

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
EDUCACIÓN, MENCIÓN:
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR



**USO DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR
LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 133 DE AYANCOCHA - AMBO**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ÉTICA Y VALORES EN EDUCACIÓN

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR**

TESISTA:

HERRERA ROSAS ROSA ISABEL

ASESORA:

Dra. BARRIONUEVO TORRES CLORINDA NATIVIDAD

HUÁNUCO - PERÚ

2022

DEDICATORIA

A mi hijo Thiago Sebastián, mi motivación y fuerza para alcanzar mis metas en mi vida académica.

A Dionisio, compañero de siempre por brindarme un apoyo total para materializar mis metas y objetivos.

A mis familiares y amigos, por las orientaciones que me brindaron constantemente; ellos encaminaron la realización de mis metas trazadas para la superación de vida profesional.

AGRADECIMIENTO

A nuestro creador, por darme la vida y mantenerme con mucha fuerza en circunstancias adversas para ver realizado mis objetivos.

A la comunidad educativa inicial N° 133 “Castillitos de Aprendizaje”, sin su apoyo no hubiera sido posible la realización de este trabajo de investigación.

A la Dra. Clorinda Barrionuevo Torres por su contribución en el asesoramiento de manera acertada, producto del cual presentamos este trabajo de investigación.

Al Dr. Edwin Roger Esteban Rivera por brindarme una clase magistral durante las clases de tesis.

A los docentes de la escuela de posgrado de la UNHEVAL, cuyas experiencias y conocimientos académicos, aportaron mucho en la realización del trabajo de investigación.

RESUMEN

El contexto educativo actual a nivel mundial, está experimentando nuevas situaciones de interactuar en el aprendizaje de nuestros niños y jóvenes, esto a causa de la pandemia generada por el covid-19, sobre todo se apostó el uso de herramientas digitales como estrategia para el desarrollo de actividades educativas de manera digital y remota. Sin embargo, esta opción de trabajo pedagógico no garantizó un aprendizaje óptimo en los preescolares de nivel inicial, de manera que, ellos necesitan actividades en ambientes sociales que muchas veces eso no se logran en casa. Frente a esta situación, se emprendió realizar esta investigación con el objetivo de demostrar la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de la institución en mención. El enfoque utilizado fue de corte cuantitativo y con un diseño preexperimental, se aplicó una preprueba y posprueba para evaluar a 25 estudiantes de preescolar. Al aplicarse el modelo estadístico de T de student, el nivel de confianza fue de 0.05; de esta forma podemos afirmar que los resultados fueron favorables. En conclusión, el uso de los juegos cooperativos genera un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de la I.E.I. 133 de Ayancocha – ambo.

Palabras claves: Juegos, cooperativos, habilidades, socioemocionales.

ABSTRACT

The current educational context worldwide is experiencing new situations of interacting in the learning of our children and young people, this due to the pandemic generated by covid-19, especially the use of digital tools as a strategy for development. educational activities digitally and remotely. However, this pedagogical work option did not guarantee optimal learning in preschoolers at the initial level, so that they need activities in social environments that are often not achieved at home. Faced with this situation, this research was undertaken with the aim of demonstrating the effectiveness of cooperative games in the development of socio-emotional skills in the children of the institution in question. The approach used was quantitative and with a pre-experimental design, a pre-test and post-test were applied to evaluate 25 preschool students. When applying the statistical model of Student's T, the confidence level was 0.05; in this way we can affirm that the results were favorable. In conclusion, the use of cooperative games generates a positive effect on the development of socio-emotional skills in children from the I.E.I. 133 of Ayancocha – both.

Keywords: Games, cooperatives, skills, socio-emotional.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
1. CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
1.1. Fundamentación del Problema	12
1.2. Justificación e importancia de la investigación.....	14
1.3. Viabilidad de la investigación	15
1.4. Formulación del problema.....	15
1.4.1. Problema general	15
1.4.2. Problemas específicos	15
1.5. Formulación de objetivos	16
1.5.1. Objetivo General:	16
1.5.2. Objetivos Específicos:	16
2. CAPITULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS	17
2.1. Formulación de las hipótesis	17
2.1.1. Hipótesis general	17
2.1.2. Hipótesis específicas	17
2.2. Operacionalización de las variables	19
2.3. Definición operacional de las variables	20
2.3.1. Juegos cooperativos.....	20
2.3.2. Habilidades socioemocionales.....	20
3. CAPITULO III. MARCO TEÓRICO	21

3.1.	Antecedentes de investigación	21
3.1.1.	Internacionales.....	21
3.1.2.	Nacionales	22
3.1.3.	Locales.....	24
3.2.	Bases teóricas	26
3.2.1.	Juegos cooperativos.....	26
3.2.2.	Dimensiones de juegos cooperativos.....	26
3.2.3.	Características de los juegos.....	28
3.2.4.	Características del juego cooperativo.....	28
3.2.5.	Clasificación de los juegos	29
3.2.6.	Habilidades socioemocionales.....	31
3.2.7.	Dimensiones de habilidades socioemocionales.....	32
3.2.8.	Las Emociones.....	33
3.2.9.	Inteligencia emocional.....	33
3.3.	Bases conceptuales	34
3.3.1.	Juego.....	34
3.3.2.	Recreación	34
3.3.3.	Cooperación.....	34
3.3.4.	Automotivación.....	35
3.3.5.	Emociones	35
3.3.6.	Empatía.....	35
3.3.7.	Competencia.....	35
3.3.8.	Habilidad	35
4.	CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO	36
4.1.	Ámbito	36
4.2.	Tipo y nivel de investigación	36
4.2.1.	Tipo de investigación	36
4.2.2.	Nivel de investigación.....	36
4.3.	Población y muestra	37

4.3.1. Descripción de la población	37
4.3.2. Muestra y método de muestreo.....	37
4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión	38
4.4. Diseño de investigación.....	38
4.5. Técnicas e instrumentos	39
4.5.1. Técnicas.....	39
4.5.2. Instrumentos.....	39
4.7. Aspectos éticos	41
5. CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	42
5.1. Análisis descriptivo	42
5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	53
5.3. Discusión de resultados	58
5.4. Apote científico de la investigación	60
CONCLUSIONES	61
SUGERENCIAS	63
REFERENCIAS.....	64

ANEXOS

NOTA BIOGRÁFICA

ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICA

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	19
Tabla 2.....	37
Tabla 3.....	38
Tabla 4.....	40
Tabla 5.....	40
Tabla 6.....	40
Tabla 7.....	42
Tabla 8.....	43
Tabla 9.....	44
Tabla 10.....	45
Tabla 11.....	46
Tabla 12.....	47
Tabla 13.....	48
Tabla 14.....	49
Tabla 15.....	50
Tabla 16.....	51
Tabla 17.....	52
Tabla 18.....	53
Tabla 19.....	53

Tabla 20.....	54
Tabla 21.....	54
Tabla 22.....	55
Tabla 23.....	55
Tabla 24.....	56
Tabla 25.....	56
Tabla 26.....	57
Tabal 27.....	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	43
Figura 2	44
Figura 3	45
Figura 4	46
Figura 5	47
Figura 6	48
Figura 7	49
Figura 8	50
Figura 9	51
Figura 10	52

INTRODUCCIÓN

La importancia de desarrollar las habilidades socioemocionales en los primeros años de vida humana implica formar al infante en valores; fortaleciendo su autoestima y, sobre todo, guiando su comportamiento estableciendo lazos afectivos en ambientes sociales con sus pares a través de una interacción continua.

En ese sentido, lo evidenciamos el lado positivo del uso de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, a raíz de ello, este trabajo de investigación está estructurado como sigue:

En el Capítulo I, se ha escrito la fundamentación del problema, la justificación e importancia de la investigación, la viabilidad y formulación de problemas; por último, la formulación de los objetivos.

En el Capítulo II, la hipótesis de la investigación, la operacionalización de la variable independiente y la definición operacional de las dos variables.

En el Capítulo III, se redactó la importancia del marco teórico teniendo en cuenta los antecedentes, las bases teóricas y las bases conceptuales que fueron y es el soporte de la investigación que se ha realizado.

En el Capítulo IV, se manifiesta el marco metodológico, el ámbito de estudio, tipo y nivel de investigación, población y la muestra, diseño, técnicas e instrumentos, la validación y confiabilidad, técnicas para el análisis de datos y el aspecto ético.

Concluyéndose en el Capítulo V, con el procesamiento estadístico de los resultados y discusión de la investigación, evidenciando las tablas y gráficos. Finalmente, en los anexos se adjuntan la matriz de consistencia, el consentimiento informado, la aceptación de instrumentos por expertos, la biografía del autor y sesiones de investigación.

CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del Problema

El hombre es un ser social por naturaleza, esta característica esencial hemos adquirido a través de una convivencia armoniosa que, nuestros antepasados con el afán de sobrevivir en la faz de la tierra dieron el comienzo a la socialización con sus semejantes. Así, la comunicación nace como una herramienta mediadora para las actividades cotidianas en el medio natural y social. Hoy en día, la comunicación es un instrumento indispensable de nexos con nuestros semejantes.

Por otro lado, es de nuestro entender que en la actualidad por la misma situación de la pandemia que seguimos atravesando, los escolares y sobre todo la niñez está siendo perjudicados de manera desfavorable; ellos, por su afán de socializarse a través del juego con sus pares, están perdiendo potenciar sus habilidades a temprana edad, principalmente su desarrollo de sus habilidades socioemocionales al no asistir a su jardín. Al respecto, Cifuentes (2020) enfatiza que “las repercusiones que pueden afectar la salubridad de los infantes durante el confinamiento pueden ser peores; es importante realizar actividades físicas al aire libre. Pero lo más importante es la interacción con los niños de la misma edad” (p,5)

Como educadores, desde nuestra práctica pedagógica hemos inculcado a la niñez su logro en las habilidades socioemocionales a través del juego; así mismo, sigue siendo una herramienta útil para el desenvolvimiento de cada uno de ellos, como afirma Minedu (2016) que, la libertad del juego como una actividad sustancialmente placentera para los niños desde su autonomía; ellos están descubriendo de manera natural, ellos toman sus decisiones. Está comprobado que los infantes a través del juego movilizan sus capacidades, habilidades sociales y emocionales (p, 21)

El progreso de las habilidades socioemocionales se forma en el seno familiar porque ellos son los primeros en estar en contacto con sus hijos en todo momento y su manifestación de carácter social o físico, pues lo evidencian cuando sus estados

anímicos como enojarse, hacer rabietas, llorar, etc.; es decir, el estrés emocional en esta etapa hace que actúe de manera negativa.

