

NOMBRE DEL TRABAJO

**Tesis Kattia y Alisson ultimo 03\_11.docx**

RECUENTO DE PALABRAS

**15682 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**84094 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**80 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**7.5MB**

FECHA DE ENTREGA

**Nov 3, 2024 7:53 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Nov 3, 2024 7:55 PM GMT-5****● 25% de similitud general**

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

- 22% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 22% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico

# **1 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”**



## **INFORME DE TESIS**

**“Influencia del juego en la construcción de las habilidades sociales en niños 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022”**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Autoras:**

**Br. Kattia Viviana Medina Rucoba (0009-0004-3093-3837)**

**1 Br. Alisson Anel Guzmán Díaz (0009-0003-7759-8987)**

**19 Asesor:**

**Prof. Pedro Eleuterio Viena Gonzales (0009-0009-8488-2330)**

**1 Línea de Investigación**

**Calidad-Equidad-Pertinencia de aprendizajes y condiciones de educabilidad**

**PROMOCIÓN 2022**

**TARAPOTO – SAN MARTÍN**

**2024**

## Página del jurado

-----  
Mag. Aníbal Fernando Mendo García (0009-0004-8180-4891)

Presidente

-----  
Prof. <sup>1</sup> Pedro Eleuterio Viena Gonzales (0009-0009-8488-2330)

Secretario

-----  
Lic. <sup>34</sup> José Ramón Grández Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Vocal

## **Dedicatoria**

A Dios, por ser el inspirador y darme la fuerza e iluminar mi camino para finalizar esta etapa de mi vida. Agradezco a mis progenitores por estar siempre a mi lado, por su amor, sacrificio y su motivación constante que me han brindado para culminar con éxito uno de los anhelos más deseados en mi vida.

Kattia Viviana

A Dios por ser mi guía y darme la fortaleza para seguir adelante, con mucho cariño a mi hermosa familia quienes gracias a ellos soy lo que soy, quienes desde un inicio me han venido motivándome constantemente en la cual me ha permitido ser una persona de bien, con valores, sus consejos, apoyo y amor en este largo camino de ser docente de inicial. Este primer logro es en gran parte gracias a ustedes.

**Alisson Anel**

## Agradecimiento

Agradecemos en primer lugar a Dios por habernos dado la vida, salud, inteligencia, su amor, fuerzas y potencial para alcanzar nuestros objetivos.

A nuestros padres, por sus palabras de aliento las cuales nos motivaron a no darnos por vencidos, por estar ahí para apoyar tanto emocional como financieramente todos estos años de estudio.

De igual manera a nuestros queridos formadores de la EESPP “Tarapoto”, en especial a los del área de Investigación por orientarnos durante todo este proceso.

*Las Autoras*

## Declaratoria de autenticidad

Nosotras, **Alisson Anel Guzmán Díaz**, identificada con DNI N° 71509960 y **Kattia Viviana Medina Rucoba**, identificada con DNI N° 70096519, ex alumnas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Educación Inicial, con el informe de investigación: **“Influencia del juego en la construcción de las habilidades sociales en niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022”**.

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente investigación es de nuestra autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, los resultados que se presentan en el informe constituyen aportes a partir de la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, junio del 2024.

---

Alisson Anel Guzmán Díaz

DNI N° 71509960

---

Kattia Viviana Medina Rucoba,

DNI N° 70096519

## 1 Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presentamos ante ustedes la investigación titulada **“Influencia del juego en la construcción de las habilidades sociales en niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022”**, con la finalidad de determinar la influencia del juego cooperativo en la construcción de las destrezas sociales de los niños de la I.E. N° 315 dentro del área de estudio, siguiendo las normas de titulación de la EESPP Tarapoto, para obtener el título profesional de Licenciado en educación Inicial.

Esperando cumplir con las leyes para ser aprobado.

Las autoras

<b>Página del jurado</b> .....	2
<b>Dedicatoria</b> .....	3
<b>Agradecimiento</b> .....	4
<b>Declaratoria de autenticidad</b> .....	5
<b>Presentación</b> .....	6
<b>Índice</b> .....	7
<b>Resumen</b> .....	9
<b>Abstract</b> .....	10
<b>Introducción</b> .....	11
<b>Capítulo I</b> .....	12
<b>Planteamiento del Problema</b> .....	12
1.1. Situación Problemática .....	12
1.2. Formulación del Problema.....	13
1.3. Justificación de la Investigación .....	14
1.4. Objetivos de la Investigación.....	15
1.5. Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación .....	16
<b>Capítulo II</b> .....	17
<b>Marco Teórico</b> .....	17
2.1. Antecedentes del Estudio .....	17
2.2. Bases Teóricas o Enfoques Científicos.....	19
3 2.2.1. El juego .....	19
2.2.1.1. Concepto. ....	19
2.2.1.2. Teorías del Juego. ....	20
2.2.1.3. Características y Funciones del Juego .....	22
2.2.1.4. El juego Cooperativo. ....	24
3 2.2.1.5. Características de los Juegos Cooperativos. ....	24
2.2.1.6. Clasificación de los Juegos Cooperativos.....	25
2.2.1.7. Actitud del Maestro en el Juego Cooperativo.....	26
12 2.2.2. Las habilidades Sociales .....	26
2.2.2.1. Definición.....	26
2.2.2.2. Componentes de las Habilidades Sociales .....	27
2.2.2.3. Dimensiones de las Habilidades Sociales. ....	29

2.5.	Definiciones de Términos Básicos.....	30
<b>Capítulo III.....</b>		<b>31</b>
<b>Metodología.....</b>		<b>31</b>
3.1.	Hipótesis .....	31
1	3.2. Variables: .....	31
3.3.	Operacionalización de variables .....	32
3.4.	Metodología .....	36
3.5.	Tipos de estudio .....	36
3.6.	Diseño .....	36
3.7.	Población, muestra y muestreo .....	36
3.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.9.	Métodos de análisis de datos.....	38
<b>Capítulo IV.....</b>		<b>39</b>
<b>Resultados Obtenidos.....</b>		<b>39</b>
4.1.	Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados .....	39
4.2.	Discusión de resultados.....	44
<b>Capítulo V.....</b>		<b>46</b>
<b>Conclusiones y Recomendaciones.....</b>		<b>46</b>
1	5.1. Conclusiones .....	46
5.2.	Recomendaciones.....	47
<b>Referencias Bibliográficas.....</b>		<b>48</b>
<b>Anexos.....</b>		<b>51</b>

## Resumen

El presente trabajo de investigación titulado “Influencia del juego en la construcción de las habilidades sociales en niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022”, cuya finalidad fue determinar la influencia del juego cooperativo en la construcción de las habilidades sociales de los niños de la institución educativa N° 315 del ámbito de estudio, para ello, tuvo como población los 110 niños de cinco años de la institución educativa mencionada y una muestra de 28 niños de la sección solidarios del turno de la mañana, para ello se realizó un muestreo no probabilístico, ya que fue a criterio del investigador. La técnica de recolección de datos fue la observación y tuvo como instrumento la ficha de observación de habilidades sociales, el cual se evaluó en cuatro dimensiones (habilidad para relacionarse, autoafirmarse, expresión de emociones y conversación); cada dimensión con 10 indicadores por dimensión. Entre los resultados encontrados se observa que el 71,0 % de los niños se encuentra en el nivel regular de las habilidades sociales, cifra que es muy semejante en los resultados obtenidos por dimensiones, por ello, se concluyó que el Juego cooperativo influye en la construcción de habilidades sociales de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022, ya que se obtiene un incremento del 29,0 % en la categoría de Bueno y además, se observa que existe una variación significativa entre el post test y pre test, con p-valor menor de 0,05.

Palabras Claves: Juego cooperativo y habilidades sociales.

## Abstract

The present research work entitled "Influence of play on the construction of social skills in 5-year-old children of educational institution No. 315 of the Tarapoto district - 2022", whose purpose was to determine the influence of cooperative play on the construction of the social skills of the children of the educational institution No. 315 in the area of study, for this, the population was 110 five-year-old children from the aforementioned educational institution and a sample of 28 children from the solidarity section of the morning shift. For this purpose, non-probabilistic sampling was carried out, since it was at the discretion of the researcher. The data collection technique was observation and had as an instrument the social skills observation sheet, which was evaluated in four dimensions (ability to relate, self-affirmation, expression of emotions and conversation); each dimension with 10 indicators per dimension. Among the results found, it is observed that 71.0% of the children are at the regular level of social skills, a figure that is very similar in the results obtained by dimensions, therefore, it was concluded that cooperative play influences the construction of social skills of 5-year-old children of educational institution No. 315 of the Tarapoto district - 2022, since an increase of 29.0% is obtained in the Good category and in addition, it is observed that there is a significant variation between the post test and pre test, with p-value less than 0.05.

Keywords: Cooperative play and social skills.

## 1 Introducción

En el presente informe de tesis titulada: **Influencia del juego en la construcción de las habilidades sociales en niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarpoto - 2022**; se descubrió al observar durante la práctica en esa institución., en el aula de 5 años sección amistosos, que los infantes presentaban dificultades de socialización entre pares.

Este documento de tesis abarca lo ejecutado, procesado, examinado e interpretado, considerando lo siguiente:

En el capítulo I, el problema de investigación aborda la realidad problemática, la formulación del problema, la justificación del estudio, los objetivos de la investigación y las delimitaciones y limitaciones del mismo.

En el capítulo II, el marco teórico presenta los antecedentes del estudio, las bases teóricas y el marco conceptual de la investigación.

En el capítulo III, la metodología de la investigación consigna a las variables de estudio, el método y tipo de estudio, el diseño de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y las estrategias de prueba de hipótesis.

En el capítulo IV, se presenta los resultados de la investigación y la discusión de los mismos.

En el capítulo V, se presentan las conclusiones de la investigación, las que están directamente relacionadas con los objetivos planteados. Así mismo, se consignan las recomendaciones.

Finalmente, se consignan las referencias bibliográficas utilizadas y los anexos respectivos

## Capítulo I

### Planteamiento del Problema

#### 1.1. Situación Problemática

<sup>21</sup> Las habilidades sociales constituyen un conjunto de destrezas, actitudes y conductas (acciones) que admiten a todos los individuos se comportan de forma eficaz con los demás individuos dentro de su contexto social. Es decir, estas destrezas son aspectos concretos de las conexiones que se crean con las demás personas (relaciones interpersonales) y generalmente están basadas por las creencias, sentimientos, valores que cada persona a acumulado producto de sus vivencias.

En los últimos años, ha sido común observando un progreso vertiginoso de las tecnologías, estas se están incluyendo en diferentes actividades, como por ejemplo las comunicaciones, la industria, la salud, entre otros. Existen aspectos positivos como negativos del uso de la tecnología, por ejemplo, entre los aspectos negativos se encuentra la ruptura de las relaciones padres e hijos, ya que no existe espacios de diálogo, afectividad o relaxo, ya que éstos medios hacen que las personas estén más pegados a sus aparatos y aislados de las demás personas. A estos se suma los aspectos relacionados con la jornada laboral de los padres que cada día están menos tiempos con sus hijos; esto ha conllevado que los niños los han reemplazado con el uso de tecnologías de entretenimiento, fomentando el aislamiento y el poco desenvolvimiento con sus pares, de tal forma que muestran ser poco tolerantes, faltos de empatía, injustos y poco afectivos en sus relaciones sociales. Espejel y Góngora (2017), afirma <sup>46</sup> que la violencia es un asunto fundamental de la sociedad actual y esto se refleja en las relaciones escolares.

Ceballos y Sevilla (2020), en su artículo publicado sobre el impacto de estar solo debido al Covid-19, concluyen que la comprensión lectora ha empeorado y quizá el punto más importante que se relaciona con nuestro trabajo, es que los alumnos se enfrentan a problemas en la asignatura regulación de sus emociones, estas últimas pueden generar diversos tipos de violencia escolar.

A nivel internacional, según la UNESCO (2019), en un estudio realizado en 144 países, 1/3 de los estudiantes encuestados ha sido intimidado por algunos de sus compañeros

de y/o ha sido violentado físicamente. De esta violencia en Estados Unidos y Europa la intimidación psicológica es la más común, sin embargo, en América Latina, la más común es la física; a esto se suma una nueva forma de violencia que se da a través de la utilización de los aparatos móviles y las plataformas de redes sociales. Según Gil y León (2011), indica que la falta de las destrezas sociales influye para tener una vida emocionalmente sana y afecta las distintas áreas de la vida escolar, laboral, personal y sentimental.

A nivel nacional, el INEI (2015), manifiesta que en las instituciones de EBR, se evidencia que existe agresión física, emocional y en línea. Del mismo modo, se advierte que existen elevados índices de violencia durante las horas verbales y físicas de clases y durante el recreo; estos comportamientos provocan condiciones adversas para el aprendizaje y en ellos se evidencia claramente la ausencia de habilidades sociales.

Por otro lado, el juego, constituye una actividad esencialmente creativa, sin aprendizaje previo, es decir, constituye biológicamente una función necesaria y vital. Para Díaz (1993), el juego es un ejercicio natural y divertido para toda persona. En ese sentido se puede aprovechar el juego como un trámite didáctico para desplegar aprendizajes en diversas áreas del desarrollo infantil.

En la I.E. N° 315 de la ciudad de Tarapoto, durante el progreso de las prácticas profesionales se ha venido observando niños con escasas habilidades sociales, aunque en este nivel podríamos indicar que se están formando comportamientos pro sociales. Sin embargo, entre las actitudes negativas que se observan, podemos mencionar: obtener algunos juguetes por la fuerza, no pedir por favor, no acatar normas del grupo, no les interesa relacionarse con el sexo opuesto, no defiende a su amigo, se pelean con facilidad, levantan la voz cuando algo no le gusta algo, no piden ayuda a sus pares ni al docente, se molestan con facilidad cuando algo no les agrada, entre otras. Es por ello, que planteamos las destrezas sociales mediante estimular el juego.

## 1.2. Formulación del Problema

### Problema General:

¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?

