicación en los niños de la escuela “Las estrellitas azules” de la ciudad de Huánuco”, demostró que los juegos cooperativos tienen como fin aportar crecimiento. y enseñar a los niños, además, crear un ambiente agradable en su entorno, señaló que estas estas son actividades didácticas. en términos de participación en actividades conjuntas, permitiendo que se trabaje en equipo y se aprenda jugando.

Los juegos cooperativos tienen algunas definiciones dependiendo del enfoque que toman ciertos autores, en este sentido, Palacios (2018), lo define de manera práctica como juegos socializados en donde participan dos o más jugadores que compiten, y luchan por un mismo objetivo, por lo tanto, hay un ganador o perdedor en el grupo, además, los jugadores pueden realizar acciones que muestre compañerismo y empatía, desarrollando varias habilidades motrices que le permitan organizarse para realizar diferentes actividades de juego. En este sentido los juegos cooperativos buscan la participación de todos, ya que nadie es excluido, esta herramienta ayuda a que el niño desarrolle carácter, antecedentes, experiencia o habilidades personales, creando un ambiente agradable sobre objetivos colectivos más que individuales.

Álvarez (2018), afirmó que el secreto para fomentar la cooperación en forma de juego es justamente jugando con otros niños, no contra otros; comunicarse, unirse a un grupo, conocer sus talentos y el de los demás, es parte de construir relaciones, aceptar desafíos e incrementar el carácter y el respeto por uno mismo y por los demás, reduce la frustración, la baja autoestima y el miedo, además de resolver los conflictos a través de los roles que cada uno tiene, la confianza en sí mismo y el apoyo brindado.

Podemos concluir que los juegos cooperativos se han convertido en una herramienta importante desde el comienzo de los nuevos tipos de educación, donde la paciencia desde la infancia es una de las cosas más importantes que se utilizan para formar un comportamiento correcto. El entrenador atlético Terry Orlick dice que el núcleo de su entrenamiento es enseñar estos deportes para jugar con otros, no contra otros, como base para el desarrollo. A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo enfatiza el proceso más que el resultado: lo importante es que los participantes se diviertan y aprendan participando. Los juegos sociales son divertidos porque fomentan la colaboración y se sienten exitosos cuando todos ganan, crean un alto nivel de aceptación y cooperación entre los miembros, permitiendo compartir ideas, valores y acciones. La paciencia es el principal apoyo de los miembros del equipo desde el principio hasta el final del juego. Bardales (2018)

Fernández (2018), señala que en el juego cooperativo es posible reemplazar el juego tradicional o competitivo que fomenta la cooperación entre

los participantes, porque eso es todo lo que se requiere para completarlo; el consentimiento es bueno, pero si no se utiliza la cooperación y la amistad no se logra el resultado deseado. El secreto de aplicar este tipo de herramientas es unir a los niños y jugar entre todos, no en contra, comunicarse, unirse a un grupo, conocer los propios talentos y las habilidades de los demás, desarrollar relaciones, aceptar desafíos, compartir el rol que cada uno tiene, etc. como resolución de conflictos, confianza. El apoyo que proporciona el docente y su familia aumenta el carácter y el respeto propio, reduce la depresión, la baja autoestima y el miedo al fracaso.

En general, podemos concluir que los juegos cooperativos producen paciencia, y esta es una de las cosas más importantes que se debe inculcar desde la infancia, porque se convierten en una herramienta importante de los nuevos tipos de educación, y forman una base importante para el desarrollo de toda su vida, del mismo modo los juegos cooperativos se asocian a la libre competencia, según López et al. (2018) El propósito de estos juegos es participar por un objetivo común, teniendo como resultado que todos pueden divertirse sin la presión competitiva.

López et al. (2018), mencionó que este género de juegos está diseñado de tal manera que todos puedan participar activamente buscando la inclusión y no la exclusión, además menciona lo importante que es que todos expresen opiniones. Las reglas cambian y los participantes pueden trabajar juntos para cambiar el flujo y la esencia de los mismos, además este tipo de juegos intenta eliminar actos que provocan crueldad y violencia entre ellos y los demás.

De acuerdo con la teoría de Loyola (2018), La investigación tiene como objetivo principal mejorar la socialización de los niños a través del juego cooperativo, en lo que se refiere a la socialización de los niños de tres años de la escuela de educación inicial N° 211 santísima Niña María en La Libertad, se utilizó el método de la información, obteniendo información a través de la observación, cuestionarios, documentos visuales, y también conduce a la planificación de la respuesta y la información, centrándose en la actividad del niño respecto a la aplicación de juegos cooperativos.

En cuanto a la socialización, a nivel internacional (Farrow, 2018), señala que la socialización es el proceso de interacción de los niños con los valores, y

que estos le ayudan a adaptarse entre los niños y su entorno social. Esta es la forma en que un niño se adapta a la sociedad a través de diferentes tipos de aprendizaje, normas y muchas elecciones de valores, también ayuda a encontrar el entorno adecuado y que sea compatible con los niños que establecen un sistema social completo y complejo, con una estructura social correcta.

Por otro lado, Castro (2018) define el concepto de juegos cooperativos como diversas actividades que existen en diferentes campos, explica que existe una forma de comunicación el niño y sus amigos, y que es el resultado de aceptar las normas sociales y adaptarse al ambiente. El autor destaca que las personas toman de su cultura los valores y actitudes que les permiten relacionarse eficazmente con su entorno. Holguín en el Mundo (2018), menciona que la socialización ayuda al desarrollo de un niño porque le permite desenvolverse bien dentro de un grupo en la sociedad. Asimismo, tienen una gran influencia en la vida social ya que participan en el desarrollo del niño.

En cuanto a los valores o dimensiones sociales, Otero (2018), enfatiza 4 dimensiones: familia, escuela, relaciones y medios de comunicación, creo que estos pilares son importantes para el desarrollo de los niños en el medio. La familia es la principal fuente de socialización donde los niños crecen o adquieren valores y creencias. Vélez, (2018).

En este sentido, los juegos cooperativos logran que las relaciones y vínculos con los miembros de la familia sean más fuertes, además desarrollan su personalidad y los preparan para la sociedad. Asimismo, González (2019) afirma que la familia es el primer representante social de los niños, el más convincente y el más eficaz en el desarrollo de los niños. Por ejemplo, Spinoza et al. (2019) realizaron un estudio cualitativo con estudiantes de secundaria nicaragüenses donde los niños y niñas que tienen una relación cercana con sus madres están más apegados a los demás, lo que les da la oportunidad de relacionarse con sus vecinos. La escuela es uno de los representantes de la vida social en la que las personas se forman de acuerdo a las costumbres y comportamientos de la sociedad.

Rivas y Verástegui (2019) destacan que los grupos de iguales del colegio juegan un papel muy importante a la hora de brindar apoyo y seguridad, además de que aprenden otras tareas y relaciones sociales entre sus amigos. Los

mismos autores destacan una vez más que los infantes juegan un rol importante en un grupo y aprenden a convivir en grupo. Por el contrario, Fernández (2019) reitera en su investigación sobre el comportamiento con niños y niñas sobre la cooperación, además, aprenden reglas. Los autores dicen que las relaciones con los compañeros son importantes para los niños porque se cuidan unos a otros y permiten que se integren a la sociedad de una mejor manera, además es el medio para que sean personas independientes y autónomos dentro de la sociedad. La socialización se trata de un proceso de comportamiento porque se pueden establecer un conjunto de reglas o procesos interpretativos utilizados para explorar el mundo imaginario, transformarlo en imágenes visibles como palabras, textos y documentos. Hatch et al., (2019).

En el mismo contexto, el autor Giraldo (2019), manifestó que los juegos cooperativos son aquellos que impulsan a que los niños vean el juego como diversión, y este tipo de juegos no incita a un ganador o perdedor, si no que ayuda a que los pequeños se puedan integrar y vivir en armonía entre ellos, trabajan la forma de la competencia de una manera sana y saludable.

Por otro lado, Monjas (2020), señala que, la socialización tiene que ver con el área evolutiva del niño, es decir, relacionarse de forma correcta permite que el niño pueda crear vínculos interpersonales con los demás, y que este sea adecuado para su entorno próximo, además ayuda a que pueda desarrollar diferentes destrezas sociales y que estas le ayuden a desenvolverse en la sociedad en un plano emocional y laboral, también lo define como un conjunto de diferentes conductas que permiten que el individuo pueda expresar sus sentimientos, actitudes y opiniones de un modo adecuado. Los niños, viven dentro de grupos sociales desde que nacen porque es parte de la naturaleza humana, por eso estas relaciones dependerán que crezcan, se mantengan o estén establecidas de acuerdo a la emoción del individuo.

En la misma línea, (Combs y Slaby, 2020) definen por su parte que la socialización o habilidades sociales del niño tiene que ver con el aprendizaje que reciben desde que son niños, es decir, va relacionado con sus comportamientos, sentimientos, ideas, hechos que ocurren y marcan una etapa en su vida. Además, lo conceptualizan como una habilidad de interactuar con los demás en un ambiente donde se sientan importantes y valorados.

Camacho (2020), sostiene por su parte que la socialización es una conducta que ayuda a que los niños puedan defender sus propios intereses para poder defenderse en cualquier ámbito de su vida, este tipo de defensa es por un tema importante, como preservar su integridad y seguridad. Así mismo este comportamiento tiene que ver con su entorno y su contacto con las demás personas, así mismo, la socialización ayuda a que los niños puedan saber interpretar y comprender diferentes situaciones.

Es importante mencionar que la socialización tiene que ver con la habilidad de hacer amigos, es decir, mantener y reforzar las habilidades de los niños para crear interacciones positivas y satisfactorias, esto incluye la habilidad de mantener interrelaciones positivas entre compañeros, también se incluye en esta sección la recepción de cumplidos y halagos cuando el niño cumple un objetivo; además la socialización se caracteriza por la habilidad de hacer las cosas sin pedir ayuda, si no poder compartir o usar un objeto de forma coordinada con sus compañeros. Monjas (2020).

Chávez (2020), señala a la socialización incluye comportamientos básicos y fundamentales que se emplean en interacciones cordiales, amistosas y agradables con cualquier persona de su entorno social, sean niños o adultos. Estos comportamientos y habilidades son cruciales para interactuar con los demás. La capacidad de sonreír y reír, que forman parte de un conjunto de habilidades interpersonales más complejas, se manifiesta cuando una persona acepta algo, lo aprueba, lo encuentra valioso o disfruta interactuando con sus compañeros. Al hacer contacto visual con otras personas, normalmente se muestra una sonrisa incluso antes de que comience la interacción.

Según Lave (1945), la socialización enfatiza el contexto social del aprendizaje a través de una conexión entre la cognición y el comportamiento. Esta teoría sostiene que los niños aprenden habilidades cognitivas como la memoria, la atención, el lenguaje simbólico y la organización cognitiva al observar y modelar el comportamiento de los demás. El aprendizaje situado tiene en cuenta que la interacción social es uno de los componentes fundamentales del aprendizaje, tal y como afirma Las fuentes de adquisición del conocimiento son las experiencias del alumno y el entorno cultural en el que se desarrolla. Un niño que aprende a jugar solo en un gran espacio vacío es impensable. Sin duda,

una sociedad debe tener un escenario, un espacio donde cada uno de sus miembros pueda existir, por pequeño que sea. El hecho de que estemos insertos en ese espacio, a su vez, nos condiciona en cierta medida.

Piaget (1947) El juego era expresión de un pensamiento nuevo, aún débil, que se fortalecería a través de acciones o vínculos del niño con el medio, así como todos los actos de pensamiento que guían nuestra conducta obedecen a un intento de adaptar el ser al medio (adaptado comportamiento), como lo señaló. Podría decirse que en esta adaptación existe un equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación. La acomodación es el proceso por el cual alguien se somete y acepta la realidad (el mundo exterior). La asimilación es lo contrario.

Según Bandura (1990) Las personas observan una variedad de comportamientos en la convivencia que repercuten en sus emociones y pensamientos. Estos comportamientos se combinan para crear la personalidad única de cada persona y les permiten mantener conexiones sociales con sus compañeros. Un gran investigador ha estudiado, observado y analizado todo este proceso de adaptación y aprendizaje social. Este investigador también cree que el aprendizaje social del que habla Bandura es un ejemplo de determinismo recíproco; por lo tanto, dado que el entorno influye directamente en el comportamiento, no debemos limitarnos a la idea de que el comportamiento de las personas se aprende, sino que también debemos considerar la importancia del entorno.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

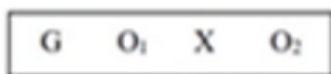
Tipo de investigación

El trabajo de investigación fue de tipo aplicada y se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo. Según Hernández, Fernández, Baptista (2008), un diseño no empírico es “un estudio realizado sin manipular deliberadamente las variables, señalan que “Se buscan nuevos modelos o expandir una o más variables en el universo que se tiene” (p. 210).

Por lo tanto, aunque no se utilizaron las variables probadas, este estudio se basó en estas definiciones.

Diseño de la investigación

Para la investigación, se utilizó un diseño preexperimental - descriptivo ya que no se manipuló la variable de estudio y se explicará la problemática. Según Sandoval (2017), estudio con diseño pre-trial: “Este es un estudio que no tiene en cuenta otros datos, sino que se basa en una de la bibliografía” (p. 19).



G: Grupo de sujetos (niños)

O1: Medición

X: Condición Experimental

O2: Medición (prueba, cuestionario, observación)

3.2 Variables y operacionalización

V1: Socialización

Definición conceptual

Según Chávez (2017), la socialización es un proceso que involucra diferentes experiencias: leyes, costumbres, reglas, normas culturales, todas en sus contextos culturales, situaciones, además ayuda a que el individuo se pueda

integrar de manera correcta en la sociedad, creando un ambiente de armonía en su entorno.

Definición operacional

La socialización en los niños de 3 años se midió con la guía de observación, la cual ayudó a ver la situación actual de los niños en su ambiente, así mismo, se midió a través de una guía de observación que fue aplicada a los niños para poder ver su nivel de socialización y luego realizar los juegos cooperativos.

Indicadores

- Habilidad para integrarse al grupo
- Capacidad para respetar reglas
- Se expresa en frente de sus compañeros
- Crea juegos con ayuda de sus compañeros

Escala de medición

Ordinal

V2: Juegos cooperativos

Definición conceptual

Según Martínez (2018), define que los juegos cooperativos permiten la colaboración y van en la línea de un mismo saber.

Los juegos cooperativos son un puente que guía a los y las estudiantes a trabajar en equipo, a dejar las diferencias de lado para trabajar juntos, compartir, divertirse y aprender. Además de que el juego por sí solo es el medio por excelencia de interacción entre los niños y las niñas, lo cual permite que el proceso sea más natural y eficaz.

Definición operacional

El taller de juegos cooperativos se estructuró en 15 actividades de los cuales son: ¿Qué podemos hacer juntos?, Aros musicales cooperativos, Juego

y digo mi nombre, Abrazo musical, Pasamos el globo, Círculo Afectivo, Tortuga gigante, A que construimos una torre, Montaña rusa, Conejos, casas y cazadores, Recorrido con colchonetas, Paseo por el lago encantado, La serpiente del bosque, ¿Quién falta?, Islas.

Indicadores

- Juegos de Presentación
- Juegos para Conocerse
- Juegos de Confianza
- Juegos de contacto
- Juegos de Relajación

Escala de medición

Ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Incluyen 250 niños de 3 años matriculados en la institución educativa N°211 Santísima María ubicada en la Libertad.

Según France (citado en Benavides, 2019) una población es "un grupo de objetos de investigación, definidos como unidades de muestreo" (p.164).