En función a lo planteado, todo hace entender que las causas se generan de acuerdo al estilo de crianza que reciben en sus hogares permitiendo la sobreprotección o imponiendo el autoritarismo hacia los pequeños que están en el proceso de formación que en el futuro trae consecuencias negativas. Al respecto Córdoba (2014) afirma que, “la adecuada comunicación familiar, la organización y estructura familiar, los niveles de afecto manifiesto y las reglas de comportamiento, se reconocen como cualidades positivas de la crianza y sirven como factores protectores primordiales para el desarrollo” (p, 10).

Si no logramos mejorar estas habilidades básicas, los niños tendrán dificultades para relacionarse con su entorno familiar y social; al respecto, Puerta (2013) menciona que la principal causa que a esta edad no hayan desarrollado estas cualidades, no solo experimentan aislamiento los niños que no disponen de buenas habilidades sociales, experimentan la autoexclusión de sus compañeros; además son rezados por sus pares en la escuela. De manera que, potenciar dichas habilidades, son la base de una buena relación y convivencia ya sea en el hogar o escuela.

Para revertir las actitudes negativas de los infantes, deben ser atendidas fundamentalmente en el hogar, los padres de familia deben asumir el compromiso en el cuidado integral de sus hijos y en la institución educativa deben ser fortalecidos por los maestros.

Al respecto, la OCDE (2015) manifiesta lo siguiente:

la existencia de la interrelación entre lo emocional, social y cognitivo nunca va aislada de la persona, en este caso de los niños, porque el desarrollo integral va depender de la parte emotiva, la socialización y lo cognitivo que en el futuro tenga un resultado favorable en su desenvolvimiento ético y profesional.

Además, el estado debe garantizar el bienestar integral de los niños sobre todo a aquellos que vienen de hogares disfuncionales, padres separados y a aquellos niños

con bajos recursos económicos que influyen en su estado socioemocional que entre pares pueden actuar de manera agresiva.

Consecuentemente, la labor de la escuela, de los docentes y básicamente de los padres es guiar a cada uno de ellos encaminando por una ruta de bienestar social, emocional y cognitivo que en el futuro sean ciudadanos con valores que garanticen una convivencia armoniosa en la familia y la sociedad. Por eso, expresamos que estas debilidades debemos fortalecer a través de juegos viendo como una actividad propia de los niños. Al respecto, Papalia et al (2017) considera que, “El juego es fundamental para el desarrollo del cuerpo y cerebro. Permite que participen en el mundo social, usando su imaginación, que descubran maneras de utilizar los objetos como resolver problemas; además, permite prepararse para los roles de adultos.” (P, 244)

1.2. Justificación e importancia de la investigación

Esta investigación se realizó con el propósito de aportar al ámbito educativo con conocimientos que involucren valores sociales en el hogar, la escuela y la sociedad. Para su desarrollo se puso en práctica los juegos que cooperaron y lograron socializarse con sus pares; así mismo, nuestro aporte se manifestó en concientizar a los educadores del ámbito de estudio, como forjadores de futuros profesionales pusimos mayor esfuerzo en difundir involucrándonos con los niños en nuestra práctica pedagógica.

La justificación metodológica, pues se encaminó una ruta sistemática y viable en todo el proceso de la investigación, desarrollándose técnicas de investigación de carácter cuantitativo. Para la recopilación de datos se utilizó la encuesta y como instrumento la lista de cotejo; de la misma forma, para evidenciar los resultados, se acudió al software estadístico accesible, de esta manera nuestra investigación tuvo eficacia en futuras investigaciones en el campo educativo e investigaciones de carácter social.

Además, nuestra justificación fue de carácter teórico, pues a partir de los aportes encontrados en otros estudios similares hemos seleccionamos trabajos de mayor relevancia como son de publicaciones recientes siempre usando una estrategia

planificada en todo el trabajo que realizado. De la misma forma, con este trabajo, estamos aportando para otras investigaciones similares.

1.3. Viabilidad de la investigación

La investigación ha reunido las condiciones técnicas y logísticas necesarias para lograr las metas y objetivos trazados; desde los recursos humanos, el presupuesto planificado y lo más importante como docente de esta institución, tuve el mayor apoyo en la realización de las actividades dentro del aula de 5 añitos, gracias al empeño que pusieron los padres de familia, cuyo compromiso hacia sus hijos fue de principio y fin en la responsabilidad y disponibilidad de sus hijos. De esta manera hemos aportado en la mejora de los aprendizajes y fundamentalmente el logro de las habilidades blandas, que es la base de la formación de los infantes del nivel inicial.

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema general

¿Cuál es el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo?.

1.4.2. Problemas específicos

¿Cuál es el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento en los niños de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo?.

¿Cuál es el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la autorregulación en los niños de preescolar de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo?.

¿Cuál es el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motivación en los niños de preescolar de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo?.

¿Cuál es el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la empatía en los niños de preescolar de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo?.

1.5. Formulación de objetivos

1.5.1. Objetivo General:

Demostrar la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

1.5.2. Objetivos Específicos:

Comprobar el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento en los niños de preescolar de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Evaluar el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la autorregulación en los niños de preescolar de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Demostrar el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motivación en los niños de preescolar de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Contrastar el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la empatía de los niños de preescolar de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

CAPITULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1. Formulación de las hipótesis

Considerando las hipótesis nulas y alternas, Hernández et al (2014) mencionan que “Las hipótesis nulas son, el reverso de las hipótesis de investigación (...) En cambio, las hipótesis alternas (...), son posibilidades alternas de las hipótesis de investigación y nula: ofrecen una descripción o explicación distinta de las que proporcionan éstas.” (p. 104). A continuación, presentamos la descripción de las hipótesis de la investigación:

2.1.1. *Hipótesis general*

Hi: El uso de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los infantes de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Ho: El uso de los juegos cooperativos no tiene un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los infantes de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

2.1.2. *Hipótesis específicas*

Hi: El uso de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en el desarrollo del autoconocimiento en los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Ho: El uso de los juegos cooperativos no tiene un efecto positivo en el desarrollo del autoconocimiento en los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Hi: El uso de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en el desarrollo de la autorregulación en los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Ho: El uso de los juegos cooperativos no tiene un efecto positivo en el desarrollo de la autorregulación en los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Hi: El uso de los juegos cooperativos tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motivación en los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Ho: El uso de los juegos cooperativos no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motivación en los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Hi: El uso de los juegos cooperativos mejora significativamente en el desarrollo de la empatía en los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

Ho: El uso de los juegos cooperativos no mejora significativamente en el desarrollo de la empatía en los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

2.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Variable independiente y dependiente

Variables	Dimensiones	Indicadores
V I: juegos cooperativos	Cooperación.	Compromiso Interacción Colaboración Interdependencia
	Participación.	Involucramiento Comunicación Manifestación Liderazgo
	Recreación	Entretenimiento Entusiasmo Alegría
V D: habilidades socioemocionales	Autoconocimiento	Autorrealización Autoconfianza Autoestima Seguridad
	Autorregulación	Autoconocimiento Autocontrol Automonitorización Autoeficacia Autoevaluación
	Motivación	Intrínseca Extrínseca Positiva Negativa
	Empatía	Sensibilidad Reciprocidad Escucha activa

Nota: Elaboración por la tesista en base a diversos autores.

2.3. Definición operacional de las variables

2.3.1. *Juegos cooperativos*

Son conjunto de actividades físicas de carácter colaborativo cuyo uso en la pedagogía facilita el proceso de socialización y aprendizajes por los cuales los niños unen esfuerzos y habilidades donde todos participan. Para lograr las habilidades socioemocionales se ha elegido un conjunto de juegos cooperativos donde los niños se han desenvuelto de manera satisfactoria.

2.3.2. *Habilidades socioemocionales*

Esta investigación nos ha mostrado el logro progresivo de las habilidades socioemocionales y el desarrollo de las dimensiones como el Autoconocimiento, Autorregulación, Motivación y Empatía, de manera que los infantes del nivel inicial lograron movilizar las habilidades socioemocionales de manera progresiva; poniendo en práctica sus intereses a través de la interacción, para evidenciar dichas acciones se la desarrollado diez sesiones de clases de manera semipresencial cumpliendo todos los protocolos de bioseguridad que emana las normas. De la misma forma, se utilizó la lista de cotejo como instrumento de evaluación.

CAPITULO III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes de investigación

3.1.1. Internacionales

Martínez (2020), en la investigación de maestría *La estimulación temprana del área socio emocional para el desarrollo afectivo en los infantes de 0-5 años*, desarrollada por la universidad Vicente Rocafuerte de Ecuador. La finalidad fue Analizar la relación de la estimulación temprana de la materia socio emocional con el desarrollo afectivo en los niños.

Se llegó a la conclusión que “la estimulación temprana favoreció en el desarrollo afectivo y las estrategias didácticas compartido se puede impartir a los padres y docentes, para afianzar espacios positivos para el bien de la comunidad educativa” (Martínez 2020, p. 111)

Jara (2020), en la investigación de maestría *Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la unidad educativa Pensionando Olivo*, desarrollada en la Universidad de Chimborazo, cuya finalidad fue determinar el fortalecimiento del desarrollo de la interculturalidad a través de los juegos tradicionales.

En la conclusión manifiesta que “existen efectos positivos de los juegos tradicionales en el desarrollo del enfoque intercultural, en el cual los niños interactúan de manera recíproca, permitiendo un desarrollo integral de mente, cuerpo y entorno social” (Jara, 2020, p.103)

Hinojosa (2019), en la investigación *Programa de educación socioemocional para niños de preescolar basado en recursos educativos tecnológicos*, presentado por la universidad Tecnológico de Monterrey de México, cuyo objetivo fue promover la identificación y la expresión de emociones de los preescolares, así como mejorar su interés y participación, a través del programa educación socioemocional basado en recursos tecnológicos, se

aplicó una prueba de opción múltiple a los alumnos de segundo y tercero de preescolar, entrevistas a las docentes y se analizaron guías de observación aplicadas en cada una de las sesiones.

Se concluye que los participantes “lograron la identificación de emociones tales como alegría, tristeza, enojo y miedo. Además, participaron en juegos que los motivaron a expresar sus sentimientos, mejorar su interés y participación en clase, todos basados” (Hinojosa, 2019, p. 40).