### **Problemas específicos**

¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de habilidades para relacionarse de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?

¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de habilidades sociales para la autoafirmación de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?

¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de habilidades sociales para la expresión de las emociones de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?

¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de habilidades sociales para la conversación de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?

### **1.3. Justificación de la Investigación**

El presente estudio se fundamenta en los siguientes aspectos:

#### **Justificación teórica:**

El presente estudio se justifica desde la perspectiva de Vigostky, ya que afirma que el juego es elemental en el progreso de toda persona, ya que el juego es acción, lo cual determina el sentido social que distingue a las personas en toda actividad lúdica, ya que el niño tiene que resolver sus frustraciones, satisfacer sus necesidades, pero sobre todo satisfacer la necesidad de entender lo que impulsa el juego de representación. Y tal como lo menciona Goleman (1995), la infancia es la etapa donde se pueden modelar las emociones de las personas, las cuales perdurarán a lo largo de su vida y serán difíciles de modificar. En ese sentido, modelar estas conductas a través del juego es algo crucial en el proceso formativo.

#### **Justificación Práctica**

Desde una perspectiva práctica se sustenta a que toda actividad lúdica como lo indica Flinchum (1998) proporciona al niño la oportunidad de liberar energía que tiene reprimida, desarrolla sus habilidades interpersonales y lo posiciona en un lugar del seno de la comunidad. Es por ello, que el presente estudio facilitará a los profesores en general las

herramientas requeridas para las tareas requeridas para mejorar la práctica educativa (procesos de formación estudiantil), en otras palabras, desarrollar habilidades sociales jugando, ya que el juego en esta etapa del desarrollo constituye la herramienta más eficaz de aprendizaje.

### **Justificación metodológica**

Este análisis se fundamenta en la medida en que se mide para evaluar la evolución de competencias sociales en los niños, de tal forma que se tiene que validar un instrumento que mide efectivamente la variable en estudio. Del mismo modo, podemos indicar que el instrumento diseñado, busca su validación en cuatro dimensiones: habilidad para relacionarse, para autoafirmarse, expresión de emociones y conversación, las cuales se miden en 40 preguntas, diez por cada dimensión. Hay que recordar el proceso de aprendizaje competencias sociales se inicia en los primeros años y es por eso que es necesario evaluar cada una de las actividades que se realicen para su fomento durante la actividad pedagógica, de ahí que se hace imprescindible disponer de un instrumento que posibilite esto su evaluación rápida y eficaz.

## **1.4. Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

Determinar la influencia del juego cooperativo en la construcción de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

### **Objetivos Específicos**

Medir la influencia del juego cooperativo en la construcción de habilidades para relacionarse de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

Medir la influencia del juego cooperativo en la construcción de habilidades sociales para la autoafirmación de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

Medir la influencia del juego cooperativo en la construcción de habilidades sociales para la expresión de las emociones de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

Medir la influencia del juego cooperativo en la construcción de habilidades sociales para la conversación de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

## 1.5. Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación

### **Delimitaciones.**

- Los resultados de la investigación se limitan exclusivamente a la I.E. 315.
- La muestra corresponde a los infantes de 05 años del contorno de estudio.
- Para garantizar la aplicación de las tácticas para el fortalecimiento de competencias sociales, se aplicó el juego cooperativo por dos meses.

### **Limitaciones**

- Implementación de tácticas recreativas muchas veces no concuerda con la programación de los docentes (planificación de aula), por ello nos vimos forzado a utilizar en los espacios no programados por la docente de aula.
- El diseño utilizado no permite la generalización de resultados para las demás secciones o aulas de trabajo.
- Escaso tiempo para el trabajo investigativo, demasiado cruce con las actividades de práctica profesional.

## 2.1. Antecedentes del Estudio

### A Nivel Internacional

Jover, Camas, Martin-Ondarza y Sánchez. (2018), en su estudio: la aportación del Juego en la infancia al fomento de competencias para un cambio social activo de la Universidad Complutense de Madrid, en cuyas conclusiones arriba:

- La definición de juego se puede sintetizar en las siguientes ideas: de motivación intrínseca, voluntario y autodirigido, los cuales son fundamentales para el progreso de la sociedad, emocional, cognitivo y físico.
- Mediante el juego facilita que los niños adquieran conocimientos en un juego controlarse, a relacionarse con las demás personas y a adquirir habilidades para la gestión de experiencias cada vez más complejas.
- Un poco más del 50% de la muestra afirma disponer de mucho tiempo para jugar y además el 80% se encuentra satisfecho con ese tiempo.
- Los lugares más comunes del juego son el hogar, las instituciones educativas, y los parques y calles. Además, el 75% indica los lugares más habituales para jugar son los espacios privados.
- Más compañeros de equipo comunes se trata de los amigos, seguido de los hermanos, luego los padres y finalmente los vecinos, tíos, primos, etc.
- Los juegos que prefieren son los de asociación (con cuantos juegan) y los de actividad (deportivos, de movimiento, etc.), las niñas prefieren el juego simbólico y otros comparte los videojuegos.
- Para que el juego sea más divertido debe cumplir: la socialización interna o interactuar mucho, intervención directa en el juego (modificando reglas), respeto por las normas establecidas y que se evite el conflicto.
- Entre los juegos cooperativos los niños proponen respuestas empáticas para ayudar superar el fracaso durante el juego (restar gravedad, consolar, animar, dar oportunidad de ganar entre otras).

Neira y Navarro (2018), en su tesis: "El impacto del juego en el progreso de las capacidades de comunicación y relaciones entre personas de menores trabajadores de Corprodinco en San José de Cúcuta", investigación para optar el título de Terapeutas

Ocupacionales. Universidad de Santander (UDES), Facultades de Salud, en cuya conclusión más significativa indica que hay una conexión clara entre participación activa en los juegos de índole dramático, cooperativo, normado o reglado, la -s actividades físicas y las capacidades para relacionarse y comunicarse, es decir, a mayor participación del juego (acorde a su estadio de desarrollo), mayor incremento de capacidades para interactuar y comunicación.

### A Nivel Nacional

Rosales (2019).<sup>15</sup> Juegos Cooperativos en las capacidades sociales en alumnos de educación superior 4 años de una I.E. Tesis para optar el grado de maestra en Psicología Educativa, en cuyas conclusiones arriba que: el juego cooperativo mejoró entre 50 y 75% las destrezas interpersonales de los niños, ya que al finalizar el programa de aplicación de 15 acciones de aprendizaje los infantes lograron mejorar su capacidad de escucha, la asunción de reglas, solicitar ayuda, participación activa, mayor expresión y control de sus emociones, capacidad de ayuda, evitando conflictos y negociando mediante el diálogo algunas situaciones, además comparte sus cosas con sus compañeros.

Manyavilca (2018), en su tesis: “El trabajo en equipo para optimizar las destrezas sociales de los alumnos<sup>17</sup> de 3 años del nivel inicial de la I.E. Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación de la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote”, en cuyas conclusiones arriba que el 30% de los juegos que influye en las destrezas sociales, son grupales;<sup>65</sup> los juegos cooperativos fomentan las destrezas sociales, ya que se mejora el clima del aula; además se observa que los juegos cooperativos promueven la creatividad, la confiabilidad, la confirmación y administrar las emociones, la empatía y la capacidad de empatizar compasión.

<sup>3</sup> Cusilayme (2018), en su tesis: “El juego en equipo para mejorar las destrezas sociales de los infantes de 5 Años de las I.E.I: La Libertad y Víctor Andrés Belaunde”. Tesis para lograr el título de Licenciado en Educación Inicial, en lo que se concluyó lo más importantes indica que usar juegos en equipo desarrolla destrezas sociales como la amabilidad, capacidad de escucha a las indicaciones, diálogo positivo, interacción voluntaria con sus pares. Además, concluye que<sup>2</sup> los juegos cooperativos desarrollan

efectivamente las destrezas sociales, básicas (escucha, realiza preguntas y dialoga), las avanzadas (Pide ayuda, se ofrece voluntariamente, entiende indicaciones) y emocionales (expresa sus emociones, demuestra cariño y comprende los sentimientos).

Aguilar (2018), en su investigación: “El trabajo en equipo ayuda a optimizar las destrezas sociales en infantes de una escuela en Qatupata, Uchuraccay, Huanta, Ayacucho”, tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote”, en cuyas conclusiones arriba que: el juego cooperativo colabora con los pequeños desenvolverse, dejando la timidez y desarrollando seguridad; los juegos cooperativos desarrollan capacidades como la escucha, asunción de normas y solicitar ayuda; mejora habilidades, aptitudes, su capacidad para aprender y mejora notablemente su empatía. Igualmente, el juego le da la oportunidad al niño expresar lo que siente, desea, comparte, asume normas, opina, pregunta, dejando su temor y timidez cuando interactúa con sus compañeros y profesores.

### **A Nivel Local**

Flores (2019), en su tesis: Los juegos cooperativos como habilidad de enseñanza para crecer. de las destrezas sociales en los infantes de 4 años de la I.E.I N° 004 “El mundo de Ana María” de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín. En cuyas conclusiones arriba que: los juegos desarrollan de forma notable las capacidades sociales de los niños se incrementan considerablemente, ya que mejoran las destrezas fundamentales de interacción, las destrezas de iniciación, habilidades de conversación, y las destrezas de cooperación y compartición de objetos.

## **2.2. Bases Teóricas o Enfoques Científicos**

### **2.2.1. El juego**

#### **2.2.1.1. Concepto.**

Según Gross (citado por Gustav Bally, 1980), son todas las manifestaciones motoras que no tienen una función vital. Por ello, se considera al juego como una conducta animal que relaciona objetos específicos dentro del ámbito de la apetencia, relacionándolos incluso con el tiempo y el espacio repetidas veces hasta el cansancio. Esta conducta es directamente proporcional con el cuidado de la descendencia y durante la juventud.

Para <sup>25</sup>Thío de Pol, Fuste, Matín; Palou y Masnou (2007), el juego es un ejercicio libre y adaptable que realiza todo niño (incluso los adultos pero en menor cantidad), en la cual acepta directrices y objetivos que pueden variar, adaptar o negociar, ya que no cuenta el resultado, sino la misma acción de jugar. Es decir, lo que indican los autores, es que los niños juegan por el placer mismo que les provoca, en este proceso las reglas o metas puede adaptarlas a sus necesidades y deseos, y su cumplimiento son mucho más justa que en los adultos y por eso es aceptado por todos los que participan.

Aunque existe diversas definiciones o conceptos de juego, como, por ejemplo: El juego es causado por tener demasiada energía, según Spencer (1855); o como lo indica Gross (1989), como <sup>52</sup>un modo de practicar o ejercitar los instintos, que lo prepara para la vida adulta. (Citados por Ruíz, 2017).

Para Vigostky <sup>77</sup>(citado por Ortega (1992), el juego constituye un factor fundamental, que se basa en la interacción entre sus compañeros, se transforman en estructuras integradoras y flexibles que permiten la obtención de competencias específicas y saberes específicos del tema que se juegan.

Hay que entender que estas definiciones se enmarcan dentro de las teorías que existen sobre el tema. Finalmente, podemos indicar que el juego es la esencia del instrumento a través del cual el niño se forma y se desenvuelve con el medio donde se desenvuelve, lo comprende y asimila (resuelve conflictos) y además, el juego es una forma de ayudar al crecimiento físico, aspectos emocionales y sociales de los niños, por eso se puede utilizar como estrategia para producir aprendizajes específicos.

#### <sup>67</sup>2.2.1.2. *Teorías del Juego.*

Las teorías se pueden agrupar de tres maneras: la primera correspondiente al siglo XIX, la segunda correspondiente a lo largo de la primera parte del siglo XX, y la tercera posteriores a esta fecha. A continuación, realizaremos un breve resumen sobre ellas (citado por Ruiz, 2017):

- a. Teoría de Spencer y Schiller (siglo XIX). Los autores mencionan que un hombre juega para consumir la energía en exceso (sobra) y cuya finalidad es recreativa. En el caso del ser humano es más estética
- b. Teoría de relajación de Lazarus (siglo XIX). Par el autor el juego sirve para descansar (forma de recuperar energía de actividades serias); según el autor cuando gastamos

energía mediante el juego, estamos liberando evitar el estrés y abandonar la rutina cotidiana es esencial.

- c. Teoría del ejercicio preparatorio de Gross (siglo XIX). Para el autor los niños tienden a desdoblarse sus destrezas que necesitará en el futuro a través de la imitación de las personas adultas.
- d. Teoría de recapitulación de Stanley Hall (primera mitad siglo XX). Indica que los niños juegan como una acción preparatoria para la existencia cotidiana.
- e. Teoría del ejercicio preparatorio de Carll (primera mitad siglo XX). Indica que los niños ejercitan su cerebro para el desarrollo físico y neuronal y es mediante el juego que los pequeños se deshidratan.
- f. Teoría general del juego de Buytendik (primera mitad siglo XX). Para que el niño juegue debido a que es un niño y el juego fomenta su independencia y le brinda la oportunidad de descubrir su propio "yo", además considera importante el juguete durante la actividad lúdica.
- g. Teoría de la Ficción de Clarapadé (primera mitad siglo XX). Para el autor el juego viene determinado por el sujeto que juega, es decir, es una actitud hacia el mundo y lo importante es la forma de comportarse del niño. El niño juega a través del juego para formar su personalidad.
- h. Teoría del psicoanálisis de Freud (primera mitad siglo XX). Según el psicoanalista el niño juega para cumplir sus deseos no satisfechos, lo cual se ve como algo emocional que ocurre dentro de esta acción el niño puede superar traumas experimentados.
- i. Teoría socio histórica de Vigotsky (segunda mitad siglo XX). Para Vigostky el niño el niño juega por necesidad y considera que este constituye una acción espontánea y socializadora en donde aprende conocer hasta dónde puedes llegar, capacidades y las reglas de la sociedad. Gracias a la actividad lúdica desarrollan la imaginación y se facilita la adaptación al trabajo escolar.
- j. Teoría de Jean Piaget. Según la teoría psicoevolutiva el juego constituye algo que el niño necesita ya que es la forma como interactúa con el mundo real. El juego constituye una actividad intelectual, pero se diferencian ya que el juego constituye un fin y el acto intelectual es una meta. Además los niños de acuerdo a su estadio de desarrollo eligen sus juegos.
- k. Teoría ecológica de Bronfenbrenner. Para el autor en mención existe una correspondencia entre el ambiente y los juegos que los niños practican, ya que considera

que las conductas están determinadas por la forma como perciben el entorno y no por la realidad de esta.