Tabla 1

Aula	Turno	Sexo		Institución educativa	Total de niños y niñas
		niños	niñas	I.E. N°211 Santísima Niña María	
Estrellita	Mañana	25	25	I.E. N°211 Santísima Niña María	150
Sol	Mañana	25	25		
Luna	Mañana	25	25		
Nube	Tarde	25	25	La Libertad	150
Corazón	Tarde	25	25		

Población

Nota: Lista oficial de estudiantes en el año 2022

Por lo tanto, se observaron diferentes tendencias en la selección de la información; Según Paredes (2019), el proceso de selección debe incluir y gestionar todo de acuerdo con sus objetivos y principios. (p.27).

En la selección y recopilación de información se seleccionaron 40 bibliografías, las cuales fueron seleccionadas como las de niveles de integración más adecuadas y relacionadas con los objetivos planteados en el estudio.

Criterios de inclusión: Se consideraron algunos métodos de investigación, incluidos datos de investigaciones durante un período de cinco años, como Cielo, Redalyc, EBSCO, fuentes organizadas y verificadas. El autor Bardales (2019) dice que estos son métodos de integración que se encuentran en el método y están vinculados a sus principios (p.7).

Criterios de exclusión: En esta selección se recopilaron 50 aportaciones bibliográficas y de tesis, teniendo como criterio de exclusión a las que no tenían una relación y concordancia con el tema, así mismo, no se seleccionaron las bibliografías que no tenían procedencia certificada o publicada y se descartaron aquellas de dudosa procedencia y periodo de tiempo mayor a 5 años, debido a que estas bibliografías están desfasadas de acuerdo a la realidad investigativa, contexto social, además no se están considerando a los niños que ingresaron en el mes de Julio, es decir lo que no estuvieron desde inicios de año, en este caso 1 niño.

3.3.2 Muestra

Según Robles (2019), dijo que una muestra es un pequeño grupo o población natural de la cual se ha seleccionado información importante. La muestra de estudio se seleccionó 25 niños según la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra

Aula	Turno	Sexo		Institución educativa	Total de niños y niñas
		niños	niñas	I.E. N°211 Santísima Niña María La Libertad	
Estrellita	Mañana	25	25		25

Nota: Lista oficial de estudiantes en el año 2022|

3.3.3 Muestreo

El muestreo se selección de criterio no aleatorio y no probabilístico por conveniencia por que se tuvo acceso al grupo de estudio, además se contó con el apoyo de la docente y los padres de familia con el consentimiento informado, quienes brindaron de manera escrita el consentimiento de sus hijos para realizar la prueba, así mismo, el permiso de la directora del centro educativo para que en horas académicas se pueda realizar la prueba.

3.3.4 Unidad de análisis

Se seleccionaron a todos los infantes y niñas de 3 años de la I.E. 211 Santísima Niña María de Trujillo, todos de la misma edad y siendo el aprendizaje igual para todos, por lo que fue medible en como influyeron los juegos cooperativos en la socialización.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Según Hernández, et al. (2020) “La tecnología de la información proporciona información confiable sobre la población” (p. dieciséis). Por tal motivo se eligió como herramienta la ficha de observación porque permite realizar mediciones detalladas, en este caso las dimensiones son: aprendizaje, adaptación, originalidad y detalle, consta de 20 preguntas.

Validez

Por su parte, Martínez (2017) llamó la atención sobre “La validez es una medida del nivel de precisión” (p.7) (p.7) Se utilizó la opinión de expertos, que

fue aprobada y verificada por los árbitros, para validar la herramienta de medición. La herramienta está lista para ser aplicada.

Tabla 3

Validación

EXPERTOS	PERTINENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	CLASIFICACIÓN
1	SI	SI	SI	APLICABLE
2	SI	SI	SI	APLICABLE
3	SI	SI	SI	APLICABLE

Nota: Validación por los expertos

Instrumento

En la investigación se tomó como referencia el “Pre test” para analizar las dimensiones de la investigación y evaluar la situación actual de los niños respecto a la socialización respecto a los juegos cooperativos, posterior a ello se realizó el “Post test” en esta área se evaluó la situación de los niños después de haber aplicado los 15 talleres: ¿Qué podemos hacer juntos?, Aros musicales cooperativos, Juego y digo mi nombre, Abrazo musical, Pasamos el globo, Círculo Afectivo, Tortuga gigante, A que construimos una torre, Montaña rusa, Conejos, casas y cazadores, Recorrido con colchonetas, Paseo por el lago encantado, La serpiente del bosque, ¿Quién falta?, y finalmente, islas. Cada taller tiene una duración de 45 minutos y servirá para evaluar la validez de los juegos cooperativos en los niños. Posterior a ello se evaluó la confiabilidad mediante el alfa en el cual se determinó que es mayor a 0.907, corroborando la aplicación. Por otro lado, el juicio de expertos validó también la aplicación del cuestionario, que sirvió para conocer el estado actual de los niños y que la aplicación de preguntas esté correctamente enfocada.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se ha calculado en dos partes, la primera

referida a las dimensiones: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad, Elaboración mediante el Alfa de Cronbach con valor 0.907, esta ha sido calculada por medio del procedimiento según los autores del instrumento Jiménez, Artilles, Rodríguez y García (2007).

3.5 Procedimientos

El presente trabajo de investigación se trabajó en varias fases, primero se solicitó los permisos correspondientes a la directora de la institución seleccionada y docente de 3 años, luego los examinamos por separado a cada uno de ellos, el tiempo de examen para cada niño es de 45 minutos. La herramienta consta de dos partes, en la primera parte se encuentran los nombres, apellidos, padres y direcciones de los niños. En la segunda parte, se enumeran las puntuaciones por categoría (normal, peligrosa y retrasada). La escala será: normal ≥ 40 puntos, peligrosa 30-39 puntos, y < 29 puntos en curso.

Se pone mucho énfasis en los niños que se encuentran en riesgo y atrasados, monitoreando sus actividades y sugiriendo otras actividades en su vida diaria y fortaleciendo el hogar.

3.6 Método de análisis de datos

En el presente estudio se procesaron los resultados de manera individual y grupal para obtener cálculos estadísticos que permitan realizar el análisis y discusión de los mismos, luego se analiza la información obtenida según las áreas de comunicación de los niños y el idioma que estudian, y se determina en las puntuaciones si la situación es peligrosa o continua. Esto es algo que afecta directamente el nivel de riesgo o retraso del niño. Las estadísticas descriptivas, como medianas y porcentajes, se utilizan en el gráfico y se envían a SPSS para validar los datos. De tal manera se trabajó la prueba estadística de Correlación de Pearson para la realización y contrastación de la hipótesis.

3.7 Aspectos éticos

Este trabajo de investigación se hizo bajo las normas y los reglamentos de la Universidad César Vallejo “UCV”, para lo cual se aplicó en función de la cantidad de niños a evaluar, siendo un total de 25.

A nivel internacional, el autor Gonzales (2018), señaló que la ética hace referencia a un patrón universal de comportamiento, el cual se rige por normas de integridad y buenas conductas. (p.9)

Por otro lado, en el ámbito nacional, el autor Salinas (2019), hace referencia a la ética como el proceso de identidad del estudiante, donde priman sus valores y la responsabilidad frente a una nueva responsabilidad asignada.

La presente investigación estuvo enfocada en los principios de justicia el cual representa la forma real de hacer las cosas, la honestidad representa la forma transparente de resolver la investigación, tolerancia para ser pacientes en traducir y entender los datos, la verdad con la que se hacen las cosas a tiempo, responsabilidad e integridad que se cuida en relación a la población que se está estudiando, en este caso los niños. Estos permitieron enfocar y brindar recursos, condiciones y beneficios legales como la transparencia del trabajo, la honestidad, derecho de autor, respeto de redacción y normas APA.

IV. RESULTADOS

Resultados pre test

Los resultados obtenidos en el pre test aplicados a los estudiantes tomados para muestra del SPSS en la ciudad de Trujillo, se presentan en siguiente tabla.

Tabla 4
Escala de medición de la variable socialización

Rango	Nivel	Pre test		Post test	
		N°	%	N°	%
A	Alto	8	20%	21	84%
B	Medio	7	32%	2	8%
C	Bajo	10	48%	2	8%
Total			100%	25	100%

Nota: Prueba de entrada y salida aplicada a los estudiantes de 3 años

Interpretación. En la tabla 4 de la variable socialización se puede percibir que el 48% (10) de los niños se encontraron en un nivel bajo, es decir no tenían la intención de socializar o tener contacto con sus compañeros; asimismo el 32% (7) se ubica en un nivel medio lo que señala que su naturaleza es no socializar mucho con sus compañeros, el 20% (8) se encontraba en un nivel alto, es decir tienen la intención de socializar y hacer amigos. Estos resultados permiten afirmar que los niños no saben socializar con sus compañeros, después de aplicar el post test los estudiantes tuvieron un 84% (21) en nivel alto, un 8% (2) en nivel medio y 8% (2) en nivel bajo.

Tabla 5
Distribución según la hipótesis: Fluidez

		Pre test		Post test	
		Dimensión Fluidez			
Rango	Nivel	F	%	F	%
A	Alto	5	20%	22	88%
B	Medio	9	36%	1	4%
C	Bajo	11	40%	2	8%
Total		25	100%	25	100%

Nota: Prueba de entrada y salida en la dimensión Fluidez

Interpretación. En la tabla 5 se está respondiendo a la hipótesis respecto a la dimensión fluidez, donde antes de aplicar los talleres los niños que estaban en un nivel alto eran de un 20% (5) en medio, en un 36% (9) y bajo, es decir que manejaban de manera correcta la fluidez en un 40% (11); después de aplicar los talleres, es decir, el post test, los niños aumentaron de manera importante a un nivel alto a un 88% (22), en un nivel medio un 4% (1) y se redujo a nivel bajo en un 8% (2).

Tabla 6
Distribución según la hipótesis: Flexibilidad

		Pre test		Post test	
		Dimensión Flexibilidad			
Rango	Nivel	F	%	F	%
A	Alto	9	36%	23	92%
B	Medio	9	36%	1	4%
C	Bajo	7	28%	1	4%
Total		25	100%	25	100%

Nota: Prueba de entrada y salida en la dimensión Flexibilidad

Interpretación. En la tabla 6 se está respondiendo a la hipótesis respecto a la dimensión fluidez, donde antes de aplicar los talleres los niños que estaban en un nivel alto era un 36% (9), en medio en un 36% (9) y bajo, es decir que lo manejan de manera correcta en un 28% (7); después de aplicar los talleres los niños aumentaron a nivel alto en un 92% (23), en un nivel medio un 4%(1) y se redujo el nivel bajo a un 4% (1). Con estos resultados se puede comprobar que la aplicación de talleres influye de manera positiva en los niños respecto a la flexibilidad.

Tabla 7
Distribución según la hipótesis: Originalidad

Rango	Nivel	Pre test		Post test	
		F	%	F	%
A	Alto	5	20%	20	80%
B	Medio	6	24%	2	8%
C	Bajo	14	56%	3	12%
Total		25	100%	25	100%

Nota: Prueba de entrada y salida en la dimensión Originalidad

Interpretación. En la tabla 7 se está respondiendo a la hipótesis respecto a la dimensión fluidez, donde antes de aplicar los talleres los niños que estaban en un nivel alto era un 20% (5), en medio en un 24% (6) y bajo, es decir que lo manejan de manera correcta en un 56% (14); después de aplicar los talleres los niños aumentaron a nivel alto en un 80% (20), en un nivel medio un 8% (2) y se redujo a nivel bajo en un 12% (3). Con estos resultados se puede comprobar que la aplicación de talleres influye de manera positiva en los niños respecto a la originalidad.

Tabla 8
Distribución según la hipótesis: Elaboración

		Pre test		Post test	
		Dimensión Elaboración			
Rango	Nivel	F	%	F	%
A	Alto	7	28%	19	76%
B	Medio	9	36%	4	16%
C	Bajo	9	36%	2	8%
Total		25	100%	25	100%

Nota: Distribución de hipótesis elaboración

Interpretación En la tabla 8 se está respondiendo a la hipótesis respecto a la dimensión elaboración, donde antes de aplicar los talleres los niños que estaban en un nivel alto era un 28% (7), en medio en un 36% (9) y bajo, es decir que lo manejan de manera correcta en un 36% (9); después de aplicar los talleres los niños aumentaron a nivel alto en un 76% (19), en un nivel medio un 16% (4) y se redujo a nivel bajo en un 8% (2). Con estos resultados se puede comprobar que la aplicación de talleres influye de manera positiva en los niños respecto a la elaboración.

Resultados post test

Tabla 9

Objetivo específico fluidez

Rango	Nivel	Pre test	
		Dimensión Fluidez	
		F	%
A	Alto	12	48%
B	Medio	10	40%
C	Bajo	3	12%
Total		25	100%

Nota: Objetivo específico fluidez

Interpretación. En la tabla 9 se responde al objetivo específico a medir el nivel de fluidez, con los siguientes datos, el 48% (12) se encuentra en el nivel alto, el 40% (10) en medio y finalmente el 12% (3) en bajo. Con estos resultados se puede comprobar que la aplicación de talleres influye de manera positiva en los niños respecto a la fluidez.

Tabla 10*Objetivo específico flexibilidad*

		Pre test	
		Dimensión Flexibilidad	
Rango	Nivel	F	%
A	Alto	11	44%
B	Medio	9	36%
C	Bajo	5	8%
Total		25	100%

Nota: Objetivo específico fluidez

Interpretación. En la tabla 10 se responde al objetivo específico a medir el nivel de flexibilidad, con los siguientes datos, el 8% (5) se encuentra en el nivel bajo, el 36% (9) en medio y finalmente el 44% (11) en alto. Con estos resultados se puede comprobar que la aplicación de talleres influye de manera positiva en los niños respecto a la flexibilidad.

Tabla 11*Objetivo específico originalidad*

		Pre test	
		Dimensión Originalidad	
Rango	Nivel	F	%
A	Alto	13	52%
B	Medio	8	32%
C	Bajo	4	16%
Total		25	100%

Nota: Objetivo específico originalidad

Interpretación. En la tabla 11 se responde al objetivo específico a medir el nivel de originalidad, con los siguientes datos, el 52% (13) se encuentra en el nivel de alto, el 32% (8) en medio y finalmente el 16% (4) en bajo. Con estos resultados se puede comprobar que la aplicación de talleres influye de manera positiva en los niños respecto a la originalidad.

Tabla 12*Objetivo específico elaboración*

		Pre test	
		Dimensión Elaboración	
Rango	Nivel	F	%
A	Alto	9	36%
B	Medio	9	36%
C	Bajo	7	28%
Total		25	100%

Nota: Objetivo específico elaboración

Interpretación En la tabla 12 se responde al objetivo específico a medir el nivel de elaboración, con los siguientes datos, el 28% (7) se encuentra en el nivel de bajo, el 36% (9) en medio y finalmente el 36% (9) en alto. Estos resultados muestran que los estudiantes. Con estos resultados se puede comprobar que la aplicación de talleres influye de manera positiva en los niños respecto a la elaboración.

V. DISCUSIÓN

La aplicación de los juegos cooperativos es importante para el desarrollo de los niños en la inserción en la sociedad, además permite que los alumnos adquieran de manera secuencial habilidades para mejorar su manera de desenvolverse con sus compañeros y entorno.

La presente investigación recopiló diferentes estudios como el de Camacho (2017), donde menciona que los juegos cooperativos son importantes para el desarrollo de habilidades en diferentes áreas y organizaciones del niño, así mismo, crear el mejor ambiente de socialización, corroborando los estudios realizados en el pre test, se puede validar que los niños un 36% no manejan nunca o no tiene la noción de socialización así mismo en ese rango de porcentaje se encuentra el nivel casi nunca y a veces, teniendo que más del 50% no sabe relacionarse con su entorno de manera correcta.