Ezquerria (2019) en la investigación *Diseño de un programa de intervención en educación socioemocional para la mejora del rendimiento académico en Educación Primaria* con el objetivo de mejorar el rendimiento académico a través de un programa de intervención en educación socioemocional.

En la conclusión el autor manifiesta que, “a través del trabajo emocional se buscó que los estudiantes alcancen un buen nivel emocional para que sean capaces de resolver problemas de manera eficaz y que tengan un buen autoconcepto y autoestima” (Ezquerria, 2019, P. 37)

3.1.2. Nacionales

Barrantes (2020) en la investigación *Juegos cooperativos y habilidades sociales en los escolares del 1er grado de la I.E. “Prisma” – Monsefú*. Cuyo objetivo fue determinar qué grado de magnitud tienen los Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales, la población y muestra estuvo conformado por 24 estudiantes.

Finalmente, se concluye que “existe alta y directa correspondencia entre las variables de estudio y según la correlación de Pearson corresponde a 0.899; de esta manera, ambas variables corresponden al nivel en proceso; por una parte, los juegos cooperativos con 41.67% y, las habilidades sociales con 62.50%” (Barrantes, 2020, p. 70)

Escajadillo (2020) en la tesis de maestría *Programa de Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019, realizado en la*

ciudad de Lima, con la finalidad de comprobar el efecto del programa planteado en los preescolares; cuyo diseño aplicado de trabajo fue cuasi experimental, con una población considerable de 110 sujetos y una muestra representativa de 51 participantes.

Para tal efecto, el autor llegó a la conclusión que al aplicar el mencionado programa los resultados fueron significativos en la motricidad gruesa. Esto se demostró mediante la prueba U de Mann Whitney, se verificó que “hay una diferencia significativa en los resultados en el pre test un ,737 y post test fue ,000, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación” (Escajadillo, 2020, p. 26)

Herrera (2015) en la tesis de maestría *Juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en escolares de 5to de primaria de la I.E. 10925 César Vallejo- Chiclayo- 2015*, cuyo propósito fue determinar la influencia del programa de estudio mencionada.

En la conclusión se menciona que al aplicar el postest los resultados “muestran una mejora significativa, así, el 26.3% de los estudiantes participantes presentaron niveles medios de convivencia y el 73.7% se categorizó en nivel alto” (Herrera, 2015, p. 70)

Copaja (2019) En la investigación de maestría *Programa de habilidades socioemocionales para mejorar las relaciones interpersonales en el sexto grado de primaria en la institución educativa don José de San Martín Tacna, 2017*. Cuyo objetivo fue plantear el programa de habilidades socioemocionales para desarrollar las relaciones interpersonales.

En la conclusión, el autor menciona enfatiza que “a partir del diagnóstico, las habilidades mostradas son insuficiente, sobre todo porque se ha evidenciado una escasa empatía; donde no se ha evidenciado los trabajos en equipo, más a lo contrario, predomina el bulling entre los estudiantes” (Copaja, 2019, p. 82)

García (2018), realizó un estudio sobre *juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I. E. de aplicación IESPP “Aristimes Merino”* de Celendín, viendo como meta los efectos de los juegos en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los infantes, Para tal efecto se trabajó con una muestra de 22 estudiantes, con un diseño pre experimental.

De la misma forma, se concluye que, “los juegos tradicionales empleados durante las sesiones de clase fueron fundamentales para lograr la psicomotricidad gruesa en los participantes, cuyo diagnostico así lo demuestra después de la aplicación del postest” (García, 2018, p. 125)

3.1.3. Locales

Espinoza (2020) en la investigación *Habilidades sociales para superar las relaciones interpersonales en la institución educativa “Andrés Fernández Garrido” – Pillco Marca – Huánuco – 2019*, con la finalidad de determinar la relación de las habilidades sociales y las relaciones interpersonales en los escolares de 3ro de secundaria, con una población de 233 estudiantes, donde la muestra estaba conformada por 46 escolares.

En la conclusión se aprecia que existe una relación directa en el manejo saludable entre las dimensiones y las variables de estudio desde el nivel medio y alto. (Espinoza, 2020, p. 94)

Rojas (2019) en la investigación *Dinámicas vivenciales, para contribuir la formación de valores en los alumnos del 2º de primaria de la I.E. Yarowilca del distrito de la unión - dos de mayo – 2018*, con la finalidad de evaluar cuanto influye las dinámicas vivenciales para mejorar la formación en valores, con una población de 262 y una muestra de 25 escolares. Para lo cual ha utilizado el diseño cuasiexperimental. El investigador llega a la conclusión de que, al realizar las estrategias de dinámicas vivenciales mejoraron en los niveles de responsabilidad, cooperación y valores.

Huaynates (2019) en la investigación de maestría *Programa “creciendo felices” y sus efectos en el desarrollo de las habilidades múltiples en niños de 3 años de la I.E.I. 378 “Mava” zona cero – amarilis – Huánuco, 2018*, cuyo objetivo fue demostrar los efectos del programa planteado, para tal efecto, utilizó el diseño cuasiexperimental que tuvo como población a 141 sujetos y una muestra representativa de 31 preescolares. Se concluye que, el programa ha sido efectivo para lograr las habilidades múltiples, sobre todo el cambio fue bastante notorio en las habilidades kinestésicas de los preescolares donde el resultado estadístico de la media después de la aplicación fue de 18.59%, mientras el resultado del pretest demuestra solo el 2.52%”.

Alcántara (2017) en la investigación *juegos verbales y desarrollo de la expresión oral en alumnos de Educación Secundaria de la I.E. Marino Adrián Meza Rosales, Amarilis – Huánuco*. Cuyo objetivo fue determinar de qué manera los juegos verbales contribuyen en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de la mencionada institución. La investigación es de modelo experimental porque a partir de los resultados del trabajo de campo se determina el impacto positivo de los juegos verbales en el desarrollo de la capacidad de comunicación oral o verbal en una muestra de 70 alumnos. Entre las conclusiones, se destaca que los juegos verbales en la dimensión Pronunciación, tiene impacto positivo en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos.

Bailón (2017) en la investigación *influencia del juego como estrategia de enseñanza de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de educación inicial de la Unión*. Con el propósito de determinar la influencia del juego como estrategias, adaptando diversas estrategias en función de los aprendizajes de los infantes para el desarrollo de las habilidades comunicativas. Cuya investigación es de tipo descriptivo explicativo con una población de 346 niños donde la muestra representativa fue 105 estudiantes.

3.2. Bases teóricas

3.2.1. Juegos cooperativos

Al respecto, Piaget (2001) menciona que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, las capacidades sensorias motrices, simbólica, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo” (p.07)

Jean Piaget, menciona sobre estas tres estructuras fundamentales del juego básicamente en los infantes, como son: como simple ejercicio, el juego simbólico y el juego regalado basado en una interacción grupal.

López (2010) “que a través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (...)” (pág. 21).

El juego, como parte del desarrollo integral del infante, puede tener efectos negativos al instante, como enojarse, llorar o la predominancia del egocentrismo; sin embargo, es a través de estas pequeñas acciones se está creando un nivel de acercamiento y aceptación mutua.

Garaigordobil, Citado por Rodríguez, (2018) define que “los juegos cooperativos sirven como motivación para activar los procesos cognitivos y motores, a través de medios de búsqueda de posibilidades corporales y resolución de dificultades motores, así como habilidades básicas.” (p.36)

3.2.2. Dimensiones de juegos cooperativos

3.2.2.1. Cooperación

La cooperación es el trabajo en común utilizado por un grupo de personas o equipo hacia un objetivo compartido. El trabajo

cooperativo no rivaliza, sino que aumenta impulsos hacia el logro del objetivo. Dentro del equipo, ninguno quiere ganar a su compañero, sino juntos logran ganar al otro equipo.

Debo mencionar lo importante que es sobre lo que menciona Centeno (1981) en la que afirma “Como actitud humana, la cooperación es una forma noble y constructiva de conducta: mueve al hombre a vivir en armonía con sus semejantes y es una respuesta positiva de la personalidad al medio ambiente” (p. 29)

3.2.2.2. Participación

Significa involucrarse en las decisiones del grupo, en la cual, los participantes llevan adelante las acciones u objetivos trazados. Al respecto, Barrientos (2005) señala que la participación es la “capacidad de crear y recrear no solamente objetos materiales, sino también y fundamentalmente nuevas formas de vida, de convivencia social y de organización social que ayuden a superar los desequilibrios existentes” (p. 01)

3.2.2.3. Aceptación

Para la Real Academia Española citado por Reátegui et al (2019), donde mencionan que la aceptación es “Recibir voluntariamente y sin oposición lo que se da, se ofrece y encarga” y.” aprobar, dar por bueno, acceder a algo y asumir resignadamente un sacrificio, molestia o privación” (p. 54)

3.2.2.4. Diversión

Usualmente este término se usa para hacer referencia a las actividades que generan entusiasmo y alegría en quien las realiza ya que se caracterizan por ser entretenidas, alegres, relajantes o interesantes. La diversión es el fenómeno que hace que una persona actúe con entusiasmo y alegría

3.2.3. Características de los juegos

Díaz (2002) como se citó en Itusaca (2019) presenta las siguientes características:

Posee la acción voluntaria a la libertad de los participantes.

Se desarrolla de manera sistemática (orden).

Una actividad de juego se manifiesta con regularidad y consistencia.

Puede tener ciertas limitaciones.

Se auto promueve.

Es un espacio de liberación y socialización

Las actividades de juego son divertidas (no aburre)

Es algo fantástico traído a la realidad.

Es una reproducción de la realidad en el pleno de la ficción.

Se realizan en un tiempo y un espacio determinado.

El juego se interrelaciona con la realidad (no es ficción absoluta).

Puede ser individual o social.

Es genuino, pero evoluciona en el tiempo.

3.2.4. Características del juego cooperativo

Orlick (1996) como se citó en Antón (2001) enfatiza diversas características, a continuación, se describe:

Autonomía para competir, implica que los participantes no son obligadas a competir al no sentir la necesidad de superar a los demás en el juego, en estas acciones debe haber la reciprocidad.

Libertad de crear, en el momento de que los participantes encuentren la libertad para crear, encuentran la satisfacción única y muchas posibilidades para encontrar soluciones a otras dificultades.

Libertad para elegir: El juego por disposición no es juego, uno elige jugar porque le gusta jugar; sin embargo, es importante mantener las reglas de juego, esto para tener un orden en las diversas actividades.

De esta manera proponemos que todo juego cooperativo, busca la socialización y bienestar emocional de los niños en edad preescolar, limitando todo tipo de violencia o agresividad. Esta práctica debe continuar en el hogar.