- l. Teoría culturista de Huizinga y Caillos. Según los autores mediante el juego los niños aprenden las costumbres y reglas sociales, valores y la cultura misma de un pueblo.
- m. Teoría de Wallon. Según el autor considera al juego como una actividad en el cual se ejercita y se explora cada nueva función. Considera que el niño conoce el mundo exterior por imitación de los individuos de su ambiente y además indica que toda actividad que se realice libremente constituye un juego y si se le obliga deja de serlo.

### 2.2.1.3. Características y Funciones del Juego

Las tareas y cualidades se describirían así:

- <sup>64</sup> El juego es una actividad importante y común que impulsa el crecimiento de las personas. Jugar es crucial tanto para los niños como para los adultos, tanto para los niños como para los adultos. Esto sucede porque al jugar no solo aprendemos a movernos en nuestro entorno, <sup>14</sup> sino que también descubrimos nuestras habilidades y limitaciones. Aprendemos qué podemos hacer y qué no, y cómo relacionarnos con los demás a través del juego. El juego es algo que se encuentra en todas las culturas. Al jugar, los individuos se relacionan entre sí, lo cual es muy importante para todos. También es importante mencionar que, al jugar, las personas reducimos el estrés y nos olvidamos por un rato de las cosas que nos preocupan.
- El juego debe ser concebido como una acción recreativa que proporcione placer, diversión y alegría. La actividad del juego tiene como objetivo principal generar placer y satisfacción en el individuo que la lleva a cabo. Se trata de una experiencia placentera que contribuye al bienestar emocional, la felicidad y la diversión, habitualmente satisfaciendo los deseos de manera inmediata. Por su lado, Chacón (2008) la acción lúdica en las aulas y centros educativos es considerada como una práctica beneficiosa, dado que su carácter atractivo y motivador logra captar el interés de los estudiantes hacia cualquier materia.
- El juego se considera un objetivo en sí mismo, ya que se practica por el disfrute que proporciona. En el contexto del juego, <sup>54</sup> el énfasis recae en el proceso en lugar del resultado final.
- El juego se origina de forma voluntaria y espontánea. Este hecho sugiere que el jugador posee la autonomía para participar en el juego de acuerdo a su preferencia,

considerando exclusivamente las limitaciones<sup>14</sup> establecidas por el mismo juego, como, por ejemplo, sus reglas. En consecuencia, se puede decir<sup>32</sup> que el juego posee una motivación interna. El juego no debe ser coaccionado, ya que es fundamental que la persona experimente libertad al momento de decidir participar en él, de lo contrario, se estaría desvirtuando<sup>14</sup> su naturaleza lúdica. Zabalza (1987) Por consiguiente, se define el juego como una tarea que se sustenta y se nutre por sí misma (p. 186).

- El juego conlleva ejercicio: A menudo, al jugar, nos encontramos<sup>14</sup> en movimiento, nos comunicamos, nos expresamos, imitamos, entre otros. Sin embargo, incluso cuando los juegos no son motores, también mantenemos un estado de actividad (psíquico). Por esta razón, es importante resaltar que requiere de un cierto esfuerzo.
- Simultáneamente, debemos tratar<sup>74</sup> el juego es una acción de seriedad: Para los infantes, el juego tiene la misma relevancia que el trabajo para los adultos. Si se emplea correctamente, el juego puede ser considerado<sup>45</sup> una herramienta adicional para el aprendizaje.
- Su función consiste en potenciar el crecimiento y adquisición de conocimientos. Los juegos son buenos para aprender por cómo son, ya que proporciona motivación a las personas para aprender. A través del juego, se genera un aprendizaje significativo al aprovechar la capacidad individual y aplicar conocimientos y habilidades previas, así como integrarlos con los nuevos conocimientos en desarrollo. En este proceso, el temor al fracaso desaparece.
- Participar en actividades recreativas promueve la interacción con las otras personas y la comunicación. El juego constituye una herramienta esencial para que los niños se involucren en la interacción con sus pares y con los adultos. Frecuentemente, por medio del juego que los infantes establecieron su primera interacción con las personas mayores. La actividad lúdica facilita a los niños<sup>82</sup> el desarrollo de habilidades comunicativas y permite a los educadores evaluar<sup>49</sup> el nivel de descubrimiento y aprendizaje alcanzado por los alumnos a través de ella.
- Para concluir, es importante resaltar la naturaleza integral del juego, que proporciona al individuo un crecimiento completo y relevante, como se ha podido observar a lo largo de las características y funciones analizadas.

#### 3 2.2.1.4. El juego Cooperativo.

Los juegos cooperativos se caracterizan por una distribución en la que los colaboradores colaboran entre sí en lugar de competir. El objetivo al jugar es superar desafíos individuales en lugar de competir con otros jugadores, lo que permite disfrutar plenamente de la experiencia lúdica. Son juegos donde el trabajo en equipo es imprescindible para dirigirse hacia un objetivo compartido y no para propósitos especiales entre sí. Durante el proceso, uno aprende a tener en cuenta al otro, a reconocer sus emociones y a actuar en función de intereses compartidos.

23 Los juegos cooperativos son "esos juegos donde para obtener un logro se necesita que todo el equipo adopte las mismas metas y normas, que todos se involucren y que la colaboración se lleve a cabo de forma coordinada, con el objetivo de optimizar el uso de energías.

#### 23 2.2.1.5. Características de los Juegos Cooperativos.

Pretendiendo determinar rasgos generales que caracterizan por los juegos y, consiguiente, a los cooperativos, conseguimos afirmar que son:

- Actividades divertidas donde el juego se disfruta de manera lúdico, de ocio y en la búsqueda del objetivo disfrute de jugar.
- Expresiones de carácter libre y voluntario donde nadie fuerza a nadie, ni a nadie a involucrarse ni a participar.
- En este tipo de dinámicas participativas, es fundamental que todos los involucrados tengan presente la necesidad de contribuir activamente, ya que se valora la intervención de cada miembro por igual, priorizando el bienestar del grupo sobre el desempeño individual.
- Para la resolución de conflictos o discrepancias de ideas, es fundamental la participación activa del lenguaje en los procesos comunicativos. Esta interacción lingüística contribuye significativamente al desarrollo de competencias sociales y sociales que facilitan la interrelación entre los individuos.
- La competencia se desarrolla como una actividad recreativa y de desafío contra las características no humanas del juego, en lugar de ser una competencia entre los participantes. Se fomentó la cooperación, entendida como la colaboración equitativa de todos los integrantes del colectivo, mediante la implementación de un sistema de turnos rotativos que permite la intervención de cada participante.

### 2.2.1.6. <sup>30</sup>Clasificación de los Juegos Cooperativos.

Según el objetivo que persiguen pueden ser:

- Las actividades <sup>30</sup>de presentación son dinámicas y lúdicas que posibilitan el establecimiento de un primer contacto entre individuos que no se conocen previamente. En el contexto grupal, los nombres se utilizan con el propósito de identificar a los participantes, siendo común su mención al inicio de una reunión.
- Las actividades lúdicas, como los juegos para conocerse, son esenciales en el sector educativo, puesto que dado que, <sup>38</sup>aportarán a la creación de un ambiente propicio para el crecimiento de la confianza entre los alumnos. En ocasiones, la falta de autoconocimiento y de conocimiento mutuo puede generar situaciones de desconfianza perjudiciales en el aula. Se les instala a considerar las características de los demás individuos y a no centrarse exclusivamente en sí mismos.
- Una de las esencias del juego no competitiva es la liberación de tensiones, la cual se logra a través de los juegos de distensión. Estas actividades tienen como objetivo promover la diversión y la unión entre los miembros del grupo, permitiendo así disipar cualquier tensión presente. Resultan beneficiosos para establecer la comunicación.
- Los juegos energizantes son actividades lúdicas en las cuales los niños pueden disfrutar y canalizar la energía que poseen, lo que contribuye a que los juegos cooperativos mejoren su bienestar emocional. Estas actividades son altamente dinámicas, lo que les permite no solo liberar energía, sino también estimular la participación del grupo.
- Los juegos de confianza son actividades cooperativas que fomentan la autoconfianza y la confianza en los miembros del grupo.
- Los juegos de contacto tienen como objetivo promover la autoestima, trabajar juntos y tener fe en el otro mediante el contacto físico.
- Los juegos de estimación son acciones que favorecen el desarrollo de sentimientos positivos hacia los demás.
- Los juegos de relajación son dinámicos que contribuyen a la reducción de tensiones internas a través del desarrollo de la autoconciencia, permitiendo dirigir la energía hacia metas alternativas.

### 2.2.1.7. <sup>10</sup> Actitud del Maestro en el Juego Cooperativo.

Durante la implementación de un juego cooperativo, el docente debe demostrar comportamientos que reflejen paciencia, aceptación, atención, consideración y apoyo hacia sus alumnos. Mejía (2006).

En el contexto de la mediación práctica para mitigar las conductas agresivas, el docente se encuentra con desafíos como burlas, falta de respeto, maltrato y discriminación en las relaciones entre los estudiantes. En contextos donde no existe interacción directa entre los estudiantes, es frecuente observar cómo algunos alumnos se mofan excesivamente de sus compañeros cuando tienen dificultades para realizar un giro, un salto o una voltereta.

En el ambiente se perciben risas irónicas y comentarios despectivos como "Estimada María, parece tener dificultades con esta tarea", "Observen, es necesario brindarle asistencia", "Sugiero al profesor apartarse, ya que ella parece no ser competente para esta tarea". El docente puede expresar que no se debe ridiculizar a los compañeros, ya que no todos poseen el mismo nivel de conocimiento, pero todos tienen la habilidad de adquirir conocimientos y colaborar mutuamente <sup>71</sup> en el proceso educativo. En las actividades de pareja o en grupo en los que el docente permite libertad de organización, es común escuchar en cada clase expresiones como: "Profesor, <sup>10</sup> no tengo compañero, no tengo con quién asociarme", o "ellos no quieren jugar conmigo". Ante esta circunstancia, el docente forma equipos con los mismos excluidos o los asignados a grupos distintos, alentándolos a integrarse en ellos.

Durante la planificación y ejecución del juego cooperativo, se destacan aciertos del maestro como la inclusión de todos los participantes, la promoción de un ambiente de colaboración sin empujar, la garantía de que todos en el equipo participen en la actividad, la inclusión de todos los compañeros sin excepción, y la validación de <sup>10</sup> la cesta solo si el balón ha sido pasado por todos los miembros del equipo.

## 2.2.2. <sup>3</sup> Las habilidades Sociales

### 2.2.2.1. Definición.

<sup>4</sup> Rinn y Markle (1979, citado por Valles y Valles, 1996) según la fuente citada, se establece que las competencias <sup>3</sup> sociales se describen como un conjunto de conductas tanto lo que dicen como lo que hacen los infantes utilizan para interactuar con otros individuos, como sus compañeros y padres, en un entorno interpersonal. Se considera que una persona

posee habilidades sociales en la medida en que logra obtener resultados positivos deseados, evitar o escapar de situaciones no deseadas, sin causar daño a los demás.

Monjas (1993) Según la fuente citada, se establece que las capacidades para relacionarse con los demás son destrezas específicas necesarias para llevar a cabo una tarea de manera competente. Los comportamientos requeridos para la interacción de manera efectiva y satisfactoria con pares y adultos son esenciales en las relaciones interpersonales. La autora establece una comparación entre las destrezas sociales con la manifestación de habilidades para relacionarse con los demás. Las habilidades para relacionarse con los demás son esenciales comportamientos que una persona realiza, expresa, piensa y experimenta, los cuales se adquieren y son específicos para situaciones particulares. Estas habilidades se manifiestan en interacción con otros individuos y varían en su nivel de complejidad. Las habilidades sociales comprenden elementos cognitivos, emocionales y motores. Los componentes cognitivos incluyen la percepción social y el autolenguaje. Por otro lado, los componentes emocionales y afectivos abarcan la ansiedad. Asimismo, los componentes motores y manifiestos engloban el comportamiento con palabras y sin palabras.

Alvarez (1990), Las habilidades sociales se definen como: El aprendizaje de cómo pensar de forma crítica implica la adquisición de un grupo de comportamientos por parte de un individuo. Estas conductas incluyen la consideración de sus propios intereses y los de su entorno al tomar decisiones, la capacidad de realizar un examen crítico que intercambia puntos de vista y puntos de vista, la resolución de problemas personales, la comprensión y colaboración con los demás, así como el establecimiento de relaciones satisfactorias para todas las partes involucradas.

Asimismo, según la propuesta, en el rango de edad de 3 a 6 años, se pueden distinguir dos categorías de prácticas sociales que un niño debe poseer: las capacidades para la conexión social y las capacidades para la independencia personal. En este estudio se analizarán las destrezas de interacción social.

#### 2.2.2.2. Componentes de las Habilidades Sociales

Caballo (2005), Dice que las habilidades para relacionarse con los demás están compuestas por tres partes:

- Componentes conductuales

Los componentes conductuales se refieren a las manifestaciones externas de comportamiento de los individuos. Estas conductas se fundamentan en la educación y el proceso de aprender adquiridos a nivel social, personal y familiar. Existen conformados por:

Componentes no verbales: a través de la mirada, la risa. Los movimientos del cuerpo y la cara, la posición corporal, la distancia, la proximidad, el aspecto personal, entre otros.

Componentes paralingüísticos: piensa en la voz: su tonalidad, nitidez, rapidez, timbre; duración del habla, alteraciones del habla y fluidez en el habla.