De acuerdo a lo presentado por López (2017), los juegos cooperativos aportan crecimiento, además permite un ambiente agradable con su entorno, estas actividades son didácticas y prácticas para los niños, por eso la aplicación de este tipo de juegos se debe dar desde niños, comparando este estudio con nuestra investigación, se puede corroborar esa teoría debido a que en los resultados obtenidos los juegos cooperativos en los niños de educación inicial no ha sido desarrollado, así mismo, el porcentaje de niños que tienen desarrollada esta habilidad es baja, en un porcentaje del 2% al 8%.

Es importante alentar a los centros educativos a desarrollar e implementar los juegos cooperativos, ya que el desarrollo de esta actividad les permite a los niños dominar la conducta social con sus compañeros y una mejor apertura a hacer amigos, especialmente los que requieren precisión y cierta coordinación. El desarrollo de estas actividades (juegos) contribuye a la participación de los estudiantes en la socialización y una mejor atención académica como consecuencia, pues aquí comienza su desarrollo. A partir de la observación y la aplicación de los talleres, se espera que más del 60% de los estudiantes socialice de manera efectiva con sus compañeros, lo que significará

que más de la mitad de los niños y niñas hicieron bien el trabajo, pero no todos.

Estos hallazgos son similares a los de Palacios (2017), quien encontró que los juegos cooperativos ayudan a que los niños sepan ganar y perder de manera más sana y controlada sus emociones. Por otro lado, este resultado se fortalece con el estudio de Linares (2017) quien muestra que el 50% de los estudiantes tienen bajo nivel de contacto con los demás y no saben socializar de manera adecuada, muchas veces por timidez o porque no saben manejar sus emociones, estas investigaciones concuerdan con el motivo y objetivos de esta investigación, ya que se busca lograr un mejor desarrollo y una mejor apertura de socialización en los menores.

Los juegos cooperativos y la socialización tienen una relación alfa de (0,844), según los resultados del análisis estadístico. Se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, y se concluye que existe una fuerte relación positiva entre los juegos cooperativos y la socialización de los niños de la escuela Santísima Mara N°211. Este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva. Mostrar un alto nivel de correlación también nos permite indicar que la relación es significativa. Según Morales (2018), el juego favorece el crecimiento y la comprensión de los niños y niñas porque mejora la socialización, lo cual es fundamental para que una persona se integre con éxito en la sociedad y desarrolle la capacidad de controlar las emociones, las situaciones agresivas y el estrés.

Respecto a la hipótesis planteada, se puede determinar que en base a la dimensión fluidez, antes de aplicar los talleres los niños que estaban en un nivel alto era un 20%, en medio en un 36% y bajo, es decir que lo manejan de manera correcta en un 40%; después de aplicar los talleres los niños aumentaron a nivel alto en un 88%, en un nivel medio un 4% y se redujo a nivel bajo en un 8%, por otro lado, respecto a la dimensión fluidez, donde antes de aplicar los talleres los niños que estaban en un nivel alto era un 36%, en medio en un 36% y bajo, es decir que lo manejan de manera correcta en un 28%; después de aplicar los talleres los niños aumentaron a nivel alto en un 92%, en un nivel medio un 4% y se redujo a nivel bajo en un 4%, respecto a la dimensión fluidez, donde antes de aplicar los talleres los niños que estaban en un nivel alto era un 20%,

en medio en un 24% y bajo, es decir que lo manejan de manera correcta en un 56%; después de aplicar los talleres los niños aumentaron a nivel alto en un 80%, en un nivel medio un 8% y se redujo a nivel bajo en un 12%, finalmente, respecto a la dimensión fluidez, donde antes de aplicar los talleres los niños que estaban en un nivel alto era un 28%, en medio en un 36% y bajo, es decir que lo manejan de manera correcta en un 28%; después de aplicar los talleres los niños aumentaron a nivel alto en un 76%, en un nivel medio un 16% y se redujo a nivel bajo en un 8%. Estos resultados concuerdan con los planteado por el autor Gómez (2017), donde señala que aplicar talleres en los niños aumenta los juegos cooperativos en una proporción importante del 45%.

En respuesta al objetivo sobre medir el nivel de fluidez, con los siguientes datos, el 48% se encuentra en el nivel bajo, el 40% en medio y finalmente el 12% en alto, concordando con los que menciona Gonzales (2017), en relación del nivel alto de la fluidez el señala que los talleres aumentan en un 45% en estudiantes de educación inicial, y sobre los objetivos específicos sobre medir el nivel de flexibilidad, con los siguientes datos, el 44% se encuentra en el nivel bajo, el 36% en medio y finalmente el 8% en alto; sobre el nivel de originalidad, con los siguientes datos, el 52% se encuentra en el nivel de bajo, el 32% en medio y finalmente el 16% en siempre y finalmente en relación al nivel de elaboración, con los siguientes datos, el 36% se encuentra en el nivel de bajo, el 36% en medio y finalmente el 28% en siempre.

Respecto a los resultados de la hipótesis, la dimensión fluidez tiene un 8% en nivel bajo, 4% medio y 88% en alto. Esta respuesta concuerda con lo de Palacios (2017), donde menciona que el desarrollo de la fluidez es una de las habilidades más importantes que tienen los niños durante su etapa de crecimiento, asimismo, cuando se estimulan de una manera adecuada ellos pueden lograr desarrollar sus capacidades hasta en un 80% de capacidad normal.

En ese sentido, respecto a la hipótesis de la dimensión flexibilidad tiene un 8% en nivel bajo, 36% medio y 44% en alto. Esta respuesta concuerda con lo de Álvarez (2018), donde menciona que el desarrollo de la flexibilidad es una de

capacidad que tienen los niños para poder desenvolverse en diversas situaciones de manera correcta, asimismo, cuando se estimulan de una manera adecuada ellos pueden lograr desarrollar sus capacidades hasta en un 50% de su habilidad normal.

En relación a la hipótesis de la dimensión Originalidad tiene un 16% en nivel bajo, 32% medio y 52% en alto. Esta respuesta concuerda con lo de Fernández (2018), donde menciona que la originalidad es una habilidad innata de los niños para mostrar sus destrezas en diferentes situaciones y frente a varias materias, asimismo, cuando se estimulan de una manera adecuada ellos pueden lograr desarrollar sus capacidades hasta en un 60% de capacidad normal.

Finalmente, respecto a la hipótesis de la dimensión elaboración tiene un 28% en nivel bajo, 36% medio y 36% en alto. Esta respuesta concuerda con lo de López et al. (2017), donde menciona que el niño tiene la capacidad de elaborar de manera creativa y adecuada todo lo que sus docentes o padres le propongan de manera creativa una actividad, tienen toda la habilidad para poder desarrollarla correctamente, cuando se estimulan de una manera adecuada ellos pueden lograr desarrollar sus capacidades hasta en un 65% de capacidad normal.

VI. CONCLUSIONES

1. Se evidenció que los talleres de los juegos cooperativos en los niños repercuten directamente con la socialización, por ello se ve un alto porcentaje de niños que han desarrollado esta habilidad en el centro educativo que se está estudiando.
2. Se identificó que el nivel de falta de socialización de los niños es de un 80%, mostrando una gran carencia en esta área.
3. Se identificó que el nivel de socialización de los infantes en la dimensión de fluidez es de un 80% para el nivel de nunca, casi nunca y a veces; en la dimensión flexibilidad es de un 76% para el nivel de nunca, casi nunca y a veces; la dimensión de originalidad tiene un porcentaje de un 84% para el nivel de nunca, casi nunca y a veces; finalmente la dimensión de elaboración es de un 68% para el nivel de nunca, casi nunca y a veces, lo que infiere una alta carencia de socialización.
4. Aplicar los talleres en los juegos cooperativos aumenta en más de un 50% en la socialización de los niños del nivel inicial.
5. Los juegos cooperativos han sido la base del desarrollo social en los niños, aumentando este hasta en un 65% de su estado inicial.

VII. RECOMENDACIONES

A la señora directora de la institución que apoye, colabore y participe junto a sus docentes en la aplicación de juegos cooperativos para de esa forma fortalecer la unión y confianza de los niños y de esa forma se sientan cómodos en sus salones de clases.

A las docentes de inicial su compromiso como profesionales deben ser capacitadas para aplicar juegos cooperativos dentro de sus actividades académicas, esto ayudará a que los niños puedan socializar, y lograr un mejor clima escolar en las aulas.

A los padres para que se involucren en el desarrollo de sus niños fortaleciendo a través de los juegos cooperativos en casa, de esa manera podrán fortalecer su socialización.

A los futuros investigadores de las distintas universidades particulares o estatales, que pongan empeño buscando información de juegos cooperativos ya que es de suma importancia en el nivel inicial.

Referencias

- Al-Ababneh, M. M. (2020). The Concept of Creativity: Definitions And Theories. *International Journal of Tourism & Hotel Business Management*, 2(1), 245-249. <https://ssrn.com/abstract=3633647>
- Ali, S., Payne, B. H., Williams, R., Park, H. W., & Breazeal, C. (2019). Constructionism, Ethics, and Creativity: Developing Primary and Middle School Artificial Intelligence Education. *International Workshop on Education in Artificial Intelligence K-12 (EDUAI'19)*. [https://robots.media.mit.edu/wpcontent/uploads/sites/7/2019/08/Constructionism Ethics and Creativity. Pdf](https://robots.media.mit.edu/wpcontent/uploads/sites/7/2019/08/Constructionism_Ethics_and_Creativity.Pdf)
- Bernal, M. (2006) *Cómo mejorar la calidad educativa*. Trillas: México Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la Investigación Educativa*. Editorial la Muralla, S.A. 2da
- Berrosipi, M. (2018). *El nivel de creatividad de los niños de 5 años en la institución educativa original Los Amiguitos, Carabayllo* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo-Lima]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17490/Berrosipi MMC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17490/Berrosipi_MMC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Betts, K. K., & Reisman, F. (2019). Fostering a Dynamic Relationship with E. Paul Torrance Through Creativity & Neuroscience: Applications for Education and Industry. En F. Reisman, *Marking the 105th Birthday of the contemporary Father of Creativity: E. Paul Torrance* (págs. 24 - 42). Londres: Creativity, Innovation and Wellbeing. <https://kiecon.org/wpcontent/uploads/2019/08/2019-Creativity-Book-E.-PaulTorrance.pdf#page=26>

Camacho, L. (2012), El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Pontificia Universidad Católica del Perú

Cancela,R.; Cea,N.; Galindo,G. y Valilla, S. (2010, p. 10), Metodología de la investigación educativa: Investigación ex post facto. Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado en 29 de octubre de 2016, de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/EX-POST-FACTO_Trabajo.pdf

Carrasco, S. (2013) Metodología de la investigación científica. Lima: San Marcos.

Clark, K. R. (Noviembre-Diciembre de 2018). Learning Theories: Constructivism. American Society of Radiologic Technologists, 90(2), 180-182. <http://www.radiologictechnology.org/content/90/2/180.extract>

Clavo, M., & Díaz, B. (2018). Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación inicial. Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Trujillo. http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/366/1/014080031K_014080032G_T_2018.pdf

Corman, L. (1978), La interpretación dinámica en psicología. Paris: Herder.

Cotrina, S. (2015), Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado en 23 de junio de 2016, de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6378/COTRINA_CERDAN_SONYI_HABILIDADES_JUEGO.pdf

Cuba, E. M. (2020). El desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. 1542 Capullitos de amor, Distrito de Chimbote, 2018. Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17607/DES>

A

[RROLLO%20DE%20LA%20CREATIVIDAD_CUBA_PAZ_ESTELA_MILAGROS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652-658. doi:10.13189/ujer.2019.070302

Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa inicial N 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el año 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano, Puno.].
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10563/Flores_Quenta_%20Wendy.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Freeman, L. (1971), *Elementos de estadística aplicada*. Madrid: Euroamérica, 1971.

Fryer, M. (2019). Paul Torrance and the relevance of his work today. En F. Reisman, *Marking the 105th Birthday of the contemporary Father of Creativity: E. Paul Torrance* (págs. 57-66). Londres: Creativity, Innovation and Wellbeing.
<https://kiecon.org/wp-content/uploads/2019/08/2019-Creativity-Book-E.-Paul-Torrance.pdf#page=26>

Galarza, C. (2012), *Relación entre el nivel de habilidades sociales y el clima social familiar de los estudiantes de la I.E.N Fe y Alegría 11, Comas-2012*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Garaigordobil, M. (2003). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. León, España: Secretaría General Técnica.
https://books.google.com.pe/books?id=fasJwD_5QwUC&pg=PA138&dq=t+e+st+de+pensamiento+creativo+de+torrance&hl=es419&sa=X&ved=2ahUK

[EwiTkqClrbrwAhVtSjABHRoSDFQAQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=test%20de%20pensamiento%20creativo%20de%20Torrance&f=false](https://www.researchgate.net/publication/327111111/EwiTkqClrbrwAhVtSjABHRoSDFQAQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=test%20de%20pensamiento%20creativo%20de%20Torrance&f=false)

Giraldo, J. (2005), Juegos cooperativos: jugar para que todos ganen. México: Grupo Océano

Glăveanu, V. P. (2018). Creatividad en perspectiva: un relato sociocultural y crítico. Revista de psicología constructivista, 31(2), 118-129. doi:10.1080/10720537.2016.1271376

Glăveanu, V. P. (Marzo de 2018). Educating which creativity? Thinking Skills and Creativity, 27, 25-32. 10.1016/j.tsc.2017.11.006

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M.P. (2010) Metodología de la Investigación (5ª Ed.). México: McGraw Hill Educación

Jiménez, J., Ariles, C., Rodríguez, C., & García, E. (2007). Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: Expresión figurada. Educación primaria y secundaria. Canarias: Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias. <https://www.orientacioncadiz.com/Documentos/Publicos/EOEE/ALTASCA/PACIDADES/Herramientas%20de%20Creatividad/Evaluacion/TORRANCE.pdf>

Johnson, R. y Johnson, D. (1999) El Aprendizaje Cooperativo en el aula. Buenos Aires. Paidós.

Kanli, E. (Diciembre de 2020). Assessment of Creativity: Theories and Methods. Creativity: A Force to Innovation, 125-139. doi:10.5772/intechopen.93971

Kaplan, D. E. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development.

Psychology , 10(2), 140-147. doi:10.4236/psych.2019.102012

Krumm, G., Filippetti, V. A., & Gutierrez, M. (2018). The contribution of executive functions to creativity in children: What is the role of crystallized and fluid intelligence? *Thinking Skills and Creativity*, 29, 185-195. doi:10.1016/j.tsc.2018.07.006

Lacunza, A. y Contini, N. (2009), Social abilities in pre-school children in poverty environments. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57-66. Recuperado en 23 de junio de 2016, de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006&lng=es&tlng=en.