3.2.5. Clasificación de los juegos

Díaz (1993) como se citó en Meneses (2001) realiza la clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, a continuación, se describe:

- Juegos sensoriales, tienen la característica de estimular los sentidos del ser humano; sin embargo son pasivos y promueven uno o más de nuestros sentidos.
- Juegos motrices, en los preescolares busca el desarrollo de su esquema corporal; es decir, la madurez de los movimientos de los infantes.
- Juegos de desarrollo anatómico, en los niños es fundamental, pues estimulan el desarrollo físico- muscular y las articulaciones
- Juegos organizados: fortalecen las iniciativas sociales y emocionales. De antemano posee de manera implícita la enseñanza.

- Juegos predeportivos, a través de este juego, los niños desarrollan las habilidades y destrezas de manera específica los diferentes deportes.
- Juegos deportivos, Cuyo propósito es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, así mismo la competencia y el ganar o perder. Este tipo de juegos incentivan y cimientan la base de su deporte favorito que en el futuro deben desarrollar con mayor aptitud.

Otra de las clasificaciones respecto a los juegos y tiene mayor arraigo que afirma Piaget (1987) como se citó en López (2020), donde las actividades del juego como un reflejo de la etapa en que el niño se encuentra, donde las principales etapas o estadios del desarrollo tenemos: el sensoriomotor (de 0 a 2), preoperacional (de 2 a 7), de las operaciones concretas (de 7 a 12) y estadio de operaciones formales (a la edad 12 y más), de la misma forma, clasifica cuatro tipos de juegos: juego simbólico, de ejercicio, de reglas y de construcción; cuya consolidación se desarrolla en estas diferentes etapas ya mencionados.

3.2.5.1. Beneficios de juegos cooperativos en el contexto escolar

Tomando los aportes de Garaigordobil (1995) donde manifiesta que “Desde estas investigaciones, se ha puesto de manifiesto que los niños interactuando cooperativamente, mantienen comunicaciones más eficaces, verbalizan más ideas, aceptan más las ideal de los otros, mostrando mayor coordinación, esfuerzo y productividad cuando realizan una tarea” (pág. 93)

En efecto, estas actividades fortalecen motivar los trabajos en equipo; un trabajo sano, divertido y, sobre todo, fomentando las habilidades blandas y valores.

3.2.5.2. El juego en el proceso educativo y afectivo

En la etapa infantil en donde más se realiza esta actividad y por tanto ha sido considerado como un recurso educativo desde hace ya muchos años, podría decirse que es una herencia cultural educativa como manifiesta Serrano (2017), “el juego se encuentra como principal medio de aprendizaje, gracias a él se consigue desarrollar muchas capacidades intelectuales, físicas y sociales; utilizar el juego nos permitirá conocer diferentes habilidades del niño, como son la memoria, la atención, la escucha” (pág. 143)

3.2.6. *Habilidades socioemocionales*

Hernández et al (2018) como se citó en Casel (2017), manifiestan que las habilidades socioemocionales son “herramientas que permiten a las personas entender y regular sus emociones, comprender las de los demás, sentir y mostrar empatía por los otros, establecer y desarrollar relaciones positivas, tomar decisiones responsables, así como definir y alcanzar metas personales” (p. 88).

Así mismo, Roca (2014) afirma que las habilidades socioemocionales “son una serie de conductas observables, pero también de pensamiento y emociones, que nos ayudan a mantener relaciones interpersonales satisfactorias, y a procurar que los demás respeten nuestros derechos y no nos impidan lograr nuestros objetivos” (p. 5)

Para Villeda (2019), las habilidades socioemocionales “Son capacidades para identificar y transformar emociones, sentimientos, pensamientos y conductas que nos permiten relacionarnos de forma sana con las demás personas, tomar decisiones responsables, y alcanzar metas personales, entre otros aspectos” (p. 8). Refrescando Vygotsky y la importancia de la teoría sociocultural, claramente nos hace entender que “los niños desarrollan su propio aprendizaje mediante la interacción social; van adquiriendo nuevas

y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida” (Collaguazo, 2016, p.8).

3.2.7. Dimensiones de habilidades socioemocionales

3.2.7.1. Autoconocimiento

Navarro (s/f) Manifiesta como la capacidad de reconocerse uno mismo, respondiéndose “quien soy yo”. Es la esencia de uno mismo; como persona con juicio, nos autoevaluamos de quienes somos y hacia dónde vamos; es decir de qué forma estamos dando razón a nuestra existencia. Desde luego, Díaz & Lobo (2014) manifiesta que el autoconocimiento “Es el estudio personal de sí mismo en el que se intentan analizar los aspectos tanto positivos como negativos y que resultan vitales para el desarrollo integral de la persona” (p. 5)

3.2.7.2. Autorregulación

Zimmerman (2000) enfatiza como un “proceso de pensamientos autogenerados, emociones y acciones que están planificadas y adaptadas cíclicamente para lograr la obtención de los objetivos personales” (p. 14).

3.2.7.3. Motivación

Se entiende como “La motivación es un tema latente que resalta en las diversas actividades de la vida; principalmente en la escuela y el trabajo, es un elemento inseparable de la persona para el logro de sus metas y objetivos” (Naranjo, 2009, p.153).

3.2.7.4. Empatía

La empatía es la “capacidad de comprender los sentimientos y emociones de los demás, basada en el reconocimiento del otro

como similar. Es una habilidad indispensable para los seres humanos, teniendo en cuenta que toda la vida transcurre en contextos sociales complejos” (López et al 2014 p. 38).

3.2.8. *Las Emociones*

Se refiere a los sentimientos, los pensamientos, los estados biológicos, los estados psicológicos y el tipo de tendencias a la acción que lo caracterizan. Existen centenares de emociones y muchísimas más mezclas, variaciones, mutaciones y matices diferentes entre todas ellas. A continuación, citamos los autores como sigue:

Bisquerra et al (2011) nos ilustra que, las emociones “ (...) nos empuja a querer estar vivos en interacción constante con el mundo y con nosotros mismos. Circuitos que, mientras estamos despiertos, se encuentran siempre activos, en alerta, y nos ayudan a distinguir estímulos importantes para nuestra supervivencia” (p. 14).

Para Aresté (2016), las emociones “surgen en respuesta a un suceso, o bien interno o externo, que tiene una carga de significado positiva o negativa para el individuo. Las emociones se pueden distinguir del concepto del estado de ánimo; generalmente éstas son más cortas y más intensas” (p.10).

3.2.9. *Inteligencia emocional*

El manejo adecuado y efectivo de las emociones y los sentimientos, con el fin de lograr un trabajo pacífico y conjunto de los individuos con una meta común basándose en el autodomínio de la habilidad social y el aprendizaje.

Goleman (2017) “La conciencia de uno mismo es la facultad sobre la que se erige la empatía, puesto que, cuanto más abiertos nos hallemos a nuestras propias emociones, mayor será nuestra destreza en la comprensión de los sentimientos de los demás” (p. 114)

A través de este enunciado, Goleman manifiesta que la inteligencia emocional tiene efectos en nuestra vida cotidiana con relación a nuestro entorno familiar y social; en efecto, de cierta forma nosotros como persona carecemos de empatía social, pero también hay quienes lo practican con sus pares en situaciones de crisis emocional, social, entre otros.

3.3. Bases conceptuales

3.3.1. Juego

Para los infantes o preescolares, el juego puede considerarse como una actividad cuyo objetivo es la recreación o diversión de los participantes, puede realizarse de manera individual o en equipo a través del cual demuestran sus talentos y para ello obedecen a ciertas reglas de juego.

Para el niño y el ser humano es necesario el juego, pues cobra un rol importante en la esfera social, siendo una herramienta de gran utilidad para adquirir capacidades sociales e intelectuales.

3.3.2. Recreación

Conjunto de acciones o actividades que una persona realiza en su afán de despejar la mente por acciones de trabajos prolongados. En el caso de los infantes y niños, estas actividades suelen ser frecuentes por la naturaleza de que ellos aprenden a controlar sus movimientos corporales, la coordinación, entre otros aspectos corporales.

3.3.3. Cooperación

Es una ayuda mutua incondicional entre las personas o grupo de personas. Para que nuestros niños logren la cooperación es necesario desarrollar el valor de la generosidad y la solidaridad desde sus hogares.

3.3.4. Automotivación

Es la fuerza intrínseca que cada niño persiste desde su interior para motivarse y realizar cosas importantes que de esta manera logre sus objetivos. Con una buena estrategia los niños se automotivan rápido, por eso es muy importante darles instrucciones para que ellos realicen una acción de juego en equipo.

3.3.5. Emociones

Conjunto de sentimientos que tiene una persona y expresa en determinados momentos y ellos son el miedo, tristeza, alegría, enfado, amor, angustia, entre otros y que los manifiesta al relacionarse con sus semejantes.

3.3.6. Empatía

La empatía en su concepto general es ponerse en lugar de otro. En realidad, en los niños, es un concepto completo, pues ellos recepcionan de distintas maneras las emociones de sus pares; por otro lado, en los infantes sigue presente el egocentrismo que es una característica propia de ellos.

3.3.7. Competencia

Es la capacidad que cuentan los humanos que en afán de lograr eficazmente un propósito combinan un conjunto de capacidades, habilidades, conocimientos en una situación determinada.

3.3.8. Habilidad

Conjunto de capacidades que como personas humanas poseemos para desempeñarse en múltiples actividades; esto quiere decir que son aptitudes innatas que a través de la acumulación o experiencia estas se convierten en destrezas que finalmente sirve para dar soluciones a ciertos problemas.

CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO

4.1. Ámbito

La investigación se realizó en la institución inicial N° 133 del centro poblado de Ayancocha, distrito y provincia de Ambo. Los sujetos de estudio fueron los preescolares que estuvieron a mi cargo, del salón de 5 años de edad sección única correspondientes al año académico -2021. Las sesiones de investigación se desarrollaron de manera semipresencial (una vez a la semana) en el contexto social de confinamiento a causa de la pandemia del covid-19. Para su ejecución se ha utilizado los medios y materiales que en las sesiones aplicadas se mencionan.