Componentes verbales: contenido general (demandas de comportamientos novedosos, material de anuencia, material de valoración, revelaciones del autor, refuerzos verbales, humor, expresiones positivas, claridad, etc.)

- Componentes cognitivos.

Las circunstancias y el entorno afectan los pensamientos, emociones y comportamientos de todas las personas. Todos persiguen ciertas circunstancias y evitan otras, es decir, se ve impactado por las circunstancias, pero también influye en lo que sucede; aportando de esta manera a las modificaciones en las circunstancias ambientales y situacionales tanto para uno mismo como para los demás. Es en este punto donde participan los procesos cognitivos, donde se perciben, construyen y analizan las circunstancias y los contextos sucesos.

Por ejemplo, las personas que forman parte de un colectivo que se desarrolla o habita y opera en un entorno que tiene en cierta medida, son iguales. visiones del mundo y una cierta diversidad en la interpretación de la situación. Todo esto forma parte de algo el fundamento de la investigación enfocada en las variaciones en la interpretación de la situación para grupos que se distinguen en ciertas características, tales como: edad, género y cultura.

Dentro de los elementos cognitivos se incluyen: Las habilidades cognitivas, tácticas de computación y estructuras personales, expectativas, valores personales de los estímulos, así como sistemas y estrategias de autorregulación. (Caballo, 2005).

- Componentes fisiológicos:

Se compone de: el ritmo cardíaco, la presión arterial, el volumen de sangre, las respuestas electrodérmicas (Estimulación de las glándulas que producen sudor, la respuesta

electromiográfica). (Caballo, 2005). Todo esto se basa en el desafío de documentar los elementos cognitivos de forma confiable, así como en la complejidad de tener dispositivos exactos y obtener mediciones fisiológicas de los individuos.

### 40 2.2.2.3. Dimensiones de las Habilidades Sociales.

Cuando se habla de destrezas, se hace alusión al conjunto de destrezas que un individuo posee para relacionarse y coexistir con otras personas. Estas habilidades se ven complementadas por rasgos personales que incluyen valores y normas sociales. Diversos autores han analizado estas características con el objetivo de identificar los factores que las fortalecen o debilitan. Para el resultado, se presenta a Abugattas (2016), en relación al Test de competencias para interactuar socialmente en niños de 3 a 6 años, se identifica a un autor que propone cuatro dimensiones. Este autor sugiere que, aunque existen numerosas habilidades sociales fundamentales para el aprendizaje de los alumnos, estas pueden ser clasificadas y estructuradas de la siguiente manera:

- **Habilidades para relacionarse**, Por ejemplo, se pueden mencionar habilidades como escuchar de forma atenta y comprensiva entender y cumplir con indicaciones, la habilidad de concentración y evitar distracciones, el uso de un lenguaje amable y asertivo, así como la capacidad de recompensarse a uno mismo. Al respecto Abugattas (2016), expresa:  
La habilidad mencionada se manifiesta en los niños a través de su capacidad de juego, actitud proactiva, interacción con sus pares, y habilidad para solicitar prestado lo necesario, estableciendo relaciones de amistad de forma natural. Además, demuestra habilidad para seguir instrucciones y directrices. (p.22).
- **Autoafirmación**, normalmente se ve cuando un niño es objeto de burlas, acusación o presión de sus compañeros. Para Abugattas (2016), Entender claramente cómo protegerse tanto a sí mismo como a los demás, manifieste sus preocupaciones y hacer preguntas sobre lo que no sabe (p.25). Esto significa que para tener esta destreza es necesario identificar claramente el problema, hacer preguntas y resolver conflictos que surjan.
- **Expresión de emociones**, en las que se muestran emociones como alegría, tristeza o enfado. Para Abugattas (2016) comprende “Las destrezas de cariño y empatía, que en combinación con la manifestación de gestos y palabras, mostrarán emociones” (p.25).

Por lo tanto, se puede entender que las acciones que los estudiantes tienen con otros niños y adolescentes incluyen emociones a causa de los cambios en la vida cotidiana y en el pensamiento de la gente que experimentan en cada etapa de su desarrollo. En ese momento, los maestros y los padres, como intermediarios de esas conductas, deben fomentar entre sus miembros actividades que destaquen la importancia de ser asertivo en la comunicación, lo cual asegura que las personas actúen de manera adecuada en sus interacciones sociales. Al respecto Huerta (2014), expresa la familia y escuela “son agentes de socialización para los infantes y adolescentes, ya que mediante ellas se aprenden los primeros principios de comportamiento correcto y justo, emociones y un referente que le será útil en la construcción de su comportamiento”. (p.22). Por lo tanto, las actividades que se realizan en estas dos instituciones (hogar y escuela) deben ser de buena calidad. Esto le brinda al alumno la oportunidad de aprender comportamientos, costumbres y valores que contribuyen a formar su personalidad.

### 2.3. Definiciones de Términos Básicos.

- **Juego.:**

Es una forma muy importante de expresión y comunicación, que ayuda en el progreso físico, mental, emocional, sexual y social, constituye importante para ayudar al niño a desarrollar sus emociones, movimientos, pensamientos, relaciones y habilidades sociales. (Viciano y Conde, 2002).

- **Juego cooperativo:**

Son juegos igual a otros tipos, con la distinción radica en la competencia. saludable, se gana y se pierde, son útiles para lo que quieren lograr y son lo más importante de la naturaleza, la cultura y la educación. (Mejía 2006).

- **Habilidades sociales:**

La comunicación asertiva se caracteriza como un conjunto de elementos de acciones de una persona manifiesta en una situación entre personas para expresar sus emociones, posturas, anhelos, puntos de vista o derechos de forma adecuada a la circunstancia. Este tipo de comunicación significa respetar cómo se comportan los demás y suele ser así a resolver los problemas inmediatos de la situación, al mismo tiempo que disminuye la probabilidad de tener problemas más adelante.

## 13 **Capítulo III**

### **Metodología**

#### **3.1. Hipótesis**

##### **Hipótesis General:**

El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

##### **Hipótesis Específicas**

El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de habilidades para relacionarse de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de habilidades sociales para la autoafirmación de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de habilidades sociales para la expresión de las emociones de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de habilidades sociales para la conversación de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.

#### **5 3.2. Variables:**

Variable 01: El juego cooperativo

Variable 02: Habilidades sociales

### 3.3. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
El juego	El juego implica al individuo (cuerpo, emociones, sentimiento, inteligencias, etc. y facilita la posibilidad individual y colectiva, ya que un niño que juega potencia su capacidad dialogante, creativa y crítica en la sociedad. (Borja y Martín, 2007)	El juego cooperativo constituye un grupo de actividades, mediante el cual se proyecta las emociones y deseos y deseos de las personas y mediante el idioma expresa su personalidad. (Pérez, 2003)	<p>Finalidad</p> <p>Campo de acción</p> <p>Funciones</p> <p>Fases</p> <p>Fundamentos teóricos</p> <p>Medios materiales</p>	<p>Desarrollo de destrezas sociales a partir del juego cooperativo.</p> <p>Institución Educativa N 315</p> <p>Comunicativa, participativa cooperativa y de diversión.</p> <p>Fase de apertura (comunicación de los objetivos y la forma de organización del trabajo)</p> <p>Fase de ejecución del juego</p> <p>Fase de cierre (reflexión del trabajo realizado)</p> <p>Los juegos cooperativos se presenta como un lugar que vincula la interioridad con la exterioridad y la imaginación de cada individuo para proporcionar necesidades culturales y del mismo modo desarrollar la lógica y la racionalidad de cada individuo (López, 2018). Éstos juegos cooperativos, parte de que el juego es o constituye más una reunión social en la que los niños cooperan unos a otros en los cuales desarrollan roles (Vygotsky, 1982) y como lo indica Piaget (1976), la lúdica conforma un papel muy relevante en el desarrollo del niño, ya que simboliza el aprendizaje práctico en cada etapa de desarrollo evolutivo.</p>	
				y Pelotas, botellas, tapas, bloques lógicos, cintas de colores, lápices, corchos, piedras, etc	

3 variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Habilidades sociales	Son capacidades o destrezas en el ámbito social que se necesita para llevar a cabo una actividad interpersonal. (Monjas 1998)	Son las destrezas, habilidades o conductas que asume un niño de manera apropiada para relacionarse con sus pares y demás personas, autoafirmándose como persona, con un manejo adecuado de sus emociones.	Habilidades para relacionarse	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad para trabajar en equipo.</li> <li>- Iniciativa para participar en actividades.</li> <li>- Aporta ideas al grupo para realizar actividades.</li> <li>- Comparte sus alimentos con sus pares.</li> <li>- Comparte sus útiles durante el trabajo.</li> <li>- Solicita que le prestes materiales cuando lo solicita.</li> <li>- Acepta normas o reglas del grupo.</li> <li>- Busca tener nuevos amigos.</li> <li>- Mantiene buenas relaciones con sus pares.</li> <li>- Sabe dar las gracias cuando hacen algo por él.</li> <li>- Se relaciona fácilmente con sus compañeros del sexo opuesto.</li> </ul>	Nominal
			Autoafirmación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reclama si existe una injusticia</li> <li>- Defiende a sus compañeros</li> <li>- Sabe defenderse, sin pelear cuando sus colegas lo perturban.</li> <li>- Sabe expresar sus quejas.</li> <li>- Utiliza un tono de voz adecuado al comunicarse.</li> <li>- Pide ayuda a sus compañeros o profesores cuando lo necesita.</li> <li>- Realiza preguntas sobre un tema nuevo para él.</li> <li>- Manifiesta su agrado o desagrado en situaciones específicas</li> <li>- Se disculpa cuando se equivoca.</li> </ul>	

Expresión de emociones

- Es capaz de reconocer cuando se equivoca.
- Expresa su alegría cuando hace algo satisfactoriamente.
- Sonríe de manera espontáneamente.
- Expresa su molestia verbalmente cuando pierde en alguna competencia
- Expresa cariño por sus pares y profesores.
- Manifiesta como se siente en situaciones de agrado o desagrado
- Utiliza distintos tonos de voz según el juego que realiza.
- Su tono de voz representa la emoción que expresa.
- Consuela a sus compañeros cuando están tristes
- Recibe con agrado los cumplidos.
- Reconoce acciones positivas en los demás.
- Es capaz de iniciar una conversación con sus pares.
- Puede mantener una conversación en el grupo.
- Comparte sus ideas o anécdotas personales.
- Emite comentarios de los juegos que realiza.
- Responde preguntas de un tema específico.
- Responde preguntas cuando un compañero lo solicita.
- Responde las preguntas que le hacen sus profesores.

conversación

- Su comunicación verbal está acompañado de gestos congruentes con lo que dice.
  - Cuando surge un conflicto lo resuelve conversando.
  - Se expresa claramente
-

### 3.4. Metodología

El presente estudio se caracteriza por el uso de la metodología científica, exclusivamente de carácter aplicada, ya que se busca identificar el impacto de una determinada variable manipulada (juego), sobre los efectos de otra dependiente (habilidades sociales). Tal como lo menciona Santisteban, el método de la ciencia, es un proceso en el cual se indagan sobre las relaciones entre fenómenos o hechos, para enunciar leyes o explicar la forma cómo ocurren.

### 3.5. Tipos de estudio

La investigación realizada es un claro ejemplo de una investigación del tipo aplicada (experimental). Murillo (2008, citado por Pezo, 2017), indica que una investigación de este tipo, constituye la aplicación de conocimientos adquiridos sobre la teoría de la investigación misma y el tema investigado. Es decir, mediante el desarrollo del presente estudio se busca mejorar cómo nos relacionamos con los demás mediante la colaboración en juegos.

### 3.6. Diseño

El diseño utilizado en el presente estudio corresponde a los diseños experimentales, de la clase de pre experimento, ya que se trabaja con grupos preformados, en los cuales el investigador no selecciona a los sujetos que participaran del experimento, si no que se trabaja con grupos preformados.

En ese sentido, el diseño elegido corresponde a los diseños pre experimentales con un solo grupo (pre y post test), cuyo esquema es el siguiente:

$O_1 \quad X \quad O_2$

Donde:

$O_1$  = Pre test para medir las habilidades sociales

$O_2$  = Post test para medir las habilidades sociales

X = Juegos cooperativos

### 3.7. Población, muestra y muestreo

**Población:**

La población estuvo conformada por los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa N° 315 de la ciudad de Tarapoto. El cual es como se muestra en el cuadro adjunto:

Sección	Turno	Mujeres	Varones	Total
Respetuosos	Mañana	14	14	28
Solidarios	Mañana	13	15	28
Respetuosos	Tarde	9	19	28
Solidarios	Tarde	14	12	26
<b>TOTAL</b>		<b>50</b>	<b>60</b>	<b>110</b>

#### **Muestra:**

La muestra quedó conformada por 28 infantes de la sección solidarios del turno de la mañana de la Institución Educativa N° 315 de la ciudad de Tarapoto. Tal como lo indica Hernández (2008), la muestra constituye el grupo de donde se toman los datos representativos, para generalizar las conclusiones a la población.

#### **Muestreo:**

La técnica de muestreo utilizada fue no probabilística, ya que fue seleccionada de manera intencionada por los autores de la investigación tomando el criterio del progreso de las prácticas de investigación (conveniencia)

### **3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La técnica empleada para recolectar información fue la observación y tomó como base la propuesta de Alvarez (1990), es decir, se evaluó las habilidades sociales en cuatro dimensiones (habilidad para relacionarse, autoafirmarse, expresión de emociones y conversación); sin embargo, se han considerados 10 preguntas por dimensión, tomando características evaluadas.

El cuestionario en mención fue evaluada por el juicio de tres expertos, que dieron el consentimiento para ser considerada apto para su aplicación. El instrumento se muestra en los anexos.

### 3.9. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de datos se procedió de la siguiente manera:

- a. Elaboración de tablas y gráficas de frecuencias teniendo en cuenta los objetivos propuestos.
- b. Cálculo de la desviación estándar y el coeficiente de variabilidad para observar si se trata de una distribución normal.
- c. Cálculo de la prueba t, para la prueba de hipótesis.
- d. Interpretación y discusión de resultados.