Lave J. y Wenger E. (1991) *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Estados Unidos. Cambridge University . Recuperado en 23 de junio de 2016, en www.amazon.com

Martínez, G. (2012), *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*. Universidad Abierta Interamericana. Recuperado en 12 de noviembre de 2016, de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>

Mattar, J. (2018). Constructivism and connectivism in education technology: Active, situated, authentic, experiential, and anchored learning. *revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 201-213. doi:10.5944/ried.21.2.20055

Mazeh, Y. (2020). What Is Creativity and Why It Is So Important? *Open Access Library Journal*, 7(3). doi:10.4236/oalib.1105562

Mechán, L. (2020). *Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años – Institución Educativa Inicial N°008 – La Victoria*. Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Chiclayo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47964/Mechanismo_CLV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre, F. (2017). La creatividad del preescolar, desafíos para la educación contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en la educación*, 15(2), 153-181. doi:10.15366/reice2017.15.2.008
- Mejía, E. (2006) El juego cooperativo estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. Universidad de Antioquia, Instituto Universitario de Educación Física y Deporte. Colombia.
- Mero, M. (2015) Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. "Mis Pequeños Angelitos", Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador. Recuperado en 23 de junio de 2016, de <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-2015-0069.pdf>
- Monjas, M. (2003), Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. Madrid: CEPE. Mosquera, M. (2000), No violencia y deporte. Barcelona. INDE. 2000
- Rivas, I. (2003). Técnicas de Documentación Investigación I. UNA. Caracas, Venezuela.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2002). Metodología y diseños en la investigación. Lima: Universitaria.
- Sanmartín, J. (2012), La actividad lúdica y el desarrollo de las destrezas cognitivas de las niñas y niños de 3 a 4 años, del centro de refuerzo pedagógico del programa comunitario "Caminemos juntos" del Barrio Víctor Emilio

Valdivieso, período 2011-2012. Universidad Nacional de Loja. Ecuador.
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3743/1/SANMART%C3%8DN%20CHAL%C3%81N%20JOHANNA%20LISBETH.pdf>

Walia, C. (2019). A Dynamic Definition of Creativity. *Creativity Research Journal* , 31(3), 237-247. doi:10.1080/10400419.2019.1641787

Zhang, D. Z., Lei, Y., & Fan, C. (2018). Family Socio-Economic Status and ParentChild Relationships Are Associated with the Social Creativity of Elementary School Children: [The Mediating Role of Personality Traits.](#) *Journal of Child and Family Studies*, 27, 2999–3007. doi:10.1007/s10826-018-1130-4

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica/ Instrumento	Escala	Niveles
Juegos cooperativos	Según Martínez (2018), define que los juegos cooperativos permiten la colaboración y van en la línea de un mismo saber. Los juegos cooperativos son un puente que guía a los y las estudiantes a trabajar en equipo, a dejar las diferencias de lado para trabajar juntos, compartir, divertirse y aprender. Además de que el juego por sí solo es el medio por excelencia de interacción entre los niños y las niñas, lo cual permite que el proceso sea más natural y eficaz.	El taller de juegos cooperativos se estructuró en 15 actividades de los cuales son: ¿Qué podemos hacer juntos?, Aros musicales cooperativos, Juego y digo mi nombre, Abrazo musical, Pasamos el globo, Círculo Afectivo, Tortuga gigante, A que construimos una torre, Montaña rusa, Conejos, casas y cazadores, Recorrido con colchonetas, Paseo por el lago encantado, La serpiente del bosque, ¿Quién falta?, Islas.	Juegos de Presentación Juegos para Conocerse Juegos de Confianza Juegos de contacto Juegos de Relajación	¿Qué podemos hacer juntos?, Aros musicales cooperativos, Juego y digo mi nombre, Abrazo musical, Pasamos el globo, Círculo Afectivo, Tortuga gigante, A que construimos una torre, Montaña rusa, Conejos, casas y cazadores, Recorrido con colchonetas, Paseo por el lago encantado, La serpiente del bosque, ¿Quién falta?, Islas.	Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación	Ordinal	Inicio Progreso Logro
Socialización	Según Chávez (2017), la socialización es un proceso que involucra diferentes experiencias: leyes, costumbres, reglas, normas culturales, todas en sus contextos culturales, situaciones, además ayuda a que el individuo se pueda integrar de manera correcta en la sociedad, creando un ambiente de armonía en su entorno.	La socialización en los niños de 3 años se midió con la guía de observación, la cual ayudó a ver la situación actual de los niños en su ambiente, así mismo, se midió a través de un cuestionario que fue aplicado a los niños para poder ver su nivel de socialización aplicando los juegos cooperativos.	Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración	Habilidad para integrarse al grupo Capacidad para respetar reglas Se expresa en frente de sus compañeros Crea juegos con ayuda de sus compañeros	Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación	Ordinal	Inicio Progreso Logro

Anexo 2

Guía de observación para medir la socialización en niños

Finalidad:

La presente guía de observación busca obtener información sobre la socialización en los niños, por lo cual se responderá con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción. La información tiene carácter anónimo.

Instrucción:

Marque con una x la alternativa que considera pertinente en cada caso, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Dimensiones / Ítems	1	2	3	4	5
Dimensión 1: Fluidez (desenvolverse)					
1. ¿Te motiva ayudar a tus compañeros de equipo?					
2. ¿Apoyas a tus compañeros de equipo cuando tienen dificultades?					
3. ¿Compartes la alegría de tus compañeros?					
4. ¿Escuchas con atención a tus compañeros?					
Dimensión 2: Flexibilidad (adaptarse)					
5. ¿Respetas lo que dice tu compañero?					
6. ¿Eres indiferente con tus compañeros?					
7. ¿Dejas que opinen tus compañeros?					
8. ¿Aceptas las recomendaciones de tus compañeros?					
Dimensión 3: Originalidad (creatividad)					
9. ¿Le das ánimo a tus compañeros?					
10. ¿Estás atento a las opiniones de tu compañero?					
11. ¿Comprendes las diferentes ideas de tu compañero?					
12. ¿Coordinas juegos con tus compañeros?					
Dimensión 4: Elaboración (crea)					
13. ¿Participa en juegos con sus compañeros?					
14. ¿Colabora para el logro de los juegos?					
15. ¿Asume los juegos con actitud positiva?					
16. ¿Motiva a sus compañeros para los juegos?					

Distribución porcentual de ítems

Unidad	Componente	Total, ítems	%
Variable	Juegos cooperativos	16	100%
Dimensiones	Fluidez	04	25 %
	Flexibilidad	04	25 %
	Originalidad	04	25 %
	Elaboración	04	25 %

Baremación total del cuestionario

Unidad	Componente	Escala	Categoría
General	Variable	64- 80 48 -63 32 -47 16 -31	Muy desocupado Desocupado Medianamente desocupado No desocupado
Dimensional	Fluidez	16- 20 12 - 15 08 - 11 04 - 07	Muy desocupado Desocupado Medianamente desocupado No desocupado
	Flexibilidad	16- 20 12 - 15 08 - 11 04 - 07	Muy desocupado Desocupado Medianamente desocupado No desocupado
	Originalidad	16- 20 12 - 15 08 - 11 04 - 07	Muy desocupado Desocupado Medianamente desocupado No desocupado
	Elaboración	16- 20 12 - 15 08 - 11 04 - 07	Muy desocupado Desocupado Medianamente desocupado No desocupado

Ficha técnica de la Guía de Observación de los Beneficios de los juegos cooperativos para la socialización

Nombre del instrumento	Guía de observación para medir los beneficios de los juegos cooperativos para la socialización
Autor y año	Original: Diseñado por las autoras
	Adaptación: No fue adaptado
Objetivo del instrumento	Medir la socialización en niños de 3 años
Usuarios	Niños y niñas de 3 años de un jardín ubicado en La Libertad.
Autor	Marcos Vera, Yadira Nayeli Quispe Del Águila, Ariana Alexandra
Fecha de elaboración	Abril 2022
Forma de administración o Modo de aplicación	<p>El cuestionario estructurado en 16 ítems, divididos en cuatro tipos de dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración, la cual tiene una duración promedio de 20 minutos aproximados</p> <p>El observador llenara unas hojas depende como observe al niño. De acuerdo a la instrucción el observador debe marcar con x el casillero de casa ítem según las preferencias que le corresponda.</p>
Validez	<p>La guía de observación para medir la socialización posee validez de contenido por juicio de expertos, con un resultado de 1, que de acuerdo a la escala de valoración es muy buena. Por lo tanto, es aplicable a la muestra de estudio.</p> <p>Asimismo, para el taller del plan de intervención pedagógica se elaboro una ficha de validación y fue sometido a tres especialistas en metodología cuyas opiniones fueron favorables concluyendo con una puntuación de 200 puntos y favoración excelente.</p>
Confiabilidad	La guía de observación posee confiabilidad, se efectuó una prueba piloto a 15 niños, y la prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach arrojó un resultado de 0,90 que corresponde a un valor positivo.

Anexo 3

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO 1

I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: WALTER QUIROZ GUTIERREZ

Profesión: PSICOLOGO

Grado académico: MAESTRIA EN EDUCACION (Mención en Psicología Educativa)

Afiliación institucional: COLEGIO DE PSICOLOGOS DEL PERU

Área de experiencia profesional: PSICOLOGIA EDUCATIVA

Tiempo de experiencia profesional: 25 años

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO 2

I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: ANABEL QUINTERO FLORES

Profesión: DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Grado académico: MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA.

Afiliación institucional: COLEGIO DE PSICOLOGOS DEL PERU

Área de experiencia profesional: DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Tiempo de experiencia profesional: 21 años

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO 3

I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: FRIDA BEATRIZ

Profesión: DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Grado académico: MAESTRIA EN EDUCACION

Afiliación institucional: I.E.I 1609 DIVINO NIÑO

Área de experiencia profesional: DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Tiempo de experiencia profesional: 26 AÑOS

EXPERTO N°1

Dimensión	Ítem a evaluar	Claridad	Coherencia	Relevancia	Recomendaciones
Fluidez	¿Te motiva ayudar a tus compañeros de equipo?	4	4	4	
	¿Apoyas a tus compañeros de equipo cuando tienen dificultades?	4	4	4	
	¿Compartes la alegría de tus compañeros?	4	4	4	
	¿Escuchas con atención a tus compañeros?	4	4	4	
	¿Sueles ignorar a tus compañeros?	4	4	4	
Flexibilidad	¿Tratas con alegría y simpatía a tus compañeros?	4	4	4	
	¿Respetas lo que dice tu compañero?	4	4	4	
	¿Eres indiferente con tus compañeros?	4	4	4	
	¿Dejas que opinen tus compañeros?	4	4	4	
	¿Aceptas las recomendaciones de tus compañeros?	4	4	4	
Originalidad	¿Le das ánimo a tus compañeros?	4	4	4	
	¿Estás atento a las opiniones de tu compañero?	4	4	4	
	¿Comprendes las diferentes ideas de tu compañero?	4	4	4	
	¿Coordinas juegos con tus compañeros?	4	4	4	
	¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?	4	4	4	
Elaboración	¿Participa en juegos con sus compañeros?	4	4	4	
	¿Colabora para el logro de los juegos?	4	4	4	
	¿Asume los juegos con actitud positiva?	4	4	4	
	¿Motiva a sus compañeros para los juegos?	4	4	4	
	¿Representa apoyo con sus compañeros para los juegos?	4	4	4	

EXPERTO N°2

Dimensión	Ítem a evaluar	Claridad	Coherencia	Relevancia	Recomendaciones
Fluidez	¿Te motiva ayudar a tus compañeros de equipo?	4	4	4	
	¿Apoyas a tus compañeros de equipo cuando tienen dificultades?	4	4	4	
	¿Compartes la alegría de tus compañeros?	4	4	4	
	¿Escuchas con atención a tus compañeros?	4	4	4	
	¿Sueles ignorar a tus compañeros?	4	4	4	
Flexibilidad	¿Tratas con alegría y simpatía a tus compañeros?	4	4	4	
	¿Respetas lo que dice tu compañero?	4	4	4	
	¿Eres indiferente con tus compañeros?	4	4	4	
	¿Dejas que opinen tus compañeros?	4	4	4	
	¿Aceptas las recomendaciones de tus compañeros?	4	4	4	
Originalidad	¿Le das ánimo a tus compañeros?	4	4	4	
	¿Estás atento a las opiniones de tu compañero?	4	4	4	
	¿Comprendes las diferentes ideas de tu compañero?	4	4	4	
	¿Coordinas juegos con tus compañeros?	4	4	4	
	¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?	4	4	4	
Elaboración	¿Participa en juegos con sus compañeros?	4	4	4	
	¿Colabora para el logro de los juegos?	4	4	4	
	¿Asume los juegos con actitud positiva?	4	4	4	
	¿Motiva a sus compañeros para los juegos?	4	4	4	
	¿Representa apoyo con sus compañeros para los juegos?	4	4	4	

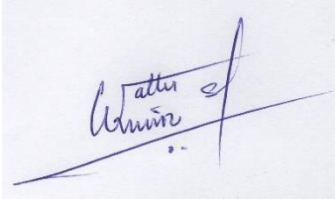
EXPERTO N°3

Dimensión	Ítem a evaluar	Claridad	Coherencia	Relevancia	Recomendaciones
Fluidez	¿Te motiva ayudar a tus compañeros de equipo?	4	4	4	
	¿Apoyas a tus compañeros de equipo cuando tienen dificultades?	4	4	4	
	¿Compartes la alegría de tus compañeros?	4	4	4	
	¿Escuchas con atención a tus compañeros?	4	4	4	
	¿Sueles ignorar a tus compañeros?	4	4	4	
Flexibilidad	¿Tratas con alegría y simpatía a tus compañeros?	4	4	4	
	¿Respetas lo que dice tu compañero?	4	4	4	
	¿Eres indiferente con tus compañeros?	4	4	4	
	¿Dejas que opinen tus compañeros?	4	4	4	
	¿Aceptas las recomendaciones de tus compañeros?	4	4	4	
Originalidad	¿Le das ánimo a tus compañeros?	4	4	4	
	¿Estás atento a las opiniones de tu compañero?	4	4	4	
	¿Comprendes las diferentes ideas de tu compañero?	4	4	4	
	¿Coordinas juegos con tus compañeros?	4	4	4	
	¿Aceptas las opiniones de tus compañeros?	4	4	4	
Elaboración	¿Participa en juegos con sus compañeros?	4	4	4	
	¿Colabora para el logro de los juegos?	4	4	4	
	¿Asume los juegos con actitud positiva?	4	4	4	
	¿Motiva a sus compañeros para los juegos?	4	4	4	
	¿Representa apoyo con sus compañeros para los juegos?	4	4	4	

Firma del juez 1:

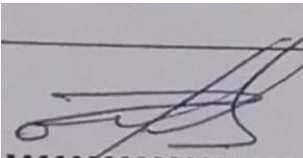
Nº: Colegiatura: 3380

Fecha: 20/06/2022

A handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is written in a cursive style and appears to read "Walter Admin". There is a small mark below the signature.

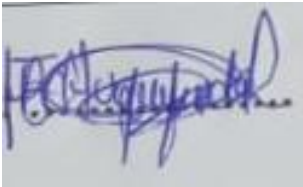
Firma del juez 2:

Nº: Colegiatura: 1705398913 Fecha: 25/06/2022

A handwritten signature in black ink on a light-colored background. The signature is written in a cursive style and is somewhat abstract, with several loops and a long horizontal stroke.

Firma del juez 3:

Nº: Colegiatura: 1705340440 Fecha: 26/06/2022

A handwritten signature in blue ink on a light-colored background. The signature is written in a cursive style and is somewhat abstract, with several loops and a long horizontal stroke.