4.2. Tipo y nivel de investigación

4.2.1. Tipo de investigación

El trabajo investigativo fue de tipo aplicada ya que el desarrollo de esta investigación tubo intenciones prácticas y, a partir de ello realizar cambios de actitud de habilidades socioemocionales en los participantes Al respecto, Carrasco (2016) afirma que la investigación aplicada “se realiza con el objetivo de producir cambios cualitativos en la estructura social, es decir, manipular la realidad social para dar tratamiento metodológico a un determinado sector, comprendidos dentro de su ámbito real, que constituya un problema permanente.” (p. 49)

4.2.2. Nivel de investigación

El estudio realizado corresponde al nivel explicativo, al respecto, Carrasco (2016) afirma claramente que los trabajos experimentales responden a estas interrogantes: “¿Qué cambios y modificaciones se han producido?, ¿Qué mejoras se han logrado?, ¿Cuál es la eficacia del nuevo sistema?, entre otros.” (p. 16). Desde luego, al aplicar las sesiones de aprendizaje se ha notado los cambios en la variable aplicada.

4.3. Población y muestra

4.3.1. Descripción de la población

Con respecto a la población, Carrasco (2016) afirma que “Es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 236). En esa lógica, la población estuvo constituida por los preescolares de la I.E. N° 133. Entre las edades de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 75 estudiantes. Los mencionados grupos de estudio provienen de familias de clase baja, que en su mayoría se dedican al comercio y transporte. Gracias a estas actividades, las familias sustentan su hogar y brindan educación adecuada a sus hijos; prueba de ello, los niños de nivel inicial terminan de manera oportuna el ciclo de preescolaridad. A continuación, se detalla la población de estudio del grupo de trabajo:

Tabla 2

Población de Estudiantes

Ciclo	Nivel Inicial	N° de Estudiantes		Subtotal
		Varones	Mujeres	
II	3 años	13	10	23
	4 años	17	09	26
	5 año	15	11	26
Total de estudiantes		45	30	75

Nota: Elaboración por la tesista a partir de la nómina de matrícula de estudiantes 2021

4.3.2. Muestra y método de muestreo

Para Hernández, et al (2014) “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (p. 173). El método de muestreo utilizado fue el muestreo no probabilístico por conveniencia porque la unidad de

estudio fueron los preescolares de 5 años, la misma que se ha elegido por características comunes como es la edad.

Tabla 3

Muestra de Estudiantes

Ciclo II	Nivel Inicial	N° de estudiantes		Total
		varones	mujeres	
	5 año	11	10	21
Total de estudiantes				21

Nota. Estudiantes matriculados que asistieron a las clases en el 2021

4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Preescolares de 5 años matriculados en el año 2021
- Preescolares que asistieron de manera regular a las clases

Criterios de exclusión

- Preescolares de 5 años matriculados, pero que no asistieron a las clases
- Preescolares que asistieron de manera irregular a las clases

4.4. Diseño de investigación

La investigación tiene un diseño preexperimental, con diseño de un solo grupo, con pre test y post test, además es de tipo longitudinal, puesto lo que se pretende es estudiar los procesos de cambio en función de tiempo y explicarlos. Al respecto, Carrasco (2016) menciona que, “Este diseño consiste en aplicar a un grupo una previa prueba al tratamiento experimental, para luego administrar el tratamiento, y después de ello, aplicar la medición posterior” (pág. 64).

Su diagrama de la investigación es como sigue en la siguiente página:

G	O ₁	X	O ₂
---	----------------	---	----------------

G: Grupo experimental

X: Variable experimental

O₁: Preprueba

O₂: posprueba

4.5. Técnicas e instrumentos

4.5.1. Técnicas

Técnica de observación. Esta técnica fue empleada para recoger información sobre las actividades de juegos cooperativos realizados por los estudiantes de preescolar respecto a las habilidades socioemocionales durante la aplicación de las sesiones. Al respecto, Ander-Egg (1992), como se citó en Ñaupas et al. (2014) afirma que, la observación “es la reina de las técnicas de investigación social y por ende de la investigación pedagógica, es la más antigua y al mismo tiempo la más confiable, en cuanto sirve para recoger datos e informaciones, para verificar hipótesis” (p.135)

4.5.2. Instrumentos.

Se utilizó la lista de cotejo con 20 reactivos o ítems, la misma que se utilizó para cotejar la variable en estudio. Para Ñaupas et al. (2014) este instrumento consiste en “una cédula u hoja de control, de verificación de la presencia o ausencia de conductas, secuencia de acciones, destrezas, competencias, aspectos de salud, actividades sociales, etc. También sirve para inventariar métodos, técnicas, estrategias, equipos, materiales en general” (p.139).

4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos

Los instrumentos fueron validados por juicio de expertos conocedores del tema que, por su trayectoria son reconocidos en el campo de la investigación. En la siguiente hoja, se detalla en el cuadro a los expertos:

Tabla 4*Relación de Juicio de expertos*

N°	Experto validador	Puntaje	Decisión
01	Dr. Adalberto Lucas Cabello	301	Debe Aplicarse
02	Dr. Wilfredo Antonio Sotil Cortavarría	320	Debe Aplicarse
03	Dr. Manuel Blanco Aliaga	320	Debe Aplicarse
04	Dr. Hilarión Paucar Coz	320	Debe Aplicarse
05	Dr. Arturo Lucas Cabello	320	Debe Aplicarse

Nota. Elaboración en base al instrumento de validación

4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos

Se elaboró una lista de cotejo con 20 ítems para evaluar la variable dependiente con tres respuestas como son: 3 (siempre), 2 (a veces), 1 (nunca). De la misma forma, fue validado con la prueba estadística con el paquete estadístico de Excel, donde el alfa de Cronbach fue lo siguiente:

Tabla 5*Confiabilidad del instrumento*

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,91	20

Fuente: estadística de confiabilidad

Tabla 6*Rangos de confiabilidad*

Rango	Confiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento de datos se empleó el análisis con la estadística descriptiva con el software SPSS versión 26, a partir del cual se han interpretado y analizado las crear tablas y gráficos de manera general y por dimensiones.

4.7. Aspectos éticos

Para este trabajo de investigación se emitió un documento de autorización a la dirección de la institución educativa donde se realizó la investigación; así mismo, se contó con el consentimiento informado de los padres de familia, ya que los sujetos de nuestra investigación fueron los preescolares, así mismo, se dio el cumplimiento de las normas de bioseguridad de manera rigurosa.

CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Análisis descriptivo

Tabla 7

Consolidado de Pre y Post Test y según Dimensiones

	Pretest General	Postest General	Pretest Autoconocimiento	Postest Autoconocimiento	Pretest Autorregulación	Postest Autorregulación	Pretest Motivación	Postest Motivación	Pretest Empatía	Postest Empatía
Válido	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media	11,48	17,71	5,76	8,76	5,52	8,95	5,38	8,67	5,62	8,95
Mediana	11,00	18,00	5,00	9,00	5,00	9,00	5,00	8,00	5,00	9,00
Moda	11	19	5	8	5	8	5	8	5	10
Desviación estándar	,680	1,384	,889	,995	,750	,865	,590	,796	,805	1,024
Varianza	,462	1,914	,790	,990	,562	,748	,348	,633	,648	1,048
Rango	3	5	2	3	2	2	2	2	2	3
Mínimo	10	15	5	7	5	8	5	8	5	7
Máximo	13	20	7	10	7	10	7	10	7	10
Suma	241	372	121	184	116	188	113	182	118	188

Nota. Se muestra el procesamiento de estadística descriptiva correspondiente al consolidado de notas de pre y post test: así como según dimensiones.

Se identificó medidas de dispersión y de centralización que dan cuenta del comportamiento de las notas en ambos grupos, entre ellas: El promedio aritmético del grupo pre test se encuentra en la nota: 11,48 y del post test en 17,71; así mismo en la dimensión Autoconocimiento, la nota pre test fue de 5,76 y en el post test 8,76; de la misma forma, en la dimensión Autorregulación: Pre test 5,52 y post test 8,95; además, en la dimensión Motivación: Pre test 5,38 y post test 8,67. Finalmente, en la dimensión Empatía: Pre test 5,62 y post test 8,95.

Tabla 8

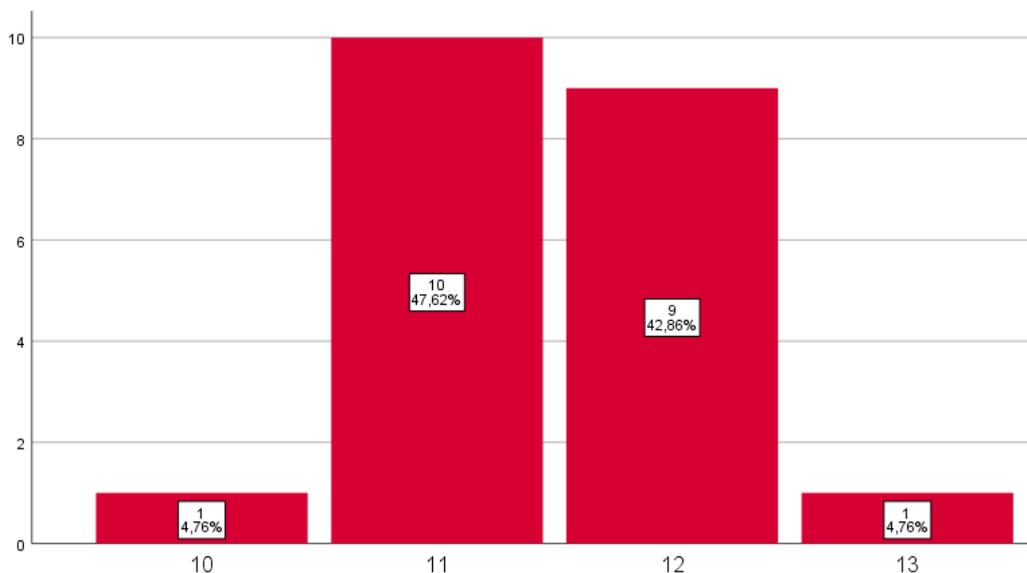
Consolidado Pre Test. Institución Educativa N° 133.

Nota	fi	%	% acumulado
10	1	4,8	4,8
11	10	47,6	52,4
12	9	42,9	95,2
13	1	4,8	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del pretest general

Figura 1

Consolidado Pre Test. Institución Educativa N° 133.