## 1 Capítulo IV

### Resultados Obtenidos

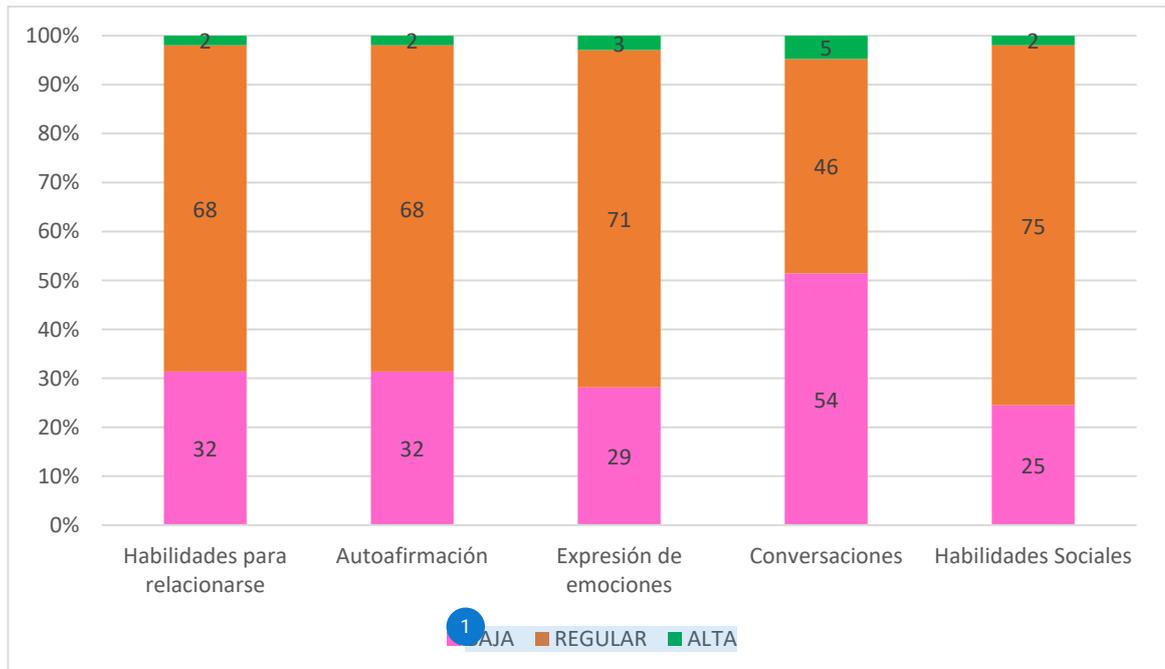
#### 4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

Tabla 1:

*Resultados de la prueba de habilidades sociales aplicados a la muestra de estudio durante el pre test*

	Baja		Regular		Alto		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Habilidades para relacionarse	9	32	19	68	0	0	28	100
Autoafirmación	9	32	19	68	0	0	28	100
Expresión de emociones	8	29	20	71	0	0	28	100
Conversaciones	15	54	13	46	0	0	28	100
Habilidades Sociales	7	25	21	75	0	0	28	100

Gráfico 1: Nivel de habilidades sociales de niños 05 años de la institución educativa N° 315, durante el pre test.



Fuente: Tabla 1

De la tabla 1 y gráfico 1, durante el pre test podemos observar que: el 75,0 % de la muestra de niños se encuentra en el nivel de regular del desarrollo de habilidades sociales. A nivel de dimensiones la cifra es muy similar, ya que existe un 68,0 % de niños con regular habilidad para relacionarse y autoafirmarse, un 71,0% de niños que regularmente expresan sus emociones y un 54,0 % de niños con nivel bajo pueden establecer una conversación con sus pares o adultos. Sin embargo, existe un 25,0 % que presentan un bajo nivel de habilidades sociales, es decir, niños que no son capaces de relacionarse con otros niños, que no conversan o que puedan expresar sus emociones al relacionarse con otros.

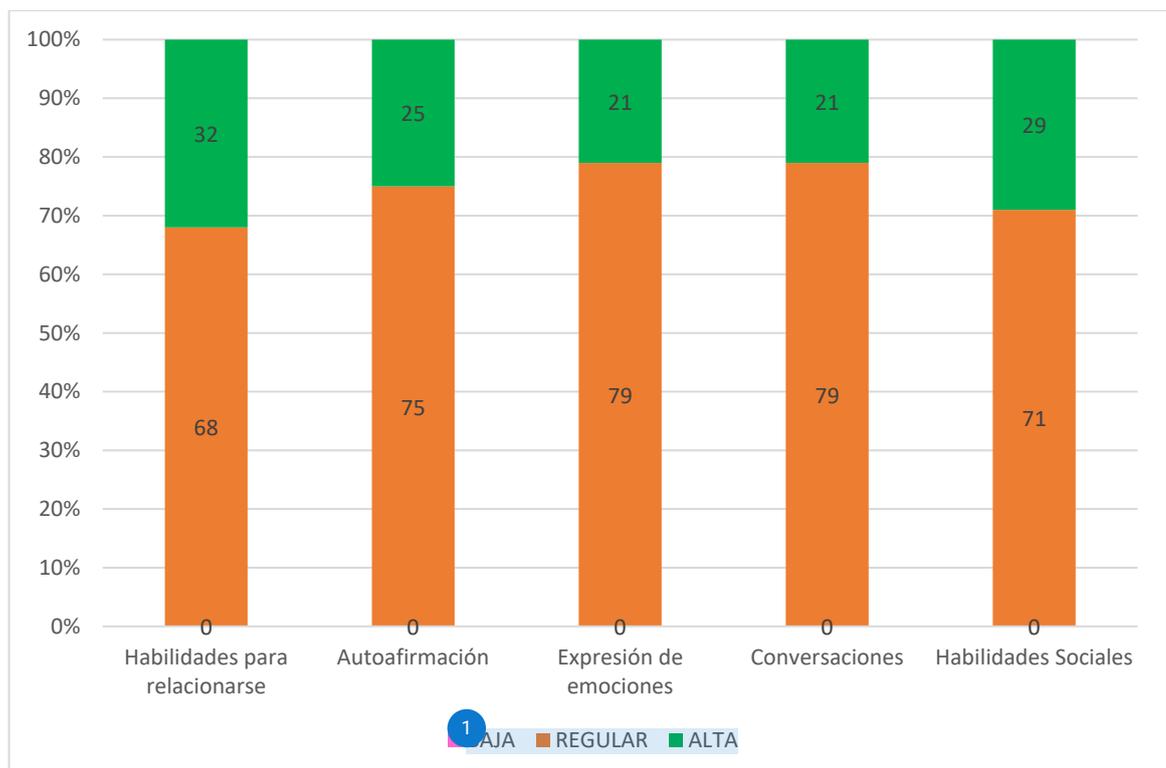
Sin embargo, los niños en su mayoría regularmente son capaces de trabajar en equipo, de participar en actividades en el aula, sugerir ideas en relación al juego que desea, al invitar o compartir sus alimentos, mantener relaciones amicales y a hacer amigos, acatar las normas impuestas por el consenso. Ya se observa muchos niños que son capaces de expresar su malestar, agrado o reclamar alguna injusticia, sin llegar a pelear con sus compañeros. Así mismo se observa niños con un bajo nivel de expresión de ideas, de dar respuestas a preguntas, de realizar una comunicación gestual acorde a la conversación, de establecer adecuada conversación o solucionar conflictos.

Tabla 2:

Resultados de la prueba de habilidades sociales aplicados a la muestra de estudio durante el post test

	Baja		Regular		Alto		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Habilidades para relacionarse	0	0	19	68	9	32	28	100
Autoafirmación	0	0	21	75	7	25	28	100
Expresión de emociones	0	0	22	79	6	21	28	100
Conversaciones	0	0	22	79	6	21	28	100
Habilidades Sociales	0	0	20	71	8	29	28	100

Gráfico 2: Nivel de habilidades sociales de niños 05 años de la institución educativa N° 315, durante el post test



Fuente: Tabla 2

Con respecto a la tabla 2 y gráfico 2, en relación a las habilidades sociales de los niños de 5 años durante el post test, se observa que el 71,0 % de los niños se encuentra en el nivel regular, esta cifra se asemeja en los resultados obtenidos por dimensiones, ya que el 68,0 % de los niños desarrollan habilidades para relacionarse, es decir, habilidad para el trabajo grupal, posee iniciativa para participar en alguna actividad, aportar ideas al grupo, actitud para compartir, aceptar las reglas que se imponen en el grupo, hacer amigos sin importar el sexo, prestar materiales y dar las gracias por ello. El 75,0 % de los niños es capaz de autoafirmarse regularmente, ya que es capaz de defender a sus pares, reclamar una injusta acción con un tono adecuado de voz, expresar sus quejas, defenderse sin violencia, solicitar ayuda, disculparse y reconocer cuando se equivoca en sus relaciones. Del mismo modo, el 79,0 % de los niños expresa regularmente sus emociones, ya que expresa su alegría, cariño, molestia ante una acción o actitud de sus pares o las personas mayores de su entorno, modulo regularmente su tono de voz y posee una actitud de consuelo a sus compañeros que lo necesitan. Así mismo, el 79,0 % de los infantes regularmente establece conversaciones con sus pares y otras personas de su entorno, ya que puede iniciar y mantener conversaciones, comparte sus ideas sobre las tareas y juegos que realiza, expresarse claramente y solucionar conflictos mediante el diálogo

Además en comparación con el pre test, se observa que existe una mejora ya que no existe niños con bajo nivel de habilidades sociales, más bien hubo un incremento del 21,0 % de niños que desarrollan un adecuado nivel de estas habilidades.

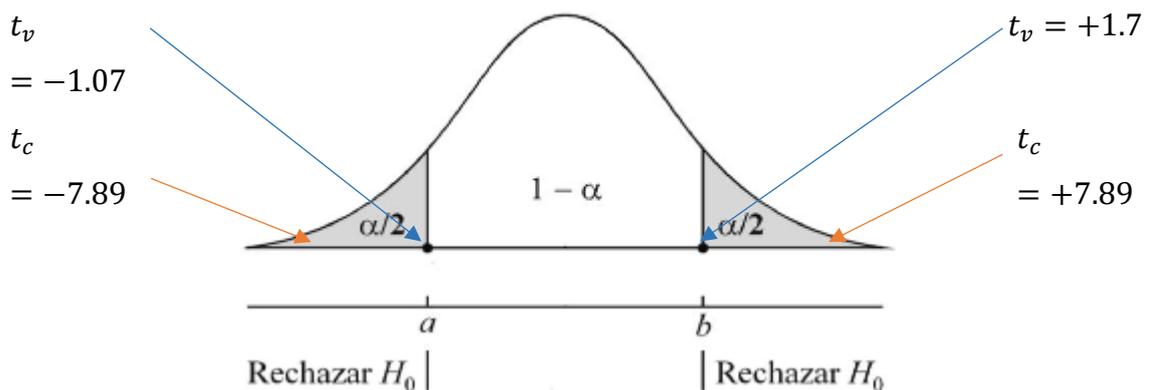
9 Tabla 3: Prueba t para muestras emparejadas

	PRE TEST	POST TEST
Media	88.32142857	111.8928571
Varianza	75.41137566	207.2103175
Observaciones	28	28
Coefficiente de correlación de Pearson	0.132133274	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	27	
Estadístico t	-7.895028044	
P(T<=t) una cola	8.66823E-09	
Valor crítico de t (una cola)	1.703288446	
P(T<=t) dos colas	1.73365E-08	
Valor crítico de t (dos colas)	2.051830516	

Si se parte del supuesto que:

$$H_0: \mu = \mu_0$$

$$H_1: \mu \neq \mu_0$$



De la tabla 3, en relación a la comparación estadística entre el pre test y post test, se puede observar que el valor estadístico del valor de la  $t$  calculada (7.89), es mayor al  $t$  valor (1,7), podemos indicar que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, la cual indica que si existen variaciones significativas a causa del tratamiento basado en el juego cooperativo para el desarrollo de habilidades sociales. En ese sentido, se hace notorio que el juego constituye una actividad o herramienta imprescindible en la educación de los niños de cinco años del nivel inicial.

#### 4.2. <sup>18</sup> Discusión de resultados

El objetivo del presente trabajo de investigación fue el de determinar la influencia del juego cooperativo en la construcción de destrezas sociales de los niños de cinco años de la I.E. N° 315, del distrito de Tarapoto, para tal fin, se desarrolló un instrumento para medir cómo nos relacionamos con los demás en <sup>4</sup> 4 dimensiones: habilidades para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones y establecimiento de conversaciones. Dentro de los <sup>28</sup> resultados obtenidos comparando el pre test y post test, se observa que existe una disminución a cero en la cantidad de niños en términos de porcentaje <sup>79</sup> con bajo nivel de habilidades sociales y el incremento de 29,0 % en el nivel de bueno. Además de acuerdo a <sup>12</sup> los resultados obtenidos en la tabla 3, se hace notorio que el juego cooperativo, constituye una actividad o herramienta imprescindible <sup>36</sup> en el proceso de aprendizaje de los pequeños de cinco años del nivel inicial, ya que se encuentra un p valor menor al 0,05.