Matriz axial de resumen valorativa de los expertos

Dimensión	Criterios evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje Promedio	Resultado
		Experto 1	Experto 2	Experto 3		
Claridad	No cumple con el criterio					
	Nivel bajo					
	Nivel moderado					
	Nivel alto	4	4	4	4	1
Coherencia	No cumple con el criterio					
	Nivel bajo					
	Nivel moderado					
	Nivel alto	4	4	4	4	1
Relevancia	No cumple con el criterio					
	Nivel bajo					
	Nivel moderado					
	Nivel alto	4	4	4	4	1

Escala de valoración

Intervalos	Interpretación
0 α < 0.60	Inaceptable
0.60 $\leq \alpha \leq$ 0.65	Indeseable
0.65 $\leq \alpha \leq$ 0.70	Mínimamente aceptable
0.70 $\leq \alpha \leq$ 0.80	Respetable
0.80 $\leq \alpha \leq$ 0.90	Buena
0.90 α 1	Muy buena

Fuente: (Barraza, 2007)

Anexo 4

Confiabilidad de la guía de observación de socialización

RELIABILITY

```
/VARIABLES=I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9 I10 I11 I12 I13 I14 I15 I16  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,907	16

Anexo 5

Plan de intervención: “Talleres de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de educación inicial de una Institución Educativa - Trujillo, 2022 “

1. Datos generales.

- 1.1. UGEL: La Libertad
- 1.2. Lugar: Trujillo
- 1.3. Nivel: Educación inicial
- 1.4. Grado: 3 años
- 1.5. Sección: grupo único

2. Situación problemática.

Los juegos cooperativos, dentro de un contexto interpersonal, sugieren el dominio y la regulación, tanto a nivel personal como a nivel social, de las propias emociones para posibilitar la correcta expresión de los diversos comportamientos, actitudes, deseos, sentimientos, opiniones y derechos de la manera más adecuada a la situación.

En la actualidad hay vasta evidencia de que a nivel mundial y a escala general existe en las personas una preocupante y cada vez más grande indiferencia así como un notable desligamiento del desarrollo de las habilidades sociales, el escaso desarrollo de las habilidades sociales va quedando impreso en múltiples manifestaciones sociales, como decadencia volitiva al decidir y ordenar la propia conducta, desinterés social de acuerdo al respeto, crecimiento y desarrollo igualitario e indiferencia afectiva en cuanto al autocontrol de las emociones y reconocimiento de las ajenas, que se ven reflejadas en el desarrollo íntegro y fundamental de las personas de diversos países del mundo, trayendo consigo lamentables consecuencias sociales.

Actualmente disponemos de escasos estudios específicos relacionados a la importancia del desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos, sin embargo, es claro que las habilidades sociales pueden llegar a formar parte primordial del desarrollo de la vida psicológica, emocional y social de los alumnos y que tienen una alta y muy significativa influencia en el desarrollo personal y social de los mismos. Desintegración familiar, falta de afecto en el hogar, escasa motivación y limitada comunicación tanto familiar como social, son algunas de las causas de la falta de socialización de los alumnos de etapa escolar, causas que de no ser atendidas pueden llegar a originar algunas problemáticas sociales como problemas de aprendizaje, deserción escolar, insensibilidad social, desconfianza social, rechazo de la solidaridad y del compañerismo, agresividad tanto física como psicológica, baja autoestima, antivalores, depresión y stress. (A nivel local, en la sede de mi investigación, Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri, identifiqué algunos sucesos relacionados con la falta del desarrollo de las habilidades sociales en los alumnos como falta de progreso académico, intolerancia social, inseguridad social, agresividad, timidez y desmotivación; por ello bajo un concepto de consciencia social y responsabilidad educativa considero que es menester de todo educador velar por un renovado y mejorado desarrollo de las habilidades sociales, en este contexto el área curricular de educación física, como disciplina educativa capaz de desarrollar y estimular la capacidad física, social, intelectual, moral y afectiva se presenta como opción fundamental en el proceso educativo de los alumnos para poder lidiar y revertir dicha problemática, los juegos cooperativos como estrategia pedagógica constituyen una herramienta indispensable para el desarrollo de las habilidades sociales así como estimular el crecimiento y evolución de los rasgos humanos y la consolidación de la personalidad.

3. Justificación.

La justificación de manera práctica fue porque a partir de los resultados obtenidos en esta investigación se podrán iniciar mejoras tanto en todos los elementos del proceso de enseñanza, desde las estrategias y métodos de enseñanza a usar, así como en los materiales didácticos que se designan a las

sesiones de aprendizaje. En el aspecto metodológico, la investigación aporta una ruta clara para emprender estudios sobre creatividad en busca de potenciar el desarrollo de esta en los niños de una institución. En el aspecto teórico, la investigación se sustenta en la Teoría sobre la creatividad de Torrance (1962), enfocando la creatividad desde dos aspectos denominados verbal y figurativo, aportando un corpus de conocimientos específicos sobre el aspecto de la creatividad en el ámbito educativo.

4. Objetivos específicos.

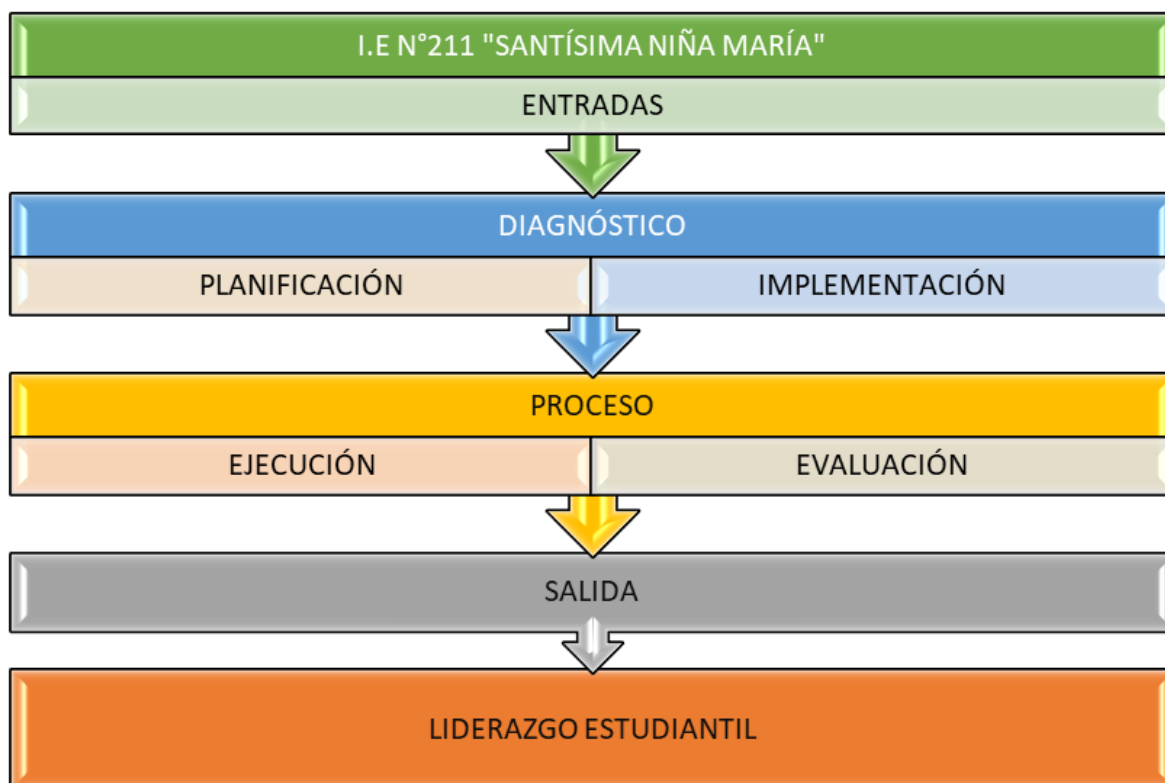
- a) Analizar los beneficios de los juegos cooperativos en la socialización de los niños de la institución educativa N° 211 Santísima María – La Libertad.
- b) Identificar los procesos de ejecución y evaluación que permiten ellos juegos cooperativos en la institución educativa N° 211 Santísima María – La Libertad.
- c) Evaluar los procesos de salida del fortalecimiento de los juegos cooperativos de la institución educativa N° 211 Santísima María – La Libertad.

5. Fundamentación teórica

Garaigordobil (2003) expresa que el juego es algo inherente a la misma naturaleza del niño y que es una pieza clave en su desarrollo integral, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos de la vida. Ella expresa que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una acción vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo intelectual, afectivo-emocional y social del niño. El juego contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano. Garaigordobil (2003) también manifiesta cómo el juego está relacionado con las conductas sociales, y de los beneficios que dan estas experiencias cooperativas, lúdicas o de aprendizaje en los diversos factores del desarrollo personal y social. El hombre es un ser social y sin embargo las prácticas educativas docentes con excesiva frecuencia tienden a centrarse en la adquisición de conocimientos para el desarrollo cognitivo y se resalta las implicancias de lo social en el desarrollo humano, lo que ha promovido que en

la actualidad las nuevas directrices de la reforma educativa subrayan la importancia de incluir en el contexto escolar programas que estimulen la socialización infantil y desarrollen las habilidades sociales. Este trabajo presenta una línea de intervención psico-educativa basada en los juegos cooperativos que tiene por finalidad fomentar el desarrollo social en niños de 3 y 4 años de edad.

6. Estructura de la estrategia.



Descripción de la estrategia.

La propuesta del proyecto a implementar en la institución educativa N° 211 de la ciudad de Trujillo, busca ayudar a los menores de 3 años en los beneficios de los juegos cooperativos que ayuda a la socialización de los menores, así mismo, busca que los docentes puedan ser parte del proceso operativo y académico de los niños, así mismo, al personal administrativo ayuda a que haya una mejor comunicación y comunicación con los niños, trayendo como consecuencia una mayor cantidad de eventos académicos, sociales y culturales y más aun alcanzando bajo niveles de logros de aprendizaje en los estudiantes y otras experiencias innovadoras.

Por otro lado, el autor, Salvador (2019) menciona que estas dinámicas son importantes para un mayor conocimiento, por lo cual busca que esta nueva estrategia pedagógica implemente diferentes estrategias lúdicas que sirvan para el proceso de socialización, así mismo estos puedan participar en el desarrollo de propuestas también para los docentes.

Chávez (2020), señaló que los juegos cooperativos también ayudan en el desarrollo psicológico de los niños como pilar de su crecimiento y motivación para ser integrados aún determinado círculo ya sea el académico o el familiar, donde todo se rige de manera natural en base al aprendizaje constructivo.

6. Aspecto metodológico.

En el aspecto metodológico, esta investigación aporta de una manera clara en el estudio de investigación, así mismo, desarrolla la creatividad con el fin de potenciar el desarrollo en los niños de la institución educativa. Por otro lado, en el aspecto teórico, la teoría se sustenta en la creatividad, según Torres (2017), señala que esto aporta de manera específica en el ámbito educativo, fortaleciendo su relación académica y cognitiva.

7. Propuesta de talleres de fortalecimiento de liderazgo

“Taller de juegos cooperativos para mejorar la socialización en los niños de 3 años”

I. Datos generales.

- 1.1. **I.E.:** N°211 Santísima Niña María
- 1.2. **Lugar:** Trujillo
- 1.3. **Directora:** Aguilar Armas, Rocío
- 1.4. **Aula/Edad:** 3 años
- 1.5. **Practicantes:** Marcos Vera, Yadira Nayeli
Quispe Del Águila, Ariana Alexandra
- 1.6. **Docente:** Elena Silva

Propuesta metodológica

El presente taller se desarrolló a través de 15 ACTIVIDADES para niños de 3 años de edad del nivel inicial, los talleres se dividieron en 5 tipos de actividades (3 actividades de presentación, 3 actividades para conocerse, 3 actividades de confianza, 3 actividades de contacto y 3 actividades de relajación) estas involucraron actividades de juego de cooperación, que fueron fundamentales para su desarrollo y aprendizaje, ya que les permitió potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras para el proceso de enseñanza y aprendizaje; éstas mismas se desarrollaron tres veces por semana en un lapso de 5 semanas hábiles, en las que se emplearon una variedad de juegos cooperativos para su socialización.

Actividad n° 01

 1 **TITULO:** ¿Qué podemos hacer juntos?

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir:Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, no hacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música</p> <p>Parlante</p>
DESARROLLO	<p>Se les pregunta a los niños ¿Qué pueden hacer juntos? y se les da ideas, como hacer un círculo, pasar uno debajo del otro, sentarse uno encima del otro, hacer una carreta, brincar, caminar espalda con espalda, hacer un tren, todos abrazados, mantener una bola con alguna parte del cuerpo juntos... La idea es que ellos mismos imaginen que acciones puede realizar con su compañero o compañera. Los objetos varían respecto a lo que ellos propongan.</p>	<p>Música variada</p>
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurandoque quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendoque cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 02

TITULO: Aros musicales cooperativos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir:Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, nohacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música Parlante</p>
DESARROLLO	<p>Para este juego es importante tener acceso a la reproducción de música, también para este juego se deben colocar aros por todo el espacio disponible. Los niños se agrupan en parejas. Se les pone música y ellos deben bailar por todo el espacio. Pueden ir saltando, bailando, caminando, aplaudiendo, entre otros, y en cada una de las acciones pueden meterse en los aros. Deben moverse al ritmo de la música. Cuando la música se detiene todos los niños deben quedar dentro de los aros, no debe quedar un niño por fuera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aros. • Música variada y movida.
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurandoque quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendoque cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 03

TITULO: Juego y digo mi nombre

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir:Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, nohacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música</p> <p>Parlantes</p>
DESARROLLO	<p>Se divide el grupo en dos, y se colocan ambos equipos en lados opuestos del espacio. Cada equipo forma una fila. Se elige a un niño o niña y se coloca en medio de los dos equipos. Cuando el juego dé inicio el niño que está en el centro debe desplazarse de la forma que elija hacia uno de los equipos y tocará la mano del primero en la fila. Juntos tomados de la mano, se desplazan hacia el primero del otro equipo, para que cada uno vaya diciendo su nombre y así se conozcan entre ellos el ejercicio se repite hasta que todos se estén desplazando juntos.</p>	<p>Participación de los niños</p>