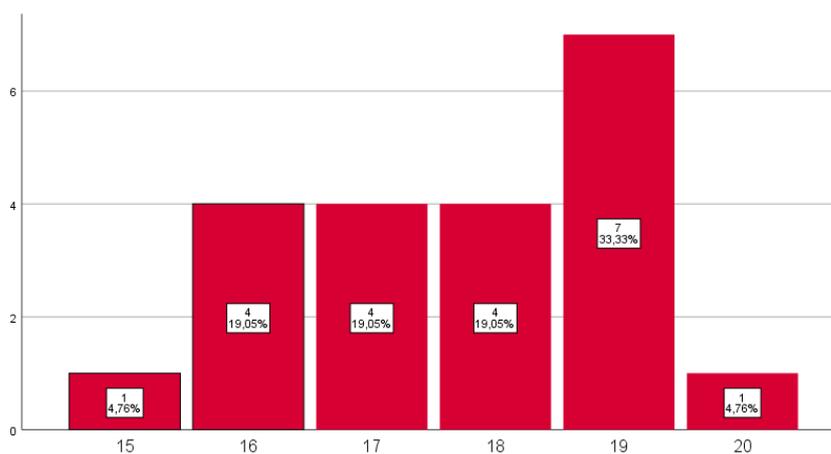
Interpretación y Análisis:

En la tabla N° 02 y en el figura N°01, se observa el promedio de notas del pretest de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo, que se ubicó entre las notas de 10 a 13, existiendo mayor concentración de (47,62%) en la nota 11 y en las notas 10 y 13 (4,76%) respectivamente. La calificación de 12 fue registrada en un 42,86% de los estudiantes.

Tabla 9*Consolidado Post Test. I.E. N° 133 – Ambo – Huánuco 2021*

Resultados del post test (global)			
Notas	fi	%	% acumulado
15	1	4,8	4,8
16	4	19,0	23,8
17	4	19,0	42,9
18	4	19,0	61,9
19	7	33,3	95,2
20	1	4,8	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del postest general

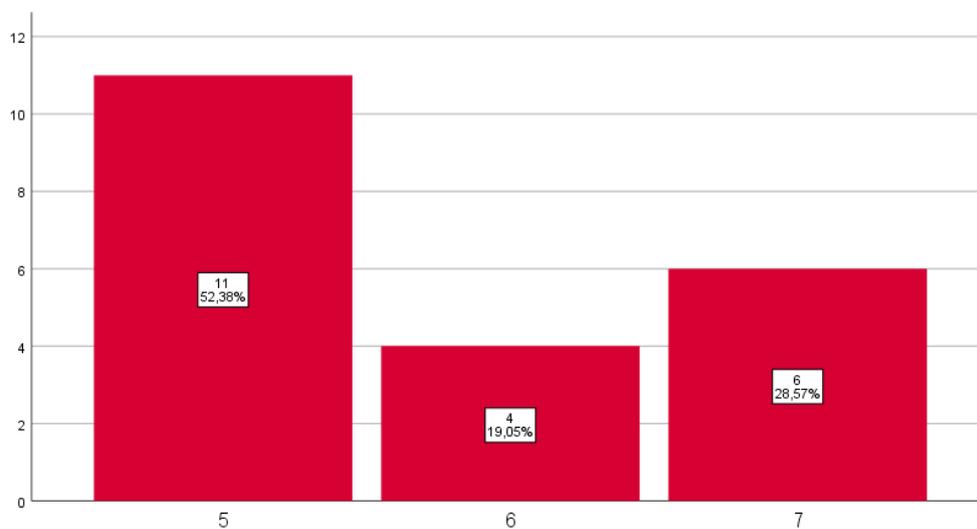
Figura 2*Consolidado Postest. I.E. N° 133 – Ambo – Huánuco 2021*

En la tabla N° 03 y en el figura N°02, se observa el promedio de notas del postest de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo se ubicó entre las notas de 15 a 20, existiendo mayor concentración del (33,33%) en la nota 19 y en las notas 16, 17. y 18 (19,05%) respectivamente, y las calificaciones de 15 y 20 fueron registradas en un (4,76%) respectivamente en los estudiantes.

Tabla 10*Resultados del Pre Test Dimensión Autoconocimiento*

Notas	fi	%	% acumulado
5	11	52,4	52,4
6	4	19,0	71,4
7	6	28,6	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del pretest dimensión autoconocimiento

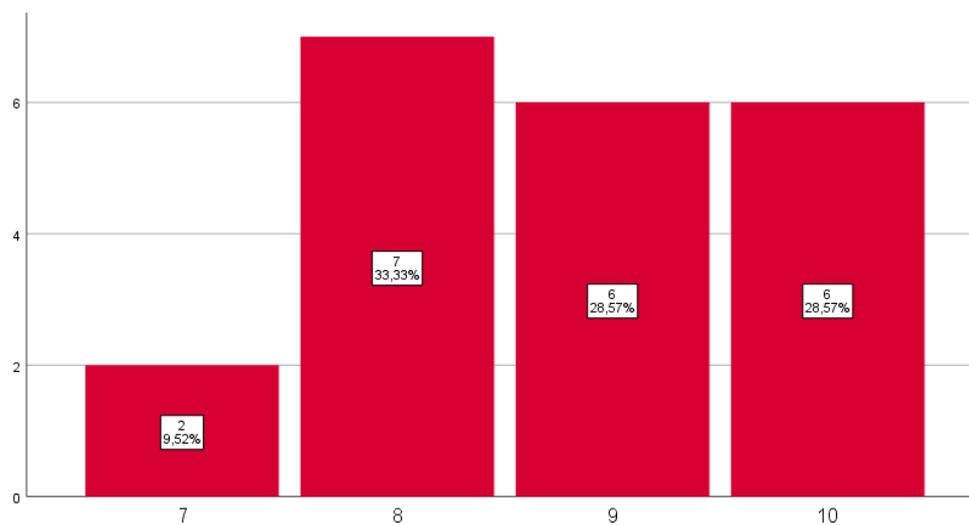
Figura 3*Resultados del Pre Test Dimensión Autoconocimiento*

En la tabla N° 04 y en el figura N°03, se observa el promedio de notas del pre test de la dimensión autoconocimiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayacocha – Ambo se ubicó entre las notas de 05 a 07, existiendo mayor concentración del (52,38%) en la nota de 05. En la nota 06 de (19,05%). Y en la nota de 07 (28,57%). en los estudiantes.

Tabla 11*Resultados del Postest Dimensión Autoconocimiento*

Notas	fi	%	% acumulado
7	2	9,5	9,5
8	7	33,3	42,9
9	6	28,6	71,4
10	6	28,6	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del postest dimensión autoconocimiento

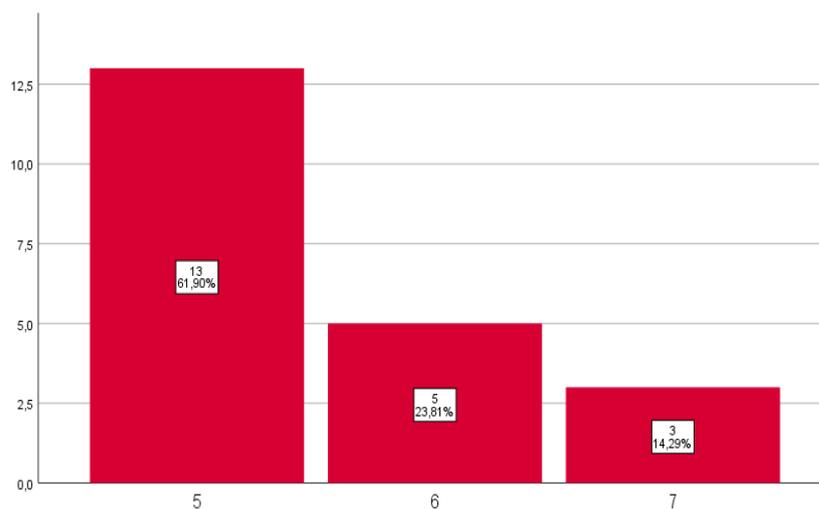
Figura 4*Resultados del Postest Dimensión Autoconocimiento*

En la tabla N° 05 y en el figura N°04, se observa el promedio de notas del postest de la dimensión autoconocimiento de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo, se ubicó entre las notas de 07 a 10, existiendo mayor concentración del (33,33 %) en la nota de 08. En las notas 09 y 10 (28,57%) respectivamente. Y en la nota 07 (9,52%) en los estudiantes.

Tabla 12*Resultados del Pretest Dimensión Autorregulación*

	fi	%	% acumulado
5	13	61,9	61,9
6	5	23,8	85,7
7	3	14,3	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del pretest dimensión autorregulación

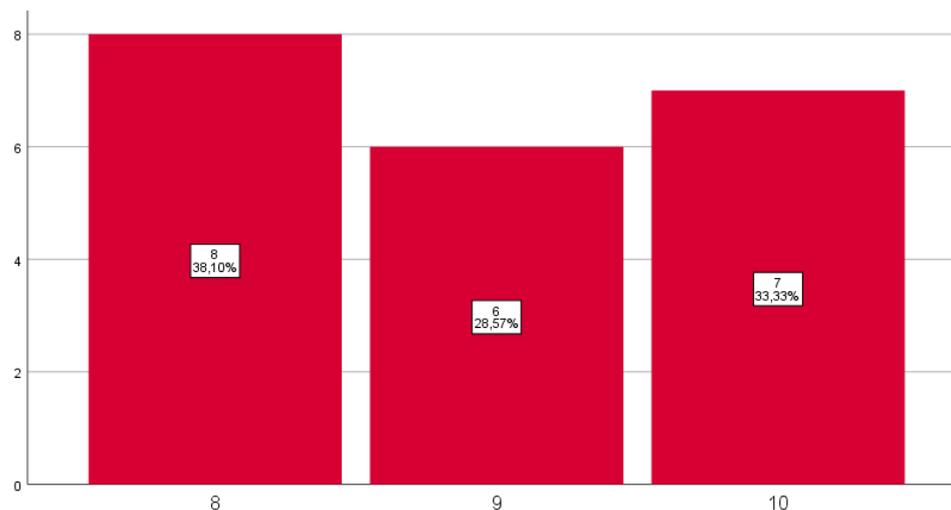
Figura 5*Resultados del Pretest Dimensión Autorregulación*

En la tabla N° 06 y en el figura N°05, se observa el promedio de notas del pretest de la dimensión autorregulación de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo se ubicó entre las notas de 05 a 07, existiendo mayor concentración del (61,90%) en la nota 05. En la nota 06 de un (23,81%). y en la nota 07 un (14,29%) en los estudiantes.