Los resultados se asemejan con los de Rosales (2019) y Cusilayme (2018), <sup>78</sup> ya que los juegos cooperativos optimizan las destrezas interpersonales de los infantes en un 50,0%, mejorando de esta manera su capacidad para escuchar a otras personas, la ayuda mutua, la aceptación de normas de comportamiento, capacidad de expresión y manejo de sus emociones y negociando mediante el diálogo positivo la resolución de conflictos. Entre las destrezas sociales se pueden notar las habilidades básicas (escuchar, preguntar, dialogar), las avanzadas (pedir ayuda, comprender instrucciones y reunirse por voluntad propia) y las afectivas (referidas a las emociones y sentimientos). De esta manera tal como lo indica Manyavilca (2018), al mejorar las habilidades sociales se mejora el clima del aula y por ende existe un mejor ambiente para promover el aprendizaje creativo, la regulación emocional, las relaciones empáticas y la compasión entre pares. Los juegos cooperativos permiten dejar de lado la timidez, afirma la seguridad y el desenvolvimiento (Aguilar, 2018)

Los juegos colaborativos favorecen el fomento de la competencia de socialización, ya que se busca superar desafíos en conjunto y lograr un objetivo común que satisfaga las necesidades de todos, y es en ese proceso, que el niño aprende a considerar a su par como un ser con sentimientos que tiene objetivos comunes y para conseguirlas debe plantearse una estrecha relación enmarcada en normas o reglas de comportamiento.

Estos resultados encuentran fundamento en lo planteado por Vigostky (como se citó en Ortega, 1991), el juego se fundamenta en la participación activa entre pares y permite no solo aprender cosas, sino también de destrezas específicas, convirtiéndose en una herramienta del desarrollo de habilidades mentales y emocionales y social de todo los infantes: Es decir, el juego permite desarrollar destrezas que los infantes deben necesitar en su vida futura. Por ello concordamos con Chacón (2008), quien afirma que la acción lúdica debe realizado en las aulas se realiza en las aulas, ya que constituye una acción que desenvuelve la atención y motivación del niño, permitiendo de esta manera el aprendizaje.

Al respecto, concordamos con Jover Camas, Martín-Ordanza y Sánchez (2018), quienes indican que <sup>48</sup> mediante el juego, los niños adquieren conocimientos. a relacionarse con los demás, ya que gracias a estas los niños emiten respuestas empáticas para superar el fracaso del logro, es decir, los niños al ver que si un niño no alcanza la meta propuesta durante el juego cooperativo, lo animan y lo consuelan para superar dicho reto, de ahí que se hace imprescindible la actitud motivadora de algunos niños sobre otros para la consecución de metas trazadas. Por eso tal como lo indica Neira y Navarro (2018), la participación activa en los juegos cooperativos, permite mejorar cómo los niños se relacionan con los demás, ya que a mayor colaboración <sup>2</sup> en el juego, mayor desarrollo de destrezas sociales.

## Capítulo V

### Conclusiones y Recomendaciones

#### 5.1. Conclusiones

El Juego cooperativo influye en la construcción de habilidades sociales de los niños de 05 años de la I.E. N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022, ya que se obtiene un incremento del 29,0 % en la categoría de Bueno. Además, se observa que existe una variación significativa entre el post test y pre test, ya que el p-valor es menor de 0,05.

El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de habilidades para relacionarse de los infantes de 05 años de la I.E. N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022, ya que se encuentra que el 68,0 % de los infantes desarrollan habilidades para relacionarse, es decir, habilidad para el trabajo grupal, posee iniciativa para participar en alguna actividad, aportar ideas al grupo, actitud para compartir, aceptar las reglas que se imponen en el grupo, hacer amigos sin importar el sexo, prestar materiales y dar las gracias por ello.

El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de habilidades sociales para la autoafirmación de los infantes de 05 años de la I.E. N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022, ya que el 75,0 % de los niños es capaz de autoafirmarse regularmente, ya que es capaz de defender a sus pares, reclamar una injusta acción con un tono adecuado de voz, expresar sus quejas, defenderse sin violencia, solicitar ayuda, disculparse y reconocer cuando se equivoca en sus relaciones.

El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de habilidades sociales para la expresión de las emociones de los infantes de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022, ya que se observa que el 79,0 % de los niños expresa regularmente sus emociones, ya que expresa su alegría, cariño, molestia ante una acción o actitud de sus pares o las personas mayores de su entorno, modula regularmente su tono de voz y posee una actitud de consuelo a sus compañeros que lo necesitan.

El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de habilidades sociales para la conversación de los infantes de 05 años de la I.E. N° 315 del distrito de

Tarapoto – 2022, ya que el 79,0 % de los niños regularmente establece conversaciones con sus compañeros y otras personas cercanas, ya que puede iniciar y mantener conversaciones, comparte sus ideas sobre las tareas y juegos que realiza, expresarse claramente y solucionar conflictos mediante el diálogo

## 5.2. Recomendaciones

<sup>1</sup> A los docentes de la EESPP “Tarapoto” desarrollar talleres de capacitación para afianzar sobre el uso de juegos cooperativos como estrategias de aprendizaje.

<sup>41</sup> A los alumnos de los últimos ciclos de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” desarrollar trabajos monográficos <sup>2</sup> sobre el juego cooperativo en el nivel inicial.

## Referencias Bibliográficas

- Aguilar Cornejo, S. M. (2018). El juego cooperativo como impulso de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay provincia Huanta región Ayacucho durante el año académico 2018. Disponible en URL: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4854/JUEGO\\_COOPERATIVO\\_Y\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_AGUILAR\\_CORNEJO\\_SANDRA\\_MABEL.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4854/JUEGO_COOPERATIVO_Y_HABILIDADES_SOCIALES_AGUILAR_CORNEJO_SANDRA_MABEL.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Bedoya, C. (2002). Los juegos cooperativos. Una nueva vieja manera de aprender disfrutando. Cooperante acción.
- Borja, M. y Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Caballo, V. (1992). Manual de técnicas de terapia y modificación de la conducta. Madrid: Siglo XXI.
- Ceballos y Sevilla (2020). Consecuencias del Cierre de Escuelas por el Covid-19 en las Desigualdades Educativas. Revista Internacional de Educación para la Justicia Social, 2020, 9(3e). Universidad de Alcalá, España. Disponible en URL: <https://revistas.uam.es/riejs/article/download/12127/12021/30761>
- Cusilayme Salinas, M. M. (2018). El Juego Cooperativo para el Desarrollo de las Habilidades Sociales en los Niños de 5 Años de las Instituciones Educativas Iniciales: La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, Arequipa, 2017. Disponible en URL: <http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/7275/78.3229.E.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz, A. y otros. Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993.
- Flores Acosta, k. S. (2019). Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial n° 004 “El mundo de Ana María” de Santa Lucía, Uchiza, Tocache, San Martín. Disponible en URL: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9364/JUEGOS\\_](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9364/JUEGOS_)

COOPERATIVOS\_FLORES\_%20ACOSTA\_%20KELLY\_%20SILVIA.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Gil, F y León, J.M. (2011). *Habilidades sociales: Teoría, investigación e intervención*. Madrid: Síntesis.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Gustav Bally (1980). *El hombre al desnudo*. Ediciones Nauta. Barcelona.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática en Perú (2015) *La Socialización de niños en edades tempranas de las Escuelas Peruanas*.
- Jover O., Camas G., Martín-Ondarza S. y Sánchez S. (2018). *La contribución del Juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo*. Universidad Complutense de Madrid. Grupo de Investigación Cultura Cívica y Políticas Educativas.
- Manyavilca Bendez, E. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del nivel inicial de la institución educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de La Mar región de Ayacucho en el año académico 2018*. Disponible en URL: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4818/EL\\_JUEGO\\_COOPERATIVO\\_Y\\_LAS\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_MANYAVILCA\\_BENDEZ\\_%20ELIZABETH%20.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4818/EL_JUEGO_COOPERATIVO_Y_LAS_HABILIDADES_SOCIALES_MANYAVILCA_BENDEZ_%20ELIZABETH%20.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Mejía, E. (2006). *El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los Estudiantes escolares Informe de práctica. Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación con mención en Educación Física*. Universidad de Antioquia. Medellín, Colombia.
- Neira y Navarro (2018). *Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades de comunicación e interacción social en los menores trabajadores de Corprodinco en San Jose de Cúcuta. Trabajo de grado para optar por el título de Terapeutas Ocupacionales*. Universidad de Santander (UNDES), Facultad de Salud.
- Monjas, I. (1993). *Programa de entrenamiento en habilidades de interacción social*. PEHIS. Salamanca: Editorial Trilce.
- Ortega Ruiz, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Rosales Tapia, J. N. (2019). *Juegos Cooperativos En Las Habilidades Sociales En Estudiantes De Cuatro Años De Una Institución Educativa, 2019*. Disponible en URL:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37982/rosales\\_tj.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37982/rosales_tj.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

- Ruíz Gutierrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Universidad de Cantabria. Disponible en URL: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Thió de Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. y Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. (p. 127-163). Barcelona: Graó.
- Unesco (2019). Detrás de los números: Acabar con la violencia y el acoso escolar. Disponible en URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366483>
- Valles, A. y Valles, C. (1996). Las habilidades sociales en la Escuela. Una propuesta curricular. Madrid: Editorial EOS.
- Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad “Teresa de Ávila” - Paraná. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstone/cgi-bin/library.cgi?a=d&c=tesis&d=juegos-coperativos-relacion-habilidades>

# **Anexos**

- Anexo N° 01: Matriz de consistencia

Título: Influencia del juego en la construcción de las habilidades sociales en niños 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de habilidades para relacionarse de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?</li> <li>• ¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de habilidades sociales para la autoafirmación de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?</li> <li>• ¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de habilidades sociales para la expresión de las emociones de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?</li> <li>• ¿De qué manera el juego cooperativo influye en la construcción de habilidades sociales para la conversación de los niños</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia del juego cooperativo en la construcción de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medir la influencia del juego cooperativo en la construcción de habilidades para relacionarse de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.</li> <li>• Medir la influencia del juego cooperativo en la construcción de habilidades sociales para la autoafirmación de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.</li> <li>• Medir la influencia del juego cooperativo en la construcción de habilidades sociales para la expresión de las emociones de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.</li> <li>• Medir la influencia del juego cooperativo en la construcción de habilidades sociales para la conversación de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.</li> </ul>	<p><b>Hipótesis</b> El juego cooperativo influye significativamente en la construcción de las habilidades sociales de los niños de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto – 2022.</p>	<p><b>Técnica</b> La técnica empleada para recolectar información fue la observación y tomó como base la propuesta de Alvarez (1990), es decir, se evaluó las habilidades sociales en cuatro dimensiones (habilidad para relacionarse, autoafirmarse, expresión de emociones y conversación); sin embargo, se han considerados 10 preguntas por dimensión, tomando características evaluadas. El cuestionario en mención fue evaluada por el juicio de tres expertos, que dieron el consentimiento para ser considerada apto para su aplicación. El instrumento se muestra en los anexos.</p>

de 05 años de la institución educativa N° 315 del distrito de Tarapoto - 2022?

### Diseño de investigación

En ese sentido, el diseño elegido corresponde a los diseños pre experimentales con un solo grupo (pre y post test), cuyo esquema es el siguiente:

O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

Donde:

O<sub>1</sub> = Pre test para medir las habilidades sociales

O<sub>2</sub> = Post test para medir las habilidades sociales

X = Juegos cooperativos

### Población y muestra

#### Población

La población estuvo conformada por los 110 niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa N° 315 de la ciudad de Tarapoto.

#### Muestra

La muestra estuvo conformada por 28 niños de la sección solidarios del turno de la mañana de la Institución Educativa N° 315 de la ciudad de Tarapoto.

#### Muestreo

La técnica de muestreo utilizada fue no probabilística, ya que fue seleccionada de manera intencionada por los autores de la investigación tomando el criterio del desarrollo de las prácticas de investigación

### Variables y dimensiones

Variable s	Dimensiones
El juego	Finalidad
	Campo de acción
	Funciones
	Fases
	Fundamentos teóricos
	Medios y materiales
Habilidad es sociales	Habilidades para relacionarse
	Autoafirmación
	Expresión de emociones
	conversación

- Anexo N° 02: Instrumentos de recolección de datos

## FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES

Apellidos y nombres: \_\_\_\_\_

Leyenda

Nunca	1	A veces	2	Siempre	3
-------	---	---------	---	---------	---

Habilidades para relacionarse

N°	Indicador	1	2	3
1.	Posee capacidad para trabajar en equipo.			
2.	Posee iniciativa para participar en actividades.			
3.	Aporta ideas al grupo para realizar actividades.			
4.	Comparte sus alimentos o útiles con sus pares.			
5.	Solicita que le prestes materiales cuando lo solicita.			
6.	Acepta normas o reglas del grupo.			
7.	Busca tener nuevos amigos.			
8.	Mantiene buenas relaciones con sus pares.			
9.	Sabe dar las gracias cuando hacen algo por él.			
10.	Se relaciona fácilmente con sus compañeros del sexo opuesto			

Autoafirmación

N°	Indicador	1	2	3
11.	Reclama si existe una injusticia			
12.	Defiende a sus compañeros			
13.	Sabe defenderse, sin pelear cuando sus compañeros lo molestan.			
14.	Sabe expresar sus quejas.			
15.	Utiliza un tono de voz adecuado al comunicarse.			
16.	Pide ayuda a sus compañeros o profesores cuando lo necesita.			
17.	Realiza preguntas sobre un tema nuevo para él.			

18.	Manifiesta su agrado o desagrado en situaciones específicas			
19.	Se disculpa cuando se equivoca.			
20.	Es capaz de reconocer cuando se equivoca.			

#### Expresión de emociones

N°	Indicador	1	2	3
21.	Expresa su alegría cuando hace algo satisfactoriamente.			
22.	Sonríe de manera espontáneamente.			
23.	Expresa su molestia verbalmente cuando pierde en alguna competencia			
24.	Expresa cariño por sus pares y profesores.			
25.	Manifiesta como se siente en situaciones de agrado o desagrado			
26.	Utiliza distintos tonos de voz según el juego que realiza.			
27.	Su tono de voz representa la emoción que expresa.			
28.	Consuela a sus compañeros cuando están tristes			
29.	Recibe con agrado los cumplidos.			
30.	Reconoce acciones positivas en los demás.			