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 04

TITULO: Abrazo musical

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir:Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, nohacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música para motivar</p> <p>Parlante</p>
DESARROLLO	<p>El juego del abrazo musical consiste en que todos los y las estudiantes se distribuyen por el espacio para realizar el juego. Para este juego es importante tener acceso a electricidad para reproducir música en un espacio abierto. La docente pone música y los y las estudiantes bailan al ritmo de la melodía. Cuando la música se detiene, los niños y las niñas buscan a un compañero para abrazarlo. Cada vez que el juego avanza los y las estudiantes abrazan a un compañero más que la ocasión anterior, hasta lograr hacer un abrazo grupal.</p>	<p>Música</p> <p>Parlante</p>
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurandoque quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendoque cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 05

TITULO: Pasamos el globo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad -Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos. -Se aportan las normas que vamos a cumplir: Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, no hacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos - haga daño.	Música para motivar Parlante
DESARROLLO	- En este juego todos los y las estudiantes se colocan formando una hilera, uno detrás del otro (si son muchos se forman dos o más hileras). Al inicio y al final de la hilera se coloca una tina. La primera contiene varios globos y la segunda se encuentra vacía. El objetivo del juego es que los y las estudiantes se pasen el globo por encima de la cabeza hasta llegar a la tina vacía, y hasta que se acaben los globos de la tina inicial. El objeto puede variar según el interés, pueden ser globos inflados, llenos de agua o bolas plásticas, entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Dos tinas. • Globos o bolas plásticas.
CIERRE	Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado. Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias. Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?	



Actividad n° 06

TITULO: Círculo Afectivo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir:Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, nohacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música Parlante</p>
DESARROLLO	<p>Los y las estudiantes deberán formar dos círculos, el primero será pequeño, y el segundo tendrá una mayor cantidad de participantes. El círculo pequeño debe ubicarse dentro del otro círculo, y debe mirar hacia afuera. El círculo grande debe mirar hacia adentro, de forma que puedan verse de frente. En ambos círculos los y las estudiantes bailarían al ritmo de la música todos hacia la derecha. Cuando la canción se detenga, los niños y las niñas que están en el círculo de afuera deberán buscar a un niño de adentro y brindarle un beso y un abrazo. Es importante recalcar que muchos deberán compartir al niño o la niña que se ubica en el círculo de adentro, porque hay más estudiantes en el círculo de afuera, y los niños de adentro no alcanzarán.</p>	<p>Música variada</p>
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 07

TITULO: Tortuga gigante

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir: Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, no hacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música Parlante</p>
DESARROLLO	<p>El juego debe tener un punto de partida y un punto de llegada. Se forman dos filas, una en el punto de partida y otra en el punto de llegada. El juego consiste en que varios participantes del punto de partida se pondrán en posición de gateo, y se les colocará una colchoneta en la espalda, todos juntos deberán de caminar en coordinación para poder llegar al punto de llegada, donde estarán otros niños esperando regresar la colchoneta en la misma posición de gateo al otro extremo de la clase. Así, la colchoneta deberá ir y venir con diferentes niños y niñas hasta que todos hayan realizado la dinámica. Dependiendo de la reacción de los y las participantes se les puede agregar obstáculos en el camino como sillas, almohadones, mesas, libros, entre otros; o bien, en la colchoneta como más peso, agua o algo que pueda derramarse, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Colchoneta. • Diferentes obstáculos como sillas, mesas, botellas, libros, entre otros
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 08

TITULO: A que construimos una torre

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir:Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, nohacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música</p> <p>Parlante</p>
DESARROLLO	<p>Se forman varios subgrupos entre 4 o 5 personas. A cada subgrupo se le da una cantidad de tucos (pocos al principio) y se les indica que entre todos deben armar una torre que no se puede caer y en la que todos deben participar. Cuando todos los grupos armen la primera torre, se les reparte más tucos, para que vayan agregándolas a la torre anterior y esto hará que se aumente la dificultad ya que además de construir la torre deben evitar que ésta se caiga y para ello deben trabajar en equipo.</p>	<p>Bloques</p>
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurandoque quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendoque cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 09

TITULO: Montaña rusa

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad -Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos. -Se aportan las normas que vamos a cumplir: Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, no hacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.	Música Parlante
DESARROLLO	Los niños y las niñas se sientan en el suelo formando una fila con las piernas abiertas para quedar encajados unos con otros. La docente podrá sentarse con ellos al inicio o al final. Luego da las indicaciones como que fuera una montaña rusa: subir, bajar, sacudirse, doblar hacia la derecha o izquierda, todos deben realizar los movimientos en equipo.	-No se necesitan materiales, solo participación e imaginación de los niños
CIERRE	Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado. Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias. Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?	



Actividad n° 10

TITULO: Conejos, casas y cazadores.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad -Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos. -Se aportan las normas que vamos a cumplir: Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, no hacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.	-No se necesita materiales, solo participación de los niños
DESARROLLO	- La docente les reparte a los niños y las niñas un personaje (casa, cazador y conejo). Todos los niños y niñas forman una ronda. Deben ser más casas en el salón, unos cuantos conejos y de dos a tres cazadores. Tanto los conejos como los cazadores deben moverse por el espacio, los conejos van saltando por el espacio, los niños que son "las casas" deben colocarse de dos en dos para armar un techo de una casa con sus brazos. Cuando la maestra dice: ¡cazadores! Las casas deben correr y armarse y los conejos deben entrar en las casas. Los cazadores deben intentar atrapar a los conejos antes de que entren a las casas, si los atrapan se los comen, únicamente entra un conejo por casa.	-No se necesitan materiales, solo participación e imaginación de los niños
CIERRE	Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado. Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias. Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?	



Actividad n° 11

TITULO: Recorrido con colchonetas

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir:Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, nohacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música Parlante</p>
DESARROLLO	<p>Se delimita un recorrido en el suelo, ya sea con tiza, alguna cuerda o masking. Dos o tres niños se colocan en su cabeza una colchoneta, la cual llevan juntos hasta el final del recorrido. Pueden presentarse diferentes obstáculos que sean parte del recorrido, como sillas, mesas, cajones, almohadones, entre otros; para provocar en el niño y la niña una mayor dificultad. Todos realizan el recorrido con la colchoneta en grupos de tres en tres o en parejas. La actividad finaliza hasta que todos los integrantes del grupo participen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza, mecate o masking. • Colchonetas. • Diferentes obstáculos (opcional).
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 12

TITULO: Paseo por el lago encantado

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir:Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, nohacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música Parlante</p>
DESARROLLO	<p>Se les introduce a los niños y niñas con el relato de que estamos en un lago encantado. En el espacio destinado para la actividad se colocan varios aros que forman una espacie de camino. Se les indica a los niños y niñas que al ser un lago encantado nadie puede pasar por otra zona que no sea dentro de los aros, ya que si alguien cae o se sale accidentalmente del espacio señalado se le congela el corazón y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello cualquier otro jugador que no esté congelado puede descongelar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo. Solo se puede poner el pie en el interior de los aros, que son pequeñas islas o piedras que sobresalen en la superficie del lago y así lograrán cruzar al otro lado. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados. Se pueden poner obstáculos sencillos en medio de los aros, o separarlos a diferentes distancias, de forma que propicie dificultad y soluciones en equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muchos aros.
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 13

TITULO: La serpiente del bosque

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir:Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, nohacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música</p> <p>Parlante</p>
DESARROLLO	<p>Se realizará una canción llamada: La serpiente. Los niños y las niñas van a estar sentados formando una ronda o en una línea, la docente inicia la actividad siendo la cabeza de la serpiente y canta la siguiente canción:</p> <p style="padding-left: 40px;">Soy una serpiente, que anda por el bosque, buscando una parte de su cola, ¿Quiere ser usted, una parte de mi cola?</p> <p>Cuando ella la canta debe ir pasando frente a todos los niños y niñas, de forma que cuando llega a donde termina de cantar el niño o la niña le responde si quiere aprobando con la cabeza, la docente abre las piernas y él o ella pasa por debajo de la docente y se coloca detrás de ella. Se repite la dinámica hasta que todos los participantes de la ronda lo hayan hecho, la actividad termina cuando todos caminan formando una serpiente completa.</p>	<p>-No se necesitan materiales, solo participación e imaginación de los niños</p>
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurandoque quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendoque cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 14

TITULO: ¿Quién falta?

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir: Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, no hacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música Parlante</p>
DESARROLLO	<p>Los niños y las niñas forman una ronda, pero esta vez viendo hacia afuera. Todos deben cubrirse los ojos y no pueden ver. La docente saca a uno de sus compañeros del espacio donde están, lo hace en silencio y sin que los demás vean; el niño o niña seleccionado se esconde. La docente les pide al resto de la clase que abran sus ojos o que se quiten la venda y luego pregunta ¿quién falta? Los niños deben intentar reconocer y decir quien falta. La actividad se repite con diferentes niños y niñas y puede ir aumentando la cantidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vendas o pañuelos para cubrir los ojos.
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



Actividad n° 15

TITULO: Islas

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>-Se presentan la actividad a los niños y se buscan sus opiniones sobre de que creen que trate la actividad</p> <p>-Vamos a cantar una canción para poder motivarnos y así empezar con todos los ánimos.</p> <p>-Se aportan las normas que vamos a cumplir: Nada se tira al suelo, y no hacerse daño, no hacer daño a nadie, y no permitir que nadie nos haga daño.</p>	<p>Música Parlante</p>