Tabla 13*Resultados Postest Dimensión Autorregulación*

	fi	%	% cumulado
8	8	38,1	38,1
9	6	28,6	66,7
10	7	33,3	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del postest dimensión autorregulación

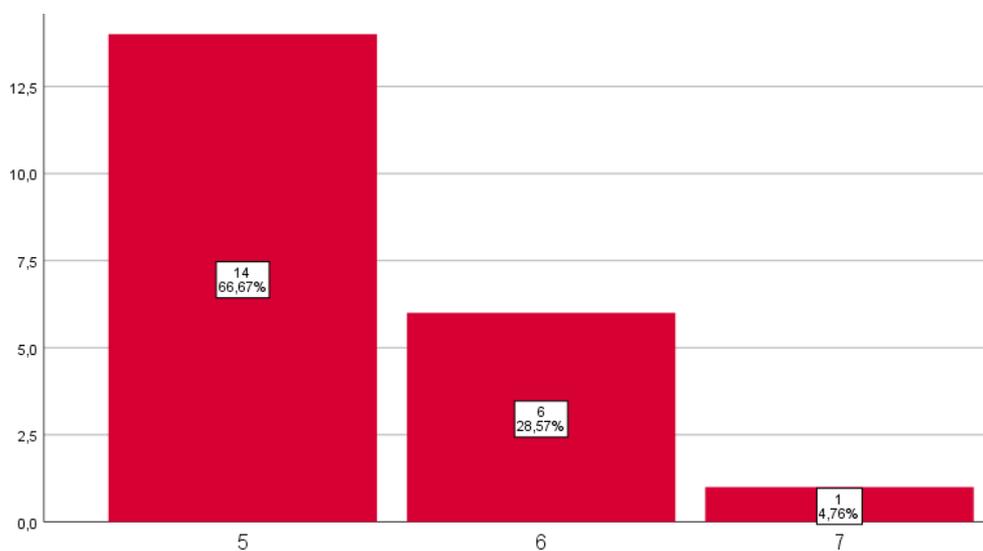
Figura 6*Resultados del Postest Dimensión Autorregulación*

En la tabla N° 07 y en el figura N°06, se observa el promedio de notas del postest de la dimensión autorregulación de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo se ubicó entre las notas de 08 a 10, existiendo mayor concentración del (38,10 %) en la nota 08. En la nota 10 de (33,33%). y en la nota 09 un (28,57%) en los estudiantes.

Tabla 14*Resultados Pretest Dimensión Motivación*

	fi	%	% acumulado
5	14	66,7	66,7
6	6	28,6	95,2
7	1	4,8	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del pretest dimensión motivación

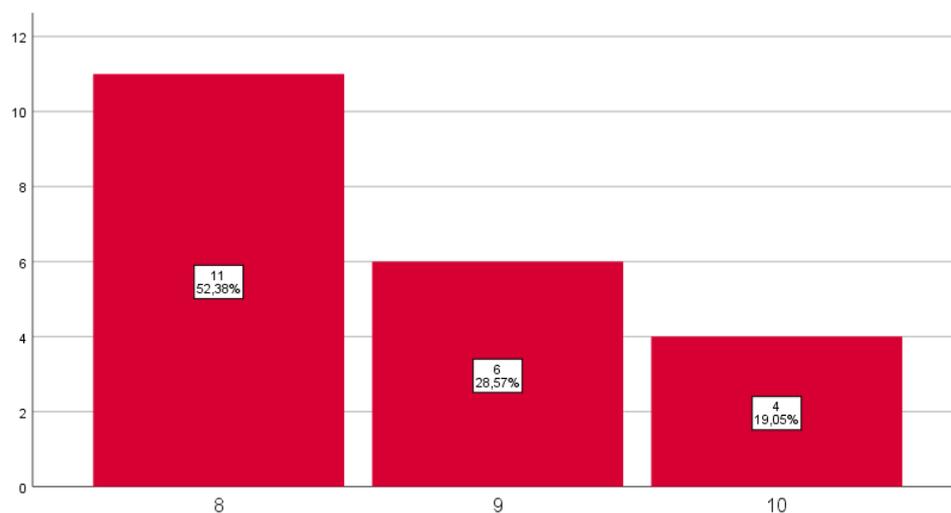
Figura 7*Resultados Pretest Dimensión Motivación*

En la tabla N° 06 y en el figura N°05, se observa el promedio de notas del pretest de la dimensión Motivación de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo se ubicó entre las notas de 05 a 07, existiendo mayor concentración (66.7 %) en la nota 05. En las notas 06 (28,6%). Y en la nota 07 (4.8%). en los estudiantes.

Tabla 15*Resultados Postest Dimensión Motivación*

	fi	%	% acumulado
8	11	52,4	52,4
9	6	28,6	81,0
10	4	19,0	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del postest dimensión motivación

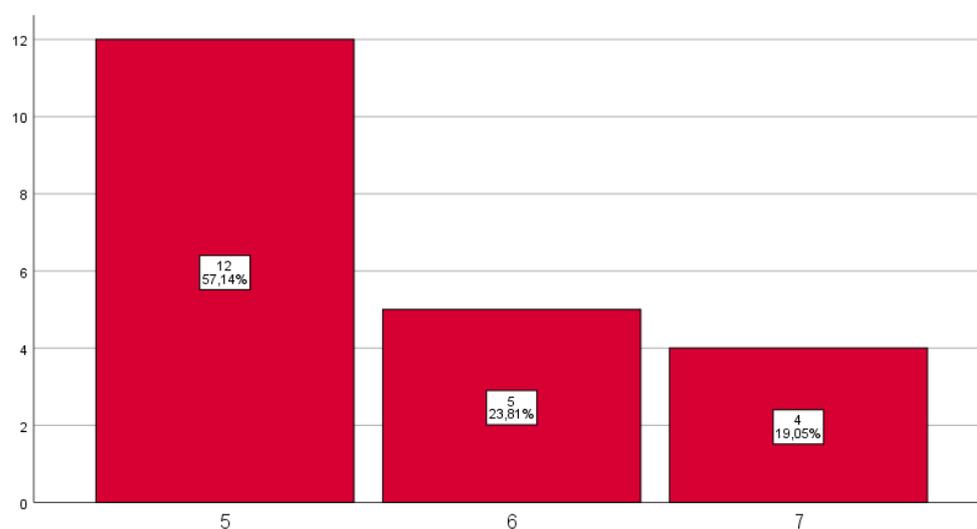
Figura 8*Resultados Postest Dimensión Motivación*

En la tabla N° 09 y en el figura N°08, se observa el promedio de notas del postest de la dimensión Motivación de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo se ubicó entre las notas de 08 a 10, existiendo mayor concentración del (52,4 %) en la nota 08. En la nota 09 de (28,6%). Y en la nota de 10 el (19,0%) en los estudiantes.

Tabla 16*Resultados Pretest Dimensión Empatía*

	fi	%	% acumulado
5	12	57,1	57,1
6	5	23,8	81,0
7	4	19,0	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del pretest dimensión empatía

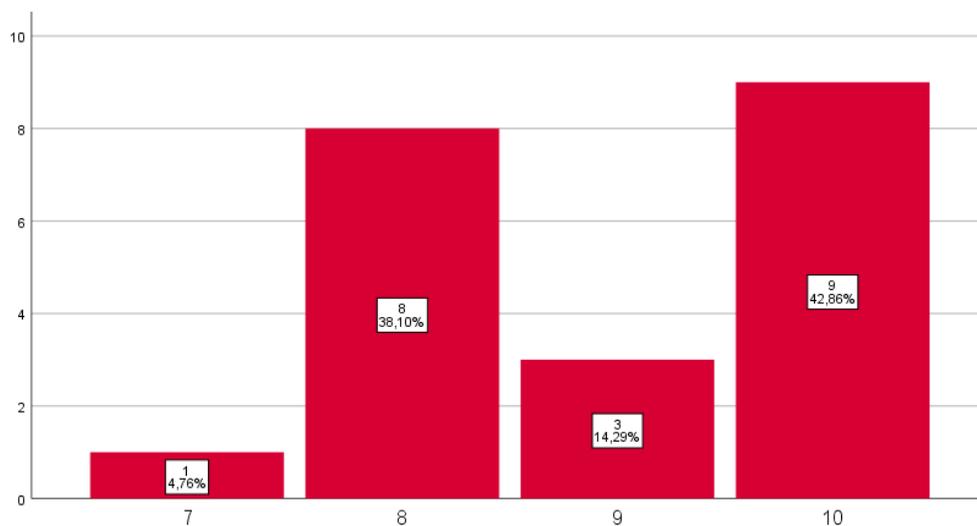
Figura 9*Resultados Pretest Dimensión Empatía***Interpretación y Análisis:**

El promedio de notas del postest dimensión En la tabla N° 10 y en el figura N°09, se observa el promedio de notas del pre test de la dimensión Empatía de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo se ubicó entre las notas de 05 a 07, existiendo mayor concentración del (57,1%) en la nota 05. En la nota 06 de (23,8%). y en la nota de 7 (19,0%) en los estudiantes.

Tabla 17*Resultados Postest Dimensión Empatía*

	fi	%	% acumulado
7	1	4,8	4,8
8	8	38,1	42,9
9	3	14,3	57,1
10	9	42,9	100,0
Total	21	100,0	

Nota: Datos tomados del postest dimensión empatía

Figura 10*Resultados Postest Dimensión Empatía***Interpretación y Análisis:**

En la tabla N° 11 y en el figura N° 10, se observa el promedio de notas del postest de la dimensión Empatía de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 133 de Ayancocha – Ambo se ubicó entre las notas de 7 a 10, existiendo mayor concentración del (42,9%) en la nota 10. En la nota 08 de (38,1%). En la nota 09 de (14,3%) y en la nota 07 de (4,8%) en los estudiantes.

5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

Contrastación de hipótesis general

Hi: Sí existe diferencia significativa entre la prueba de entrada y salida en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de la institución educativa en mención.

H0: No existe diferencia significativa entre la prueba de entrada y salida sobre en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de la institución educativa en mención.

Tabla 18

Estadísticas de muestras Emparejadas

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre Test	11,48	21	,680	,148
Post Test	17,71	21	1,384	,302

Tabla 19

Prueba de Muestras Emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre Test	-6,238	1,513	,330	-6,927	-5,549	-	20	,000
Post Test						18,889		

Interpretación: Según los datos que muestran la tabla 12 y 13; se aprecia los resultados del pretest y postest de la media ($\bar{x} = 11,48$ y $17,71$) esto hace entender que existe una diferencia significativa en el desarrollo de las habilidades socioemocionales

en los niños de 5 años de la I.E.I.N°133 de Ayancocha – Ambo. Por otro lado, tenemos el valor calculado ($t = -18,889$) con un $gl = 20$ y nivel de significación ($0,00 < 0,05$).