#### Conversación

N°	Indicador	1	2	3
31.	Puede iniciar una conversación con sus pares			
32.	Mantiene con facilidad una conversación dentro del grupo			
33.	Comparte sus ideas con sus compañeros			
34.	Comenta acerca de los juegos que realiza			
35.	Responde preguntas a temas específicos			
36.	Responde preguntas a solicitud de su compañero			
37.	Responde preguntas que le hacen sus profesores			

38.	Su comunicación gestual es acorde a su conversación			
39.	Soluciona conflictos conversando			
40.	Se expresa claramente			

- Anexo N° 03: Ficha de validación de instrumento

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO  
DE JUICIO DE EXPERTO**

SEÑOR(A): Nery Viana Flores

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: **“El juego cooperativo en la construcción de las habilidades sociales en niños de 05 años de la institución educativa N° 315, Tarapoto - 2022”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,



Alisson Anel Guzmán Díaz

DNI N° 71509960



Kattia Viviana Medina Rucoba,

DNI N° 70096519

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Nery Vilma Flores

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“El juego cooperativo en la construcción de las habilidades sociales en niños de 05 años de la institución educativa N° 315, Tarapoto - 2022”**, elaborado por las (los) estudiantes Alisson Anel Guzmán Díaz y Kattia Viviana Medina Rucoba, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

  
\_\_\_\_\_

Docente

**INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA**

**I. DATOS GENERALES**

Apellidos y nombres del experto: Nery Jina Flores  
 Institución donde labora : E.E.S.P.P "Tarapoto"  
 Especialidad : Educación Inicial  
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para evaluar habilidades sociales  
 Autor del instrumento : Alisson Anel Guzmán Díaz  
 Kattia Viviana Medina Rucoba

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: habilidades sociales				✓	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: habilidades sociales.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: habilidades sociales					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aceptable .....  
El instrumento es aplicable para la presente investigación  
 .....

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

48

Tarapoto 4 de Noviembre de 2022

Sello y firma del experto

**CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO  
DE JUICIO DE EXPERTO**

SEÑOR(A):

Amelica María Torres Barrachó

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitar su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en mi Tesis Titulada: **“El juego cooperativo en la construcción de las habilidades sociales en niños de 05 años de la institución educativa N° 315, Tarapoto - 2022”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedores de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para esta investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,

  
\_\_\_\_\_  
Alisson Anel Guzmán Díaz

DNI N° 71509960

  
\_\_\_\_\_  
Kattia Viviana Medina Rucoba,

DNI N° 70096519

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Angélica María Torres Samacho

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“El juego cooperativo en la construcción de las habilidades sociales en niños de 05 años de la institución educativa N° 315, Tarapoto - 2022”**, elaborado por las (los) estudiantes Alisson Anel Guzmán Díaz y Kattia Viviana Medina Rucoba, aspirantes al título de Licenciado en Educación Inicial reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

  
\_\_\_\_\_  
Angélica María Torres Sam.  
DOC. N° FEESPP TARAPOTO  
Docente

**INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA**

**I. DATOS GENERALES**

Apellidos y nombres del experto: Amigelia María Torres Barrocho  
 Institución donde labora : E.E.S.P.P. Tarapoto  
 Especialidad : Educación Inicial  
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para evaluar habilidades sociales  
 Autor del instrumento : Alisson Anel Guzmán Díaz  
 Kattia Viviana Medina Rucoba

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)**

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: habilidades sociales				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: habilidades sociales.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: habilidades sociales				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

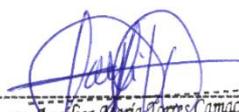
**III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aceptable .....

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

46

Tarapoto 4 de Noviembre de 2022

  
 Amigelia María Torres Barrocho  
 Docente E.E.S.P.P. Tarapoto

- Anexo N° 04: Autorización de la institución donde realizó el estudio.

Tarapoto, 24 de octubre de 2022

Sra. Medálith Eleida Boada Zavala

Directora de la Institución Educativa Inicial N°315

Presente.

De nuestra especial consideración.

Por la presente nos dirigimos a usted deseándole los éxitos correspondientes a su gestión al mismo tiempo aprovecho la oportunidad para solicitarle el permiso para el desarrollo de la investigación titulada "El juego cooperativo en la construcción de las habilidades sociales en niños de 05 años de la Institución Educativa N°315 del distrito de Tarapoto - 2022" y cuyos responsables somos:

- a) Alisson Anel Guzmán Díaz
- b) Kattia Viviana Medina Rucoba

La investigación se desarrollará a partir del mes de noviembre hasta diciembre.

Sin otro particular nos suscribimos de usted.

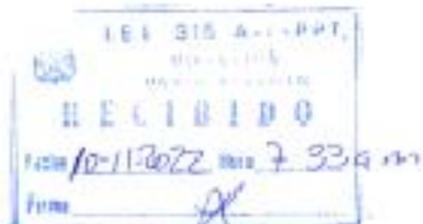
Atentamente



Alisson Anel Guzmán Díaz



Kattia Viviana Medina Rucoba



Anexo N° 05: Juegos cooperativos desarrollados

<b>ACTIVIDAD 01</b>	<b>“EL TREN”</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Que los niños y niñas logren trabajar en coordinación con su equipo para llegar hasta un determinado punto sin que los globos se caigan al suelo.
<b>MATERIALES:</b>	Globos.
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA:</b> Se comunica a los niños y niñas ubicarse al centro del aula en semicírculo para explicar el siguiente juego. Los niños y niñas prestan atención a lo que están escuchando. Se dice que se va salir al patio para jugar el juego de “El tren”</p> <p><b>EJECUCIÓN:</b> Se organiza a los niños y niñas por equipos de una cantidad de 10 estudiantes. Para empezar, deben colocarse en fila agarrándose de los hombros del compañero que tienen delante como si de un tren se tratase. Sin embargo, lo realmente divertido de este, llega cuando deben colocar el globo en medio de cada pareja, sujetándolo por la espalda del que está delante y el pecho del que está detrás. Eso sí, no se puede tocar el globo con las manos para sujetarlo. Ubicados en una línea de partida los equipos salen a la cuenta de 3 y comienzan a caminar. Gana el equipo quien no haya derribado ni un globo al suelo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hemos realizado en el taller?, ¿Fue fácil o difícil hacerlo?, ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b> Comentan sobre el taller que realizaron. Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Por qué se molestaron?, ¿Qué aprendimos en el taller?</p>

<b>ACTIVIDAD 02</b>	<b>“TODOS DEBAJO”</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Que los niños y niñas al jugar, mejorarán su percepción espacial, coordinación, agilidad y el trabajo en equipo.
<b>MATERIALES:</b>	Paracaídas de colores gigante.
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA:</b> Se comunica a los niños y niñas ubicarse al centro del aula para formar dos filas y luego salir al campo. Los niños y niñas prestan atención a lo que están escuchando.</p> <p>Se dice que se va salir al campo para jugar un juego muy bonito llamado “Todos debajo” donde todos deberán trabajar en equipo, coordinar y tener esa agilidad para correr.</p> <p><b>EJECUCIÓN:</b> La maestra indica a los niños y niñas ubicarse al campo donde se realizará el siguiente juego “Todos debajo” comienza que los niños y niñas deberán agarrar un trozo del paracaídas y girando en el sentido indicado por la maestra, a una velocidad determinada. A la señal de la maestra contando uno, dos y tres, los niños y niñas deberán lanzar el paracaídas lo más alto posible y correr con rapidez debajo de él, evitando que nadie quede afuera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogamos sobre la actividad realizada: ¿Qué hemos realizado en el taller?, ¿Fue fácil o difícil hacerlo?, ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b> Se regresa al aula para comentar sobre el taller realizado el día de hoy. Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Les fue fácil o difícil hacerlo?, ¿Qué aprendimos en el taller?</p>

<b>ACTIVIDAD 03</b>	<b>“PASA EL ULA ULA”</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Que los niños y las niñas les permitan ir ganando en confianza entre compañeros y motivación del trabajo en equipo al logro del término de pasar el ula ula hasta el final de su compañero (a).
<b>MATERIALES:</b>	Ula ula
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA:</b> La maestra comunica a los niños y niñas prestar mucha atención al taller que se va realizar el día de hoy. Indica que para realizar el juego de “Pasa el ula ula” primero se deberá formar un círculo y en equipos de la cantidad de 10 estudiantes.</p> <p><b>EJECUCIÓN:</b> La maestra comunica a los niños y niñas que ya vamos a jugar y los dos equipos deben estar agarrados todos de las manos en un círculo, hace el alcance del material a los dos equipos y a la cuenta de uno, dos y tres los estudiantes deberán pasar un aro por todo su cuerpo y dárselo al compañero de al lado, sin soltarse las manos. Debido a que se realiza los movimientos necesarios para lograrlo, los estudiantes realmente necesitarán de una buena coordinación y apoyo entre ellos, pues ya que requerirán de la mayor movilidad posible. El juego termina cuando el grupo se siente satisfecho de los tiempos cumplidos al dar la vuelta o vueltas.</p> <p><b>CIERRE:</b> Se comenta de la actividad que se ha realizado el día de hoy. Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Les fue fácil o difícil hacerlo?, ¿Por qué?, ¿Qué aprendimos en el taller?</p>

<b>ACTIVIDAD 04</b>	<b>“PASA LA PELOTA Y CORRE”</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Que los niños y niñas logren pasar sin ningún problema la pelota a su compañero, hasta que la pelota llegue al final de la fila de su otro compañero.
<b>MATERIALES:</b>	Pelota
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA:</b> La maestra comunica a sus estudiantes que llegó la hora del taller, dice las indicaciones del juego antes de salir al campo y los niños y niñas escuchan con atención. El juego que vamos a realizar se llama “Pasa la pelota y corre”.</p> <p><b>EJECUCIÓN:</b> De forma ordenada nos dirigimos al campo para jugar “Pasa la pelota y corre”, la maestra los forma en dos grupos de nueve niños, los cuales tendrán que colocarse en fila. Y a la cuenta de uno, dos y tres se da la apertura del juego. El primer niño de cada fila deberá pasar una pelota bajo sus piernas al niño de atrás y proceder a correr al final de la fila. De tal manera, el segundo niño de la fila deberá tomar la pelota y pasarla por debajo de sus piernas para luego correr hacia el fondo y así sucesivamente con el resto de sus compañeros.</p> <p><b>CIERRE:</b> Se comenta de la actividad que se ha realizado el día de hoy. Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció la actividad?, ¿Qué parte de su cuerpo movieron?, ¿Les fue fácil o difícil realizarlo?, ¿Por qué?, ¿Qué aprendimos en el taller?</p>

<b>ACTIVIDAD 05</b>	<b>“CAMPO DE MINAS”</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Que los niños y las niñas logren comunicarse y estén coordinados entre ellos donde deberán de llegar al otro lado del espacio de juego sin soltarse ni tocar ninguno de los materiales que hay en el suelo.
<b>MATERIALES:</b>	Pelota, Ula ula, cajas y conos.
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA:</b> La maestra comunica a los niños y niñas que llegó la hora del taller, el día de hoy vamos a realizar movimientos, coordinación y comunicación entre compañeros. Se dialoga con ellos como deben comportarse. Y de forma ordenada salimos hacia el campo.</p> <p><b>EJECUCIÓN:</b> La maestra ha colocado en el campo todo tipo de objetos en el espacio de juego para representar las “minas”. Luego indica que los niños se colocarán uno al lado del otro, de manera intercalada, es decir, unos miran hacia delante y otros hacia atrás, y se agarrarán de las manos. Y a la cuenta de uno, dos y tres comienza el juego, si alguno de los participantes toca un objeto, todos deberán volver al punto de inicio y empezar de nuevo.</p> <p><b>CIERRE:</b> Los niños verbalizan lo que hicieron mediante las preguntas: ¿A qué jugaron?, ¿Qué hicieron?, ¿Qué utilizaron?, ¿Les gustó? ¿Por qué? Dibuja y pinta del juego que realizamos.</p>

<b>ACTIVIDAD 06</b> :	Que el niño o la niña procura tocar con la pelota para poder acertarle al compañero que se encuentre más cerca.
<b>MATERIALES:</b>	Pelota
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA:</b> Se comunica a los niños y niñas que el día de hoy vamos a realizar un juego y para eso se recordará algunas normas. Que deben jugar tranquilos sin golpear a su compañero.</p> <p><b>EJECUCIÓN:</b> El juego comienza poniendo a un niño en el centro con una pelota en la mano, la cantidad es de 10 participantes. Este tiene que tirar el balón mientras dice el nombre de uno de los jugadores. Todos los niños y niñas salen corriendo y el nombrado tiene que salir corriendo para buscar la <u>pelota</u> y cuando la tenga, debe gritar: “¡Pies quietos!”. Todos deben quedarse parados en el lugar donde estén. El que tiene la pelota debe dar tres saltos hacia el jugador que haya quedado más cerca y debe intentar darle.</p> <p>Si le da, el jugador tocado tiene una falta. Si no le da, el que la ha lanzado tendrá la falta él mismo por no darle. A la tercera falta, los jugadores se eliminan. Se acaba el juego cuando se ha eliminado a todos y solo queda uno.</p> <p><b>CIERRE:</b> Los niños verbalizan lo que hicieron mediante las preguntas ¿Qué les pareció la actividad de hoy?, ¿Qué utilizaron?, ¿Les gustó?</p>

<b>ACTIVIDAD 07</b>	<b>QUIÉN LLEVA MÁS PELOTAS</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Que las parejas cooperan para trasladar una pelota de un sitio a otro con distintas partes del cuerpo hasta llegar a colocar en una caja.
<b>MATERIALES:</b>	Pelotas, cajas.
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA</b></p> <p>Se dialogará con los niños sobre la actividad, cómo deben comportarse y cuidar material que van a utilizarse realiza el calentamiento mediante una canción. Se presenta una caja mágica se preguntará ¿qué habrá? los niños sacarán los materiales (PELOTAS)</p> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>Los niños se formarán por parejas y cooperan para trasladar una pelota de un sitio a otro con distintas partes del cuerpo. Luego se les pide que dejen los materiales en su lugar. Al compás de una música realizaran la relajación se van echando, cierran los ojos y descansan, se levantan lentamente. Luego ordenan y guardan los materiales en su lugar.</p> <p>Terminado la actividad comunicamos a los niños que acuesten en el petate cierran los ojos y escuchan la canción hasta que su respiración se normalice.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>Los niños verbalizan lo que hicieron mediante las preguntas ¿Qué hicieron?, ¿Qué utilizaron?, ¿Les gusto? Decora libre creativamente su dibujo referente a la actividad.</p>