DESARROLLO	<p>Se les narra a los niños y las niñas que estamos en el mar y que somos náufragos. El aula debe tener un punto de partida y un punto de llegada. Todos debemos tratar de cruzar el mar (espacio) y llegar a la Isla más próxima (punto de llegada). Los niños y niñas están en la mar y deben rescatarse unos a otros en pequeñas islas hasta llegar a tierra firme. Algunas islas irán desapareciendo. Todos deben colaborar para llegar a Tierra firme. Las pequeñas islas son sillas y mesas, y todos ayudándose mutuamente, deben desplazarse de forma que puedan llegar a la tierra (mesa que indica la docente con anterioridad). Algunas sillas y mesas irán desapareciendo en el transcurso, pues no son lo suficientemente firmes (la encargada las irá retirando), por eso todos los integrantes deben trabajar en equipo, diciendo por favor y gracias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas • Mesas
CIERRE	<p>Recogemos los materiales utilizados, procurando que quede como lo hemos encontrado.</p> <p>Recordamos lo que hemos realizado, permitiendo que cada niño tenga su tiempo para compartir sus experiencias.</p> <p>Responden a las preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Volverían a realizar la actividad?</p>	



ANEXO 6.
Guía de observación

GUIA DE OBSERVACIÓN						
Estudiante	Logro esperando taller 1			Logro esperando taller 2		
	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	x			x		
2	x			x		
3	x			x		
4	x			x		
5	x			x		
6	x			x		
7	x			x		
8		x		x		
9		x		x		
10	x			x		
11	x				x	
12	x				x	
13		x		x		
14		x				x
15		x				x
16			x			x
17			x	x		
18		x		x		
19		x		x		
20		x				x
21	x					x
22	x			x		
23	x			x		
24	x			x		
25	x			x		

GUIA DE OBSERVACIÓN

Estudiante	Logro esperando taller 3			Logro esperando taller 4		
	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	x			x		
2	x			x		
3	x			x		
4	x			x		
5	x			x		
6	x			x		
7	x			x		
8		x		x		
9		x		x		
10	x			x		
11	x				x	
12	x				x	
13		x		x		
14		x				x
15		x		x		
16		x		x		
17	x			x		
18	x				x	
19	x				x	
20		x		x		
21		x				x
22		x				x
23			x			x
24			x	x		
25	x			x		

GUIA DE OBSERVACIÓN

Estudiante	Logro esperando taller 5			Logro esperando taller 6		
	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	x			x		
2	x			x		
3	x			x		
4	x			x		
5	x			x		
6	x			x		
7	x			x		
8		x		x		
9		x		x		
10	x			x		
11	x			x		
12	x			x		
13	x			x		
14		x		x		
15		x		x		
16	x			x		
17	x			x		
18	x			x		
19	x			x		
20		x		x		
21		x		x		
22		x				x
23			x			x
24			x	x		
25	x			x		

GUIA DE OBSERVACIÓN

Estudiante	Logro esperando taller 7			Logro esperando taller 8		
	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	x			x		
2	x			x		
3	x			x		
4	x			x		
5	x			x		
6	x			x		
7	x			x		
8		x		x		
9		x		x		
10	x			x		
11	x				x	
12	x				x	
13	x			x		
14	x			x		
15	x			x		
16	x			x		
17	x			x		
18	x			x		
19	x			x		
20		x		x		
21		x		x		
22	x			x		
23			x			x
24			x	x		
25	x			x		

GUIA DE OBSERVACIÓN

Estudiante	Logro esperando taller 9			Logro esperando taller 10		
	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	x			x		
2	x			x		
3	x			x		
4	x			x		
5	x			x		
6	x			x		
7	x			x		
8		x		x		
9		x		x		
10	x			x		
11	x				x	
12	x				x	
13		x		x		
14		x				x
15		x		x		
16		x		x		
17	x			x		
18	x				x	
19	x				x	
20		x		x		
21		x				x
22		x				x
23			x			x
24			x	x		
25	x			x		

GUIA DE OBSERVACIÓN

Estudiante	Logro esperando taller 11			Logro esperando taller 12		
	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	x			x		
2	x			x		
3	x			x		
4	x			x		
5	x			x		
6	x			x		
7	x			x		
8		x		x		
9		x		x		
10	x			x		
11	x				x	
12	x				x	
13		x		x		
14		x				x
15		x		x		
16		x		x		
17	x			x		
18	x				x	
19	x				x	
20		x		x		
21		x				x
22		x				x
23			x			x
24			x	x		
25	x			x		

GUIA DE OBSERVACIÓN						
Estudiante	Logro esperando taller 13			Logro esperando taller 14		
	Alto	Medio	Bajo	Alto	Medio	Bajo
1	x			x		
2	x			x		
3	x			x		
4	x			x		
5	x			x		
6	x			x		
7	x			x		
8		x		x		
9		x		x		
10	x			x		
11	x				x	
12	x				x	
13		x		x		
14		x				x
15		x		x		
16		x		x		
17	x			x		
18	x				x	
19	x				x	
20		x		x		
21		x				x
22		x				x
23			x			x
24			x	x		
25	x			x		

GUIA DE OBSERVACIÓN			
Estudiante	Logro esperando taller 15		
	Alto	Medio	Bajo
1	x		
2	x		
3	x		
4	x		
5	x		
6	x		
7	x		
8		x	
9		x	
10	x		
11	x		
12	x		
13		x	
14		x	
15		x	
16		x	
17	x		
18	x		
19	x		
20		x	
21		x	
22		x	
23			x
24			x
25	x		

8. Recursos

8.1. Humanos:

- Estudiantes de 3 años
- Docentes investigadores
- Profesora asesora de aula
- Padres que se comprometen
- Docente asesor de investigación

8.2. Materiales

Los materiales a usar son: Láminas, cartulinas, corospum, plumones, témperas, palitos saca lengua, láminas, computadora, usb, pelotas de plástico, cartón.

8.3. Económicos

Compra de material didáctico: S/.750.00

Servicios de impresión tpeo S/. 280.00

Total: S/1,030.00

El financiamiento será el 100% con recursos propios de los investigadores.

La evaluación del proyecto se realizará teniendo en cuenta el desarrollo de los ocho talleres de aprendizaje, llevadas a cabo con los docentes y los representantes de los estudiantes y los padres de familia, utilizando materiales como laptop, proyector, USB, material educativo, entre otros, cada taller dura 45 minutos y son desarrollados a partir de abril hasta noviembre uno en cada mes. Además, se mide el nivel de logro en inicio, proceso y logrado, la fuente de verificación, el responsable, la periodicidad, los aportes y dificultades según nivel de logro y la reformulación de acciones.

Anexo 5.

Guía para evaluar plan de intervención pedagógica mediante juicio de expertos

La presente guía tiene por finalidad poner a prueba ante peritos educativos (expertos) que transitan por la gestión escolar, con el propósito de juzgar y emitir juicios de valor al Plan de Intervención (PI) denominado. **“Talleres de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de educación inicial de una Institución Educativa - Trujillo, 2022 “**, que constituye un proyecto alternativo e innovador para mejorar procesos de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial.

La guía pretende y asegurar y delimitar la calidad del PI en: estructura, contenido y metodología, viabilidad y evaluación sistemática, antes de ser ejecutado. Son cuatro los aspectos que deben ser evaluados por los peritos.

- a. Estructura, amplitud de contenido y forma.
- b. Toma de decisiones con carácter formativo.
- c. Análisis de contenido teórico-metodológico prospectivo.
- d. Respuesta a necesidades, demandas y expectativas de destinatarios.

2. Criterios de evaluación*.

La guía de evaluación, presenta los siguientes criterios de rigor:

Calidad - pertinencia - adecuación - flexibilidad - suficiencia - coherencia- congruencia
- viabilidad - objetividad - consistencia -

3. Dimensiones y criterios de evaluación*

Son tres las dimensiones que integran a los 10 criterios de evaluación:

- a. *Dimensión interna.* Organiza los criterios que corresponden al ámbito interno del PI, para ser evaluados y emitir juicio de valor por los peritos, pertenecen a este grupo: **calidad, objetividad, consistencia, adecuación y pertinencia.**
- b. *Dimensión externa.* vincula a los criterios del ámbito externo del PI, para ser evaluados y emitir juicio de valor por los jueces, pertenecen a este grupo: **flexibilidad, suficiencia y congruencia.**

c. *Dimensión integrativa.* Evalúa los criterios si están vinculados en todas las actividades del PI, es decir, están presentes en toda la programación prevista. Agrupa a los criterios de: **coherencia y viabilidad.**

4. Matriz axial* de componentes (dimensiones y criterios e indicadores)

Dimensión	Criterio	Indicador
Interna	Calidad	Diseñado con estructura formal y redactado con lenguaje aceptable para un trabajo de carácter profesional.
	Objetivo	Adecuado a las características y necesidades del contexto para el que ha sido diseñado.
	Consistente	Tiene buen soporte como programa en sí, con la suficiente calidad técnica y los elementos, que deben configurar un programa
	Adecuado	Está diseñado para un contexto adecuado en el que participan los beneficiarios, coherente a nivel pedagógico y en su desarrollo
	Pertinente	Es una propuesta que es necesario atender y involucra a agentes educativos que respondan a problemática institucional
Externa	Flexible	Adaptable, dinámico, que puede adecuarse a situaciones y contextos diversos y en atención a la diversidad de necesidades.
	Suficiente	Contiene elementos y componentes necesarios y útiles para dar respuesta a las necesidades detectadas.
	Congruente	Las actividades respondan a características y necesidades del contexto para el que ha sido diseñado.
Integral	Coherente	Integra los elementos en la que, la dimensión incluye al criterio y este a su vez incluye al indicador.
	Viable	Aceptable y ejecutable por el órgano responsable de la institución, se cuenta con la predisposición necesaria.

5. Descripción de la guía para evaluar el PIP

La guía está organizada con diez criterios de rigor (**calidad, objetivo, consistente, adecuado y pertinente**, flexible, **suficiente y congruente, coherente y viable**), con valores comprendidos entre uno y cuatro, permite identificar la presencia o ausencia de un rasgo y la intensidad o grado en que éste está presente. Cada indicador está compuesto por cinco ítems con un total de 50 ítems que constituye la guía de evaluación. La valoración de cada ítem está dada por cinco valores cuyo descriptor es el siguiente: (1) no se evidencia, (2) se evidencia algunas veces, (3) se evidencia con frecuencia y (4) se evidencia siempre. Las valoraciones de algunos ítems deben responderse con (SI) o (NO), en este caso la valoración será (1) significa NO y el (5) significa SI.

6. Estructura y puntuación de la guía de evaluación del PIP (1,2 Y 3)

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Calidad	Diseñado con estructura formal y redactado con lenguaje aceptable para un trabajo de carácter profesional				
Ítems a evaluar						
01	El proyecto parte de un análisis de necesidades en contexto académicos..					X
02	Las necesidades han sido priorizadas en base a demandas de los estudiantes					X
03	El proyecto surge para cubrir una carencias social o académica en la institución.					X
04	Las carencias han sido focalizadas por los estudiantes que requieren mejoras.					X
05	El contexto de aplicación permite las interacciones sociales de los estudiantes					X
Total			20			

Dimensión:	Criterio:	Indicador	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Objetivo	Adecuado a las características y necesidades del contexto para el que ha				

		sido diseñado.				
Ítems a evaluar						
01	El plan se ha diseñado con un modelo teórico que sustente su aplicación					X
02	La justificación del plan evidencia el carácter técnico de su aplicación.					X
03	Las metas están relacionadas con las necesidades detectadas en el contexto					X
04	Los objetivos diseñados son alcanzables y medibles en todo el proceso.					X
05	Los recursos propuestos son necesarios para la implementación del plan.					X
Total						20

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Consistente	Tiene buen soporte como programa en sí, con la suficiente calidad técnica y los elementos, que deben configurar un programa.				
Ítems a evaluar						
01	El modelo teórico que sustenta el plan de intervención es muy suficiente.					X
02	El plan ha sido redactado con rigor, atendiendo la realidad y contexto escolar					X
03	Los objetivos del plan se plantean de un modo secuencial y son entendidos.					X
04	La metodología propuesta en el plan, permite cubrir objetivos y actividades					X
05	Los recursos materiales y humanos, aseguran el logro de los objetivos previstos.					X
Total						20

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Adecuado	Está diseñado para un contexto adecuado en el que participan los beneficiarios, coherente a nivel pedagógico y en su desarrollo				
Ítems a evaluar						
01	Las actividades previstas, tienen entidad propia y son de fácil acceso y firmeza					X
02	El plan es funcional y flexible a las necesidades de los destinatarios.					X
03	El plan permite adaptar el tiempo destinado a cada actividad programada.					X
04	La metodología empleada, permite integrar actores que se involucren al trabajo					X
05	El plan tiene carácter dinámico, y afronta diversas situaciones de aprendizaje					X
Total			20			

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Interna	Pertinente	Es una propuesta que es necesario atender y involucra a agentes educativos que respondan a problemática institucional				
Ítems a evaluar						
01	La implementación del plan responde a necesidades detectadas en contexto					X