Conclusión: hay una diferencia significativa antes y después de utilizar los juegos cooperativos, esto indica que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo., por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis de la investigación (H_1).

Hipótesis Específicas: Según Dimensiones

Dimensión Autoconocimiento

Tabla 20

Estadística e Muestras Emparejadas

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pretest Autoconocimiento	5,76	,889	,194
	1		
Postest Autoconocimiento	8,76	,995	,217
	1		

Tabla 21

Prueba de Muestras Emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilat)
	Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre y Post Test Autoconocimiento	-3,000	1,049	,229	-3,477	-2,523	-13,108	20	,000

Interpretación: Según los datos que muestran la tabla 14 y 15; se aprecia los resultados del pretest y postest de la dimensión autoconocimiento se obtuvo la media

($\bar{x} = 5,76$ y $8,76$) esto demuestra que existe una diferencia en la dimensión Construye interpretaciones históricas. Por otro lado, tenemos el valor calculado ($t = -13,108$) con un $gl = 20$ y nivel de significación ($0,00 < 0,05$).

Conclusión: hay una diferencia significativa antes y después de utilizar los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo de la dimensión Autoconocimiento, por lo que se rechaza la nula (H_0) y se acepta la hipótesis de la investigación (H_1).

Dimensión Autorregulación

Tabla 22

Estadística de muestras Emparejadas

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre Test	5,52	21	,750	,164
Post Test	8,95	21	,865	,189

Tabla 23

Prueba de Muestras Emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	l	Sig. (bilat)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre y Post Test Autorregulación	-3,429	1,287	,281	-4,015	-2,843	-12,205	20	,000

Interpretación: Según los datos de la tabla 16 y gráfico 17; se aprecia los resultados del pretest y posttest de la media ($\bar{x} = 5,52$ y $8,95$) donde existe una diferencia en la dimensión autorregulación. Por otro lado, tenemos el valor calculado ($t = -12,205$) con un $gl = 20$ y nivel de significación ($0,00 < 0,05$).

Conclusión: hay una diferencia significativa antes y después de utilizar los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo de la dimensión autorregulación, por lo que se rechaza la nula (H0) y se acepta la hipótesis de la investigación (H1).

Dimensión Motivación

Tabla 24

Estadísticas de Muestras Emparejadas

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre Test Motivación	5,38	21	,590	,129
Post Test Motivación	8,67	21	,796	,174

Tabla 25

Prueba de Muestras Emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	S	ig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre y Post Test Motivación	-3,286	,956	,209	-3,721	-2,850	-	20	,000
							15,747	

Interpretación: Según los datos que muestran la tabla 18 y grafico 19; se aprecia los resultados del pretest y posttest de la media ($\bar{x} = 5,38$ y $8,67$) esto hace entender que existe una diferencia en la dimensión motivación. Por otro lado, tenemos el valor calculado ($t = -15,747$) con un $gl = 20$ y nivel de significación ($0,00 < 0,05$).

Conclusión: hay una diferencia significativa antes y después de utilizar los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo de

la dimensión motivación, por lo que se rechaza la nula (H0) y se acepta la hipótesis de la investigación (H1).

Dimensión Empatía

Tabla 26

Estadísticas de Muestras Emparejadas

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Resultados del Pre Test Empatía	5,62	21	,805	,176
Resultados del Post Test Empatía	8,95	21	1,024	,223

Tabla 27

Prueba de Muestras Emparejadas

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior				Superior
Pre y Post Test Empatía	-3,333	1,197	,261	-3,878	-2,788	-	20	,000
							12,759	

Interpretación: Según los datos que muestran la tabla 20 y gráfico 21; se aprecia los resultados del pretest y posttest de la media ($\bar{x} = 5,62$ y $8,95$) esto hace entender que existe una diferencia en la dimensión empatía. Por otro lado, tenemos el valor calculado ($t = -12,759$) con un $gl = 20$ y nivel de significación ($0,00 < 0,05$).

Conclusión: hay una diferencia significativa antes y después de utilizar los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la I.E.I. N°133 de Ayancocha – Ambo de la dimensión empatía, por lo que se rechaza la nula (H0) y se acepta la hipótesis de la investigación (H1).

5.3. Discusión de resultados

El propósito de esta investigación fue demostrar la efectividad del uso de los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades socioemocionales en los preescolares de la institución educativa en mención, lo cual demostró que, al realizar diferentes actividades o juegos recreativos con fines educativos, generó efectos positivos en el progreso y desarrollo de las habilidades socioemocionales.

Luego de la ejecución de las sesiones de los juegos cooperativos los participantes han mostrado un cambio favorable, consiguiendo mejorar las habilidades sociales y emocionales; pues como se muestra en la tabla 8 del pretest que el 47,6% obtuvieron la nota de 10; mientras que el 42,9% la nota de 12; también el 4,8% obtuvo la nota de 10 y 13 respectivamente; sin embargo en la tabla 9 del postest se muestra que el 33,3% obtuvieron la nota 19; así mismo las notas 16, 17 y 18 un 19,0%; finalmente un 4,8% en las notas de 15 y 20 respectivamente. Estas cifras demuestran que la mayoría de los participantes mejoraron en las habilidades socioemocionales, de la misma forma, no se aprecia a ningún participante en los niveles inferiores.

Estos hallazgos evidenciados en la investigación descrita coinciden con los resultados obtenidos por Martínez (2020) en la investigación de la estimulación temprana del área socioemocional en los preescolares. Concluye que las actividades realizadas favorecieron en su conducta y el desarrollo afectivo del grupo estudiado; de la misma forma influyeron significativamente en los docentes y padres de familia; por su parte, Hinojosa (2019), quien al estudiar el programa socioemocional para los preescolares basado en herramientas tecnológicas ha logrado identificar y desarrollar las emociones, los estados anímicos y cuyas participaciones en equipo fueron productivos; además, Ezquerro (2019) al aplicar su investigación de un programa de intervención en educación socioemocional en la educación primaria en la que llegó a obtener resultados positivos sobre todo en el autoconcepto y autoestima en los niños de primaria.

En las tesis de carácter nacional también tienen coincidencias con nuestra investigación como en Barrantes (2020) la misma que investigó sobre los Juegos

cooperativos y habilidades sociales en los escolares del 1er grado. Concluye que existe alta y directa correspondencia entre las variables de estudio, para tal efecto la correlación de Pearson fue de (0,899); por otro lado, Herrera (2015) logró desarrollar mejoras significativas en los estudiantes de primaria, ya que las habilidades sociales mejoraron de 26.3% (en el pretest) al 73.3% (en el postet); también, García (2018) logró demostrar que los juegos tradicionales empleados durante las sesiones de clase fueron fundamentales para lograr la psicomotricidad gruesa en los participantes.

En los antecedentes locales, cuyas coincidencias se muestran con nuestro trabajo en Espinoza (2020), donde concluye que las habilidades sociales repercutieron de forma favorable en las relaciones interpersonales en los adolescentes de una institución educativa particular de la ciudad de Huánuco. Por su parte, Rojas (2029) concluye que al realizar las estrategias de dinámicas vivenciales mejoraron en los niveles de responsabilidad, cooperación y valores en los estudiantes de nivel primaria de una I.E. del distrito de la Unión-Dos de Mayo. De la misma forma, Alcántara (2017) investigó que los juegos verbales tienen un impacto positivo en el desarrollo de la expresión oral, esto lo expresa en la dimensión Pronunciación en los estudiantes. También, Huaynates (2019) concluyó que el programa creciendo felices y su efecto en el desarrollo de habilidades múltiples en preescolares de 3 años de la zona de Amarilis ha sido efectivo para lograr los propósitos trazados, sobre todo el cambio fue bastante notorio en las habilidades kinestésicas donde el resultado estadístico de la media después de la aplicación fue de 18.59%, mientras el resultado del pretest demuestra solo el 2.52%”.

Finalmente, esta investigación buscó comprobar el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de la institución educativa en mención, cuyos resultados demostraron que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, el cual coincide con los estudios mencionados.

5.4. Apotre científico de la investigación

Esta investigación ha logrado evidenciar que, al aplicarse los juegos cooperativos los infantes del nivel inicial lograron mejorar las habilidades blandas principalmente de carácter social y emocional, estas evidencias han sido contrastadas luego de finalizar la aplicación de las sesiones de investigación después de la aplicación del instrumento de recolección de datos y el procesamiento estadístico.

Por otro lado, los juegos cooperativos jugaron un rol muy importante en la labor pedagógica, pues ayudó potencialmente en el desarrollo físico y motor en los infantes, gracias a la participación constante de los pequeños un ambiente social sano y entretenido. De la misma forma, sus manifestaciones emocionales de los niños han ido mejorando y eso se ha evidenciado en la forma de comportarse de cada uno de los participantes.

Finalmente, manifestamos que, esta estrategia educativa queda como un aporte para las investigaciones en adelante, no solo con fines de mejorar los aprendizajes de nuestros niños, sino este aporte debe enriquecer y fortalecer el desarrollo de las habilidades blandas y por consiguiente las habilidades duras en el ámbito de la EBR, EBA, en los estudiantes de la educación superior, los profesionales y que los padres de familia desde el hogar deben fortalecerlas hacia sus hijos con sus ejemplos.

CONCLUSIONES

Conforme a la investigación lograda y contrastando con los objetivos trazados, se describe las siguientes conclusiones:

1. Se demostró la efectividad de los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades socioemocionales en los preescolares de cinco años de la I.E. 133 del centro poblado de Ayancocha- Ambo, estos hechos se evidencian en los resultados alcanzados en la investigación; así, en la tabla 8 del pretest se aprecia que el 47,6% (10 estudiantes) obtuvieron la nota de 10; mientras que el 42,9% (9 estudiantes) obtuvieron la nota de 12; así mismo el 4,8 (1 estudiante) obtuvo la nota de 10 y 13 respectivamente; sin embargo en la tabla 9 del postest se muestra que el 33,3% (7 estudiantes) obtuvieron la nota 19; así mismo las notas 16,17 y 18 un 19,0% (4 estudiantes), finalmente un 4,8% (1 estudiante) en las notas de 15 y 20 respectivamente. De esta manera se afirma que los juegos cooperativos desarrollados aportaron efectivamente en el desarrollo socioemocional de cada participante, la presencia de ellos en cada uno de las sesiones fue decisivo ya que los avances mencionados fueron positivos