<b>ACTIVIDAD 08</b>	<b>¿LOBO ESTAS?</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Los niños deben proteger a uno de sus compañeros en medio de un círculo para que el lobo no lo atrape, a través de este juego en equipo los niños aprenderán a tener confianza en los demás y la oportunidad de intercambiar papeles dentro del juego.
<b>MATERIALES:</b>	No se utiliza material.
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA</b></p> <p>Se dialogará con los niños sobre la actividad, cómo deben comportarse y cuidar material que van a utilizarse realiza el calentamiento mediante ejercicios de estiramiento.</p> <hr/> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>Se deberá elegir a un niño para representar al lobo, luego los demás niños formarán un círculo para proteger a uno de sus compañeros, al compás de una música irán girando tomados de la mano cantando la canción “juguemos en el bosque.....”, esperando a que el lobo esté listo, cuando el lobo esta listo intentara atrapar al que esta dentro de la rueda una vez atrapado se ira alternado los roles.</p> <p>Terminado la actividad comunicamos a los niños que caminen lentamente estirando los brazos y mientras lo hacen tomen aire suavemente y lo expulsen por la boca y acostarse en el piso hasta que su respiración se normalice.</p> <hr/> <p><b>CIERRE</b></p> <p>Los niños verbalizan lo que hicieron mediante las preguntas: ¿A qué jugamos?, ¿Qué hicieron?, ¿Qué utilizaron?, ¿Les gusto?</p>

<b>ACTIVIDAD 09</b>	<b>TRASPORTANDO A LA PELOTITA</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Conducir a la pelota hasta la canastita, este juego nos va ayudar a que los niños trabajen en equipo, también vamos a estimular la conexión Visio manual ya que los niños deben permanecer atentos para que la pelotita no se caiga.
<b>MATERIALES:</b>	Pelotas, tubos, Canastita.
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<b>APERTURA</b> Se dialogará con los niños sobre la actividad, cómo deben comportarse y cuidar material que van a utilizarse realiza el calentamiento mediante una canción. Se presenta una canastita se preguntará ¿qué habrá? los niños sacarán los materiales (PELOTAS)
	<b>EJECUCIÓN</b> Se debe formar 2 equipos para sostener las mitades de tubo cada equipo debe trasladar la pelota por el tubo, los equipos deben coordinar para que la pelota no se caiga, mientras que un equipo pone el tubo a delante, pues el otro equipo debe sostener la pelota y al finar llegar a poner la pelota en una canasta sin que se les caiga. Terminado la actividad comunicamos a los niños que acuesten en el petate cierren los ojos y escuchen la canción hasta que su respiración se normalice.
	<b>CIERRE</b> Los niños verbalizan lo que hicieron mediante las preguntas ¿Qué hicieron?, ¿Qué utilizaron?, ¿Les gusto?

<b>ACTIVIDAD 10</b>	<b>NOS DESPLAZAMOS AGARRADOS A UN ARO</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Los niños deberán permanecer dentro el aro al conducirlo según a la consigna sin que ningunos del equipo salgan.
<b>MATERIALES:</b>	Aros.
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA</b></p> <p>Se dialogará con los niños sobre la actividad, cómo deben compartir y cuidar material que van a utilizarse realiza el calentamiento mediante una canción. Los niños sacan y manipulan los materiales.</p>
	<p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>Coloco un aro de gimnasia en el suelo en el centro de la sala. Indico a dos niñas que lo cojan y lo lleven a un lugar concreto. Lo hacemos de nuevo, esta vez con tres niñas o niños.</p> <p>Luego con cuatro y cinco. Les indico acciones a realizar agarradas al aro: Elevar los brazos, caminar hacia la ventana, . .</p> <p>..</p> <p>Terminado la actividad comunicamos a los niños que caminen lentamente estirando los brazos y mientras lo hacen tomen aire suavemente y lo expulsen por la boca y acostarse en el piso hasta que su respiración se normalice.</p>
	<p><b>CIERRE</b></p> <p>Los niños verbalizan lo que hicieron mediante las preguntas ¿Qué hicieron?, ¿Qué utilizaron?, ¿Les gusto?</p>

<b>ACTIVIDAD 11</b>	<b>VENTISCA</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Los niños están perdidos en una tormenta de arena o ventisca y quieren volver a casa. Es guiar al amigo ciego (con los ojos vendados) a través de la ventisca (un recorrido de obstáculos) para salvarle.
<b>MATERIALES:</b>	Pañuelos, sillas, papel, mesa, etc.
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA</b></p> <p>Se dialogará con los niños sobre la actividad, cómo deben compartir y cuidar material que van a utilizarse realiza el calentamiento mediante una canción. Los niños sacan y manipulan los materiales.</p> <hr/> <p><b>EJECUCIÓN</b></p> <p>En parejas los niños pasan por encima de un tronco helado (blanco), a través de un túnel, sobre un camino mágico del que no hay que salirse (trozos de papel continuo), por medio de un pasillo con paredes que no hay que tocar porque si lo hacemos se cierran y nos aplastan (sillas en paralelo), etc. Cuando logran salvarse pueden intercambiar los papeles.</p> <p>Terminado la actividad comunicamos a los niños que acuesten en el petate cierren los ojos y escuchen la canción hasta que su respiración se normalice.</p> <hr/> <p><b>CIERRE</b></p> <p>Los niños verbalizan lo que hicieron mediante las preguntas ¿Qué hicieron?, ¿Qué utilizaron?, ¿Les gusto?</p>

<b>ACTIVIDAD 12</b>	<b>EL TUNEL HUMANO</b>
<b>OBJETIVO:</b>	Se formarán dos equipos el objetivo es que cada miembro del equipo pase por debajo de las piernas hasta que la fila llegue a la meta que previamente se ha establecido.
<b>MATERIALES:</b>	Pañuelos, sillas, papel, mesa, etc.
<b>PROCEDIMIENTO:</b>	<p><b>APERTURA</b></p> <p>Se dialogará con los niños sobre la actividad, cómo deben compartir y cuidar material que van a utilizarse realiza el calentamiento mediante una canción. Los niños sacan y manipulan los materiales.</p> <p>Se forman equipos de 5 jugadores, que colocan uno de tras del otro con las piernas abiertas. A la señal indicada de salida, el ultimo de cada fila deberá pasar por debajo de las piernas de los otros compañeros hasta colocarse primero de la fila, también con las piernas abiertas. Esta acción se repetirá sucesivamente hasta que la fila llegue a la meta que previamente se ha establecido.</p> <p>Terminado la actividad comunicamos a los niños que caminen lentamente estirando los brazos y mientras lo hacen tomen aire suavemente y lo expulsen por la boca y acostarse en el piso hasta que su respiración se normalice.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>Los niños verbalizan lo que hicieron mediante las preguntas ¿Qué hicieron?, ¿Qué utilizaron?, ¿Les gusto?</p>

- Anexo N° 06: evidencias fotográficas

1. Antes del juego, primero se deberá formar círculo de dos equipos de la cantidad de 10 estudiantes para realizar el juego pasa el ula ula.



2. Todos los niños y niñas participan del taller, juegan a jalar la soga.



3. Jugamos todos agarrados de la mano formados en círculo al lobo estás.



4. Los niños y niñas están organizados en parejas para empezar con el juego .



5. Los niños en pareja trasladan la pelota con las diferentes partes de su cuerpo, como la frente y los brazos hasta llegar al otro lado.



6. El primer niño o niña de cada fila pasa la pelota por debajo de sus piernas a su otro compañero y luego procede a correr hasta el final.



7. Los niños y niñas están en parejas, los objetos que están en el suelo representan las minas, la pareja que toque las minas será eliminado del juego.



8. No se deja agarrar por el gato. Están formados de dos equipos son quienes cuidan al ratón para que no entre el gato.



9. Se pasan la pelota en la mano a su otro compañero (a) simulando que es una papa caliente.



10. Cantamos ritmo ago go go y hacemos sonidos con nuestro cuerpo.



## ● 25% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 22% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 22% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### FUENTES PRINCIPALES

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

1	<b>repositorio.escuelatarapoto.edu.pe</b> Internet	8%
2	<b>hdl.handle.net</b> Internet	2%
3	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Internet	2%
4	<b>repositorio.usil.edu.pe</b> Internet	<1%
5	<b>Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-09-27</b> Submitted works	<1%
6	<b>doi.org</b> Internet	<1%
7	<b>repositorio.unu.edu.pe</b> Internet	<1%
8	<b>Universidad Catolica de Trujillo on 2017-11-29</b> Submitted works	<1%

9	<b>scribd.com</b> Internet	<1%
10	<b>tesis.ucsm.edu.pe</b> Internet	<1%
11	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-11-02</b> Submitted works	<1%
12	<b>repositorio.unap.edu.pe</b> Internet	<1%
13	<b>repositorio.unsch.edu.pe</b> Internet	<1%
14	<b>Universidad Francisco de Vitoria on 2023-06-15</b> Submitted works	<1%
15	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	<1%
16	<b>repositorio.unapiquitos.edu.pe</b> Internet	<1%
17	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Internet	<1%
18	<b>repositorio.uncp.edu.pe</b> Internet	<1%
19	<b>tarapoto on 2024-07-05</b> Submitted works	<1%
20	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2017-07-04</b> Submitted works	<1%

21	<b>Universidad Peruana Los Andes on 2020-09-28</b> Submitted works	<1%
22	<b>Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas on ...</b> Submitted works	<1%
23	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Internet	<1%
24	<b>tarapoto on 2024-03-06</b> Submitted works	<1%
25	<b>Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2024-07-10</b> Submitted works	<1%
26	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-16</b> Submitted works	<1%
27	<b>Universidad Francisco de Paula Santander on 2020-05-17</b> Submitted works	<1%
28	<b>Universidad Inca Garcilaso de la Vega on 2019-06-25</b> Submitted works	<1%
29	<b>Universidad para el Desarrollo Andino- AMT Account ID on 2024-10-14</b> Submitted works	<1%
30	<b>Universidad Católica de Santa María on 2017-12-20</b> Submitted works	<1%
31	<b>Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ...</b> Submitted works	<1%
32	<b>TecnoCampus on 2020-04-24</b> Submitted works	<1%

33	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Internet	<1%
34	<b>tarapoto on 2024-01-03</b> Submitted works	<1%
35	<b>uncedu on 2024-10-30</b> Submitted works	<1%
36	<b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-05-27</b> Submitted works	<1%
37	<b>repositorio.unsm.edu.pe</b> Internet	<1%
38	<b>educoea.org</b> Internet	<1%
39	<b>Javier Cachón-Zagalaz, María Sánchez-Zafra, Déborah Sanabrias-Mor...</b> Crossref	<1%
40	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-10-09</b> Submitted works	<1%
41	<b>jalayo.blogspot.com</b> Internet	<1%
42	<b>repositorio.monterrico.edu.pe</b> Internet	<1%
43	<b>uncedu on 2023-11-24</b> Submitted works	<1%
44	<b>1library.co</b> Internet	<1%

45	<b>Centro Universitario Cardenal Cisneros on 2024-06-08</b> Submitted works	<1%
46	<b>UNIACC on 2007-06-07</b> Submitted works	<1%
47	<b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-06-11</b> Submitted works	<1%
48	<b>Universidad Catolica San Antonio de Murcia on 2024-07-04</b> Submitted works	<1%
49	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-18</b> Submitted works	<1%
50	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-10-02</b> Submitted works	<1%
51	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2020-01-11</b> Submitted works	<1%
52	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2012-07-17</b> Submitted works	<1%
53	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2022-07-27</b> Submitted works	<1%
54	<b>Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador on 2023-08-26</b> Submitted works	<1%
55	<b>bibliotecavirtualoducal.uc.cl</b> Internet	<1%
56	<b>corposucre.edu.co</b> Internet	<1%

57	<b>dspace.unach.edu.ec</b> Internet	<1%
58	<b>repositorio.uwiener.edu.pe</b> Internet	<1%
59	<b>repositoriodspace.unipamplona.edu.co</b> Internet	<1%
60	<b>campuseducacion.com</b> Internet	<1%
61	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%
62	<b>CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA on 2024-09-08</b> Submitted works	<1%
63	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-01-07</b> Submitted works	<1%
64	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2024-02-11</b> Submitted works	<1%
65	<b>UNIBA on 2024-06-20</b> Submitted works	<1%
66	<b>Universidad Autónoma de Nuevo León on 2023-11-28</b> Submitted works	<1%
67	<b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-08-16</b> Submitted works	<1%
68	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03</b> Submitted works	<1%

69	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-21</b> Submitted works	<1%
70	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2021-04-11</b> Submitted works	<1%
71	<b>Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-20</b> Submitted works	<1%
72	<b>Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo on 2024-04-20</b> Submitted works	<1%
73	<b>Universidad Privada Antenor Orrego on 2019-04-26</b> Submitted works	<1%
74	<b>Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01</b> Submitted works	<1%
75	<b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-15</b> Submitted works	<1%
76	<b>mail.polodelconocimiento.com</b> Internet	<1%
77	<b>repositorio.ucm.edu.co</b> Internet	<1%
78	<b>repositorio.ujcm.edu.pe</b> Internet	<1%
79	<b>repositorio.unae.edu.ec</b> Internet	<1%
80	<b>repositorio.upla.edu.pe</b> Internet	<1%

81	<b>unia on 2024-10-16</b> Submitted works	<1%
82	<b>Universidad de San Martin de Porres on 2015-10-04</b> Submitted works	<1%
83	<b>"Applied Technologies", Springer Science and Business Media LLC, 2023</b> Crossref	<1%
84	<b>Universidad de Nebrija on 2021-07-07</b> Submitted works	<1%
85	<b>archive.org</b> Internet	<1%