02	La situación de partida del plan está articulada a los propósitos previstos					X
03	Las actividades previstas pueden incrementar la motivación e interés colectivo					X
04	Los temas o talleres del plan cubren las necesidades de los destinatarios.					X

05	La metodología prevista, puede fomentar la participación de los destinatarios.				X
Total		20			

Dimensión: externa	Criterio: Flexible	Indicador: Adaptable, dinámico, que puede adecuarse a situaciones y contextos diversos y en atención a la diversidad de necesidades	Valoración			
			1	2	3	4
Ítems a evaluar						
01	El plan tiene relación directa con el plan de anual de trabajo institucional				X	
02	El plan es aceptado por la institución con el propósito de mejorar el servicio				X	
03	La institución puede promocionar el proyecto a hacia la comunidad educativa				X	
04	La institución puede subvencionar materiales u otros, necesarios para el plan				X	
05	El plan puede atender a casos de contingencia en atención a la diversidad				X	
Total		20				

Dimensión: externa	Criterio: Suficiente	Indicador: Contiene elementos y componentes necesarios y útiles para dar respuesta a las necesidades detectadas	Valoración			
			1	2	3	4
Ítems a evaluar						
01	El plan puede cubrir las necesidades materiales que se puedan presentar				X	
02	Las actividades o talleres se advierten suficientes para el trabajo colectivo				X	
03	La aplicación del plan tiene carácter preventivo en las acciones a				X	

	desarrollar				
04	El plan tiene todos los elementos necesarios para cumplir con el propósito.				X
05	Los recursos tanto materiales, humanos y económicos son suficientes				X
Total		20			

Dimensión: externa	Criterio: Congruente	Indicador: Integra actividades que respondan a características y necesidades del contexto para el que ha sido diseñado.	Valoración			
			1	2	3	4
Ítems a evaluar						
01	Los temas o talleres a trabajar muestran relación con los objetivos trazados.				X	
02	Las técnicas e instrumentos a utilizar tienen relación con las actividades.				X	
03	El plan cuenta con una organización de personas que atiendan las actividades				X	
04	El diseño de evaluación integral del plan es viable y factible de medirlo.				X	
05	El diseño de evaluación del plan es evaluable en todos sus componentes.				X	
Total		20				

Dimensión: Integral	Criterio: Coherente	Indicador: Es medible y permite realizar juicios de valor, ajustes y toma de decisiones sobre el propio programa	Valoración			
			1	2	3	4
Ítems a evaluar						
01	La dimensión incluye al indicador que busca recolectar el dato preciso.				X	

02	El indicador incluye a los ítems propuestos para la evaluación de contenido.				X
03	Las actividades y metodología son susceptibles de ser evaluadas integralmente				X
04	Los objetivos son medibles y alcanzables en todo el proceso de sus ejecuciones.				X
05	El plan tiene aspectos que requieren de una evaluación objetiva y exhaustiva				X
Total		20			

Dimensión:	Criterio:	Indicador:	Valoración			
			1	2	3	4
Integral	Viable	Aceptable y ejecutable por el órgano responsable de la institución, se cuenta con la predisposición necesaria.				
Ítems a evaluar						
01	El plan escolar cuenta con la autorización del directos para su ejecución					X
02	Los objetivos trazados en el plan permiten ser alcanzables en el tiempo					X
03	Las estrategias previstas en el plan, pueden generar buenas expectativas					X
04	Las actividades o acciones en el proceso, aseguran un buen plan alternativo					X
05	El plan es atractivo y ínsita a la comunidad a participar voluntariamente					X
Total		20				

7. Matriz axial de resumen valorativa de los expertos

Dimensión	Criterio evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje	Resultado
		Experto 1	Experto 2	Experto 3	Promedio	
	Calidad	20	20	20	20	Muy adecuado

Interna	Objetivo	20	20	20	20	Muy adecuado
	Consistente	20	20	20	20	Muy adecuado
	Adecuado	20	20	20	20	Muy adecuado
	Pertinente	20	20	20	20	Muy adecuado
Externa	Flexible	20	20	20	20	Muy adecuado
	Suficiente	20	20	20	20	Muy adecuado
	Congruente	20	20	20	20	Muy adecuado
Integral	Evaluable	20	20	20	20	Muy adecuado
	Viable	20	20	20	20	Muy adecuado
Puntuación general		200	200	200	20	Muy adecuado

*Valores: (menos de 10) inadecuado, (10 – 14) poco adecuado, (15 - 18) adecuado y (19 -20) muy adecuado.

8. Escala de validez para la guía de evaluación del PIP

Escala	Valoración
<i>50.00 a 79.99</i>	<i>Pobre</i>
<i>80.00 a 109.99</i>	<i>Deficiente</i>
<i>110.00 a 139.99</i>	<i>Aceptable</i>
<i>140.00 a 169.99</i>	<i>Bueno</i>
<i>170.00 a 200.00</i>	<i>Excelente</i>

9. Conclusión:

De acuerdo al puntaje obtenido de los expertos respecto al tema, la guía es excelente para su ejecución en la muestra prevista y válida para este contexto de interacción.

Anexo 6

Figuras de apoyo

Figura 1
Gráfico de la variable socialización

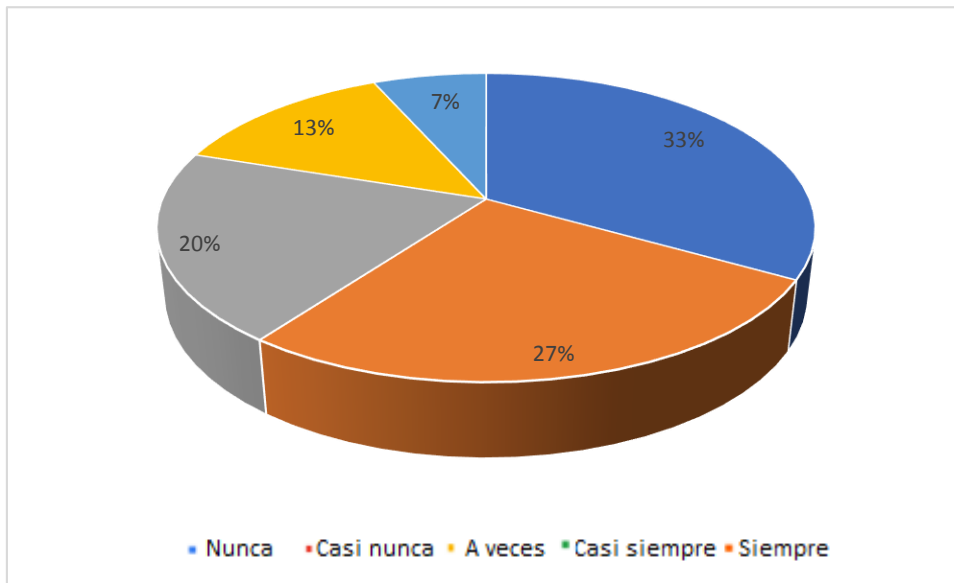


Figura 2
Resultados de la hipótesis

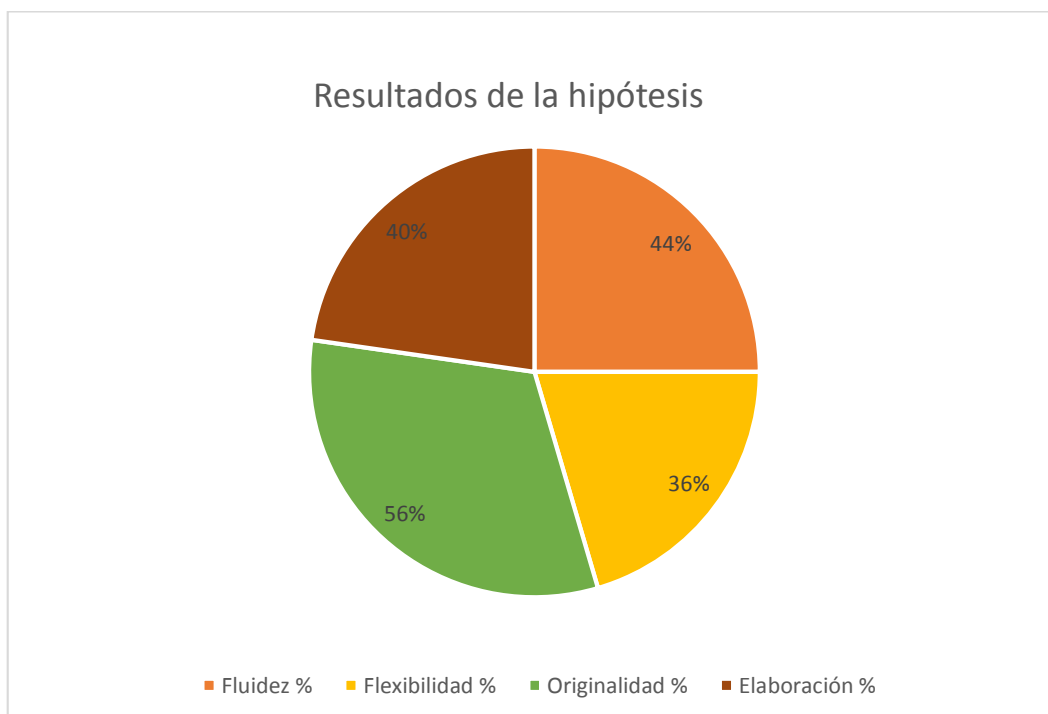


Figura 3
Dimensión Fluidez

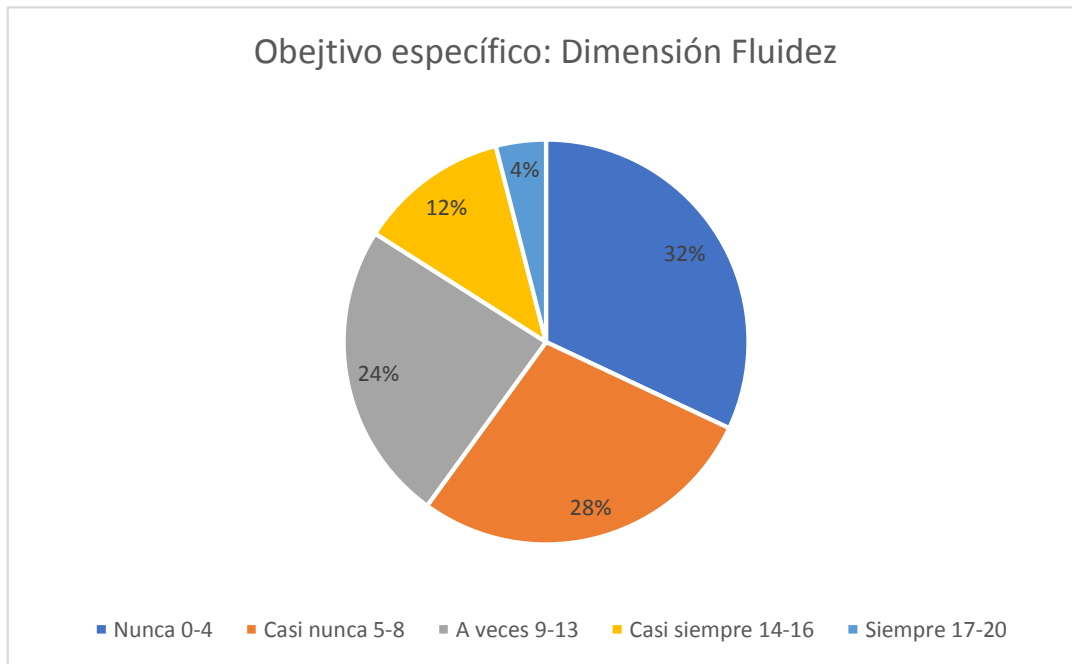


Figura 4
Dimensión Flexibilidad

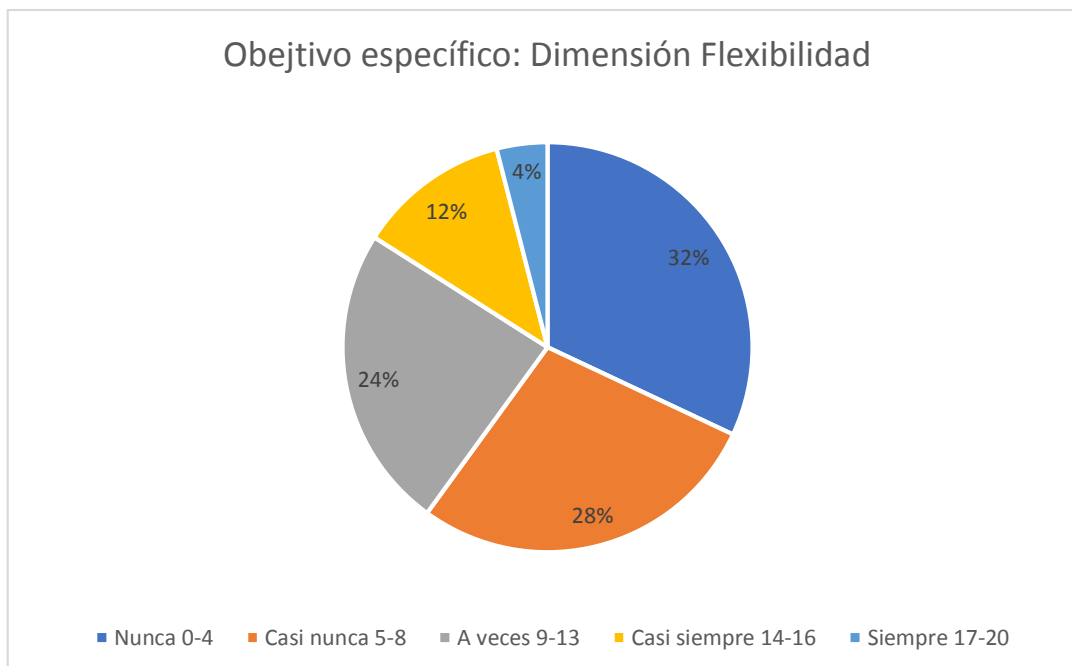


Figura 5
Dimensión originalidad

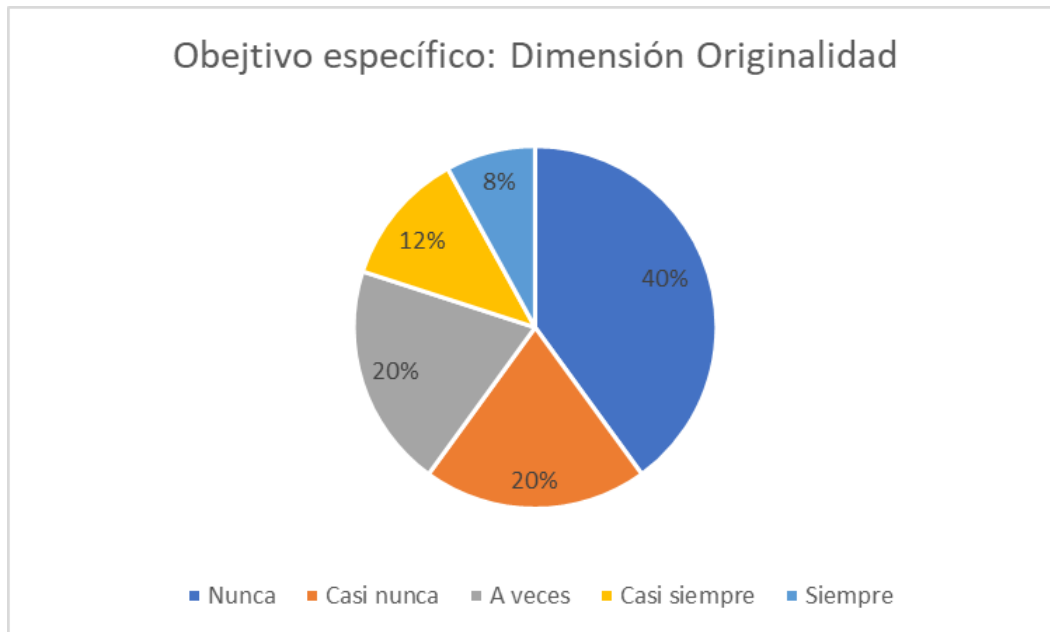
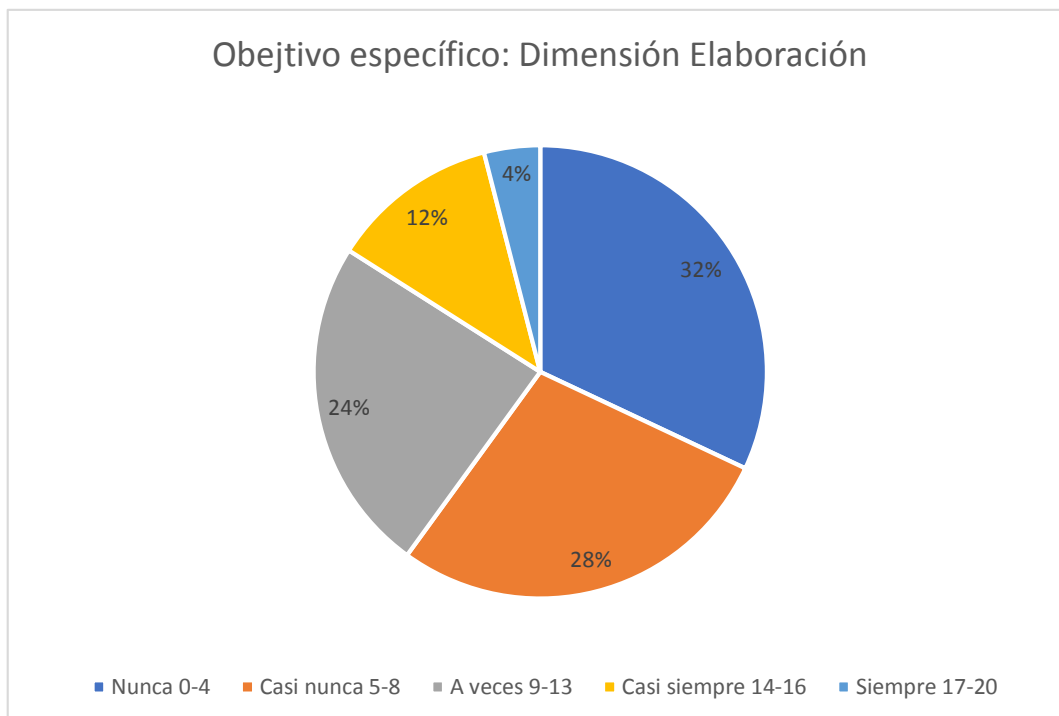


Figura 6
Dimensión elaboración



Anexo 7

Base de datos de la muestra

ORD.	ESTUDIANTES	Dimensión 1: Fluidez				Dimensión 2: Flexibilidad				Dimensión 3: Originalidad				Dimensión 4: Elaboración			
		I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16
1	KAROL	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	5	3	5	3
2	FACUNDO	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	5	3	5	3
3	ERICK	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4
4	GABRIEL	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5
5	IAN LUCCA	5	4	5	4	5	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	4
6	DAYANNA	4	3	5	5	3	5	5	4	4	3	5	5	3	5	3	5
7	VALENTINA	3	3	5	3	3	5	5	4	3	3	5	3	3	5	3	5
8	CATALINA	3	4	5	3	5	5	4	4	3	4	5	3	5	5	5	5
9	MICAELA	3	4	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5
10	CATALINA V.	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5
11	VICTOR ISACC	5	4	3	4	3	4	5	5	5	4	3	4	3	4	3	4
12	SEBASTIAN	4	5	3	3	3	4	3	5	4	5	3	3	3	4	3	4
13	MATEO F.	5	5	4	3	4	3	3	5	5	5	4	3	4	3	4	3
14	MATEO NICOLAS	5	5	4	4	3	3	4	5	5	5	4	4	3	3	3	3
15	LUIS MATEO	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4
16	ALISSON	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	4
17	ROBERTO	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4
18	CAROLINA	3	4	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5
19	RAFAELLA	5	4	3	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	4	5	4
20	LEONARDO	5	3	3	5	4	5	4	5	5	3	3	5	4	5	4	5
21	JIMENA	4	3	4	5	5	4	3	5	4	3	4	5	5	4	5	4
22	FÁTIMA	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5
23	MIRARI	4	5	3	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4
24	LUIS MATEO	5	5	4	4	3	3	4	5	5	5	4	4	3	3	3	3
25	ANGEL	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4

Anexo 8
Registro de experiencias

Ord.	Estudiantes	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	Total
		1		2	1	1	2	3	4	1	2	1	1	2	3	4	5	1
2		2	1	2	2	2	4	1	2	1	2	2	2	4	1	1	2	31
3		1	1	2	1	1	1	5	1	1	2	1	1	1	5	1	2	27
4		1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	1	3	2	2	1	1	24
5		1	4	2	1	3	5	3	1	4	2	1	3	5	3	4	2	44
6		1	1	2	2	1	5	4	1	1	2	2	1	5	4	1	2	35
7		3	1	1	3	1	5	1	3	1	1	3	1	5	1	1	1	32
8		1	1	3	2	1	2	1	1	1	3	2	1	2	1	1	3	26
9		1	1	3	3	1	1	2	1	1	3	3	1	1	2	1	3	28
10		2	1	4	2	1	2	1	2	1	4	2	1	2	1	1	4	31
11		1	3	1	1	2	2	2	1	3	1	1	2	2	2	3	1	28
12		1	1	1	5	3	2	1	1	1	1	5	3	2	1	1	1	30
13		1	1	1	1	2	5	2	1	1	1	1	2	5	2	1	1	28
14		2	1	5	1	3	4	3	2	1	5	1	3	4	3	1	5	44
15		1	1	5	1	4	4	4	1	1	5	1	4	4	4	1	5	46
16		4	1	2	1	1	4	3	4	1	2	1	1	4	3	1	2	35
17		1	1	4	1	1	4	4	1	1	4	1	1	4	4	1	4	37
18		5	1	4	5	1	2	1	5	1	4	5	1	2	1	1	4	43
19		1	1	4	1	1	3	5	1	1	4	1	1	3	5	1	4	37
20		1	5	5	4	1	2	5	1	5	5	4	1	2	5	5	5	56
21		1	1	5	4	5	3	5	1	1	5	4	5	3	5	1	5	54
22		1	5	4	1	5	1	5	1	5	4	1	5	1	5	5	4	53
23		1	1	4	1	5	3	5	1	1	4	1	5	3	5	1	4	45
24		1	1	1	1	1	4	5	1	1	1	1	1	4	5	1	1	30
25		1	1	1	5	5	3	5	1	1	1	5	5	3	5	1	1	44

Anexo 9
Prueba piloto

ORD	Dimensión 1				Dimensión 2				Dimensión 3				Dimensión 4			
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16
1	4	3	3	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4
2	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4
3	5	4	4	4	3	5	5	4	3	5	5	4	3	5	4	5
4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4
5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4
6	3	5	5	4	3	5	4	5	4	5	3	5	3	5	4	5
7	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	5
8	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4
9	4	5	3	5	3	5	4	5	3	5	4	5	5	4	4	5
10	4	5	5	5	4	3	3	5	5	4	4	4	4	3	5	5

Anexo 10

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN

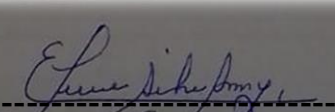
AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS

SEÑOR (a): Silva Amaya, Emma Elena de la institución educativa 211 “Santísima Niña María” - Trujillo

Señor(a) docente, reciba usted un cálido y afectuoso saludo y al mismo tiempo permítame exponerle lo siguiente:

Yo, Marcos Vera Yadira Nayeli y Quispe del Águila, Ariana Alexandra con DNI N° 73954621 y 70875875, estudiantes de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, que, por motivos académicos, es necesario el desarrollo de la investigación, referente al tema **“Aplicación de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de educación inicial de una Institución Educativa - Trujillo, 2022”**.

Por tal motivo, solicitamos a su persona que se autorice la realización del presente estudio, a fin de diagnosticar el nivel de socialización en relación a los juegos cooperativos, así mismo, la fecha y horas sugeridas para realizar la actividad. Por lo tanto, agradeceré a usted acceda a mi solicitud. Teniendo en cuenta que dicha actividad será beneficiosa tanto para el niño como para los que realizan esta investigación.



EMMA ELENA SILVA AMAYA
NOMBRE Y FIRMA DOCENTE

Trujillo, 20 de junio del 2022

Anexo 12

Ficha de registro de consentimiento informado de participantes en la investigación

Estimado padre de familia, el propósito de esta ficha cuyo nombre es “Consentimiento informado” tiene como propósito, dar a conocer la intención que tiene el participar de manera voluntaria, libre y autónoma en los espacios que requiere en la investigación, así como el rol que desempeñara como participante.

La investigación denominada **“Aplicación de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de educación inicial de una Institución Educativa - Trujillo, 2022”**. es conducida por Marcos Vera Yadira Nayeli y Quispe del Águila Ariana Alexandra, de la Universidad Privada César Vallejo, que en estos momentos se encuentra en desarrollo para fines estrictamente académicos de las investigadoras. Si usted o su menor hijo (a) participa en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta) en un tiempo aproximado de 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a la entrevista o cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas sin nominar algún nombre o apellido, lo que queda claro que se respetará la ley de protección de datos.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador (as). Desde ya le agradecemos su participación.

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS**"Año de Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"****CONSTANCIA****LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°211
"SANTISIMA NIÑA MARÍA" – TRUJILLO, SUSCRIBE:****HACE CONSTAR:**

Que las alumnas, Marcos Vera Yadira Nayeli y Quispe del Águila Ariana Alexandra, estudiantes del X ciclo de la Escuela Académica de Educación Inicial, de la Facultad de Derechos y Humanidades de la Universidad César Vallejo, aplicaron su tesis denominada: **"Aplicación de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Trujillo – 2022"**, por haber realizado el estudio correspondiente en el aula de 3 años "B" en el presente año.

Se expide la presente solicitud de las interesadas para los fines que estime correspondiente

Trujillo, 25 de Noviembre del 2022

Atentamente



DIRECTORA



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CRUZ AGUILAR REEMBERTO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Aplicación de juegos cooperativos para mejorar la socialización en niños de educación inicial de una Institución Educativa, Trujillo - 2022", cuyos autores son MARCOS VERA YADIRA NAYELI, QUISPE DEL AGUILA ARIANA ALEXANDRA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 30.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 06 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CRUZ AGUILAR REEMBERTO DNI: 19096768 ORCID: 0000 0003 2362 2147	Firmado electrónicamente por: RCRUZA59 el 07-12- 2022 14:30:51

Código documento Trilce: TRI - 0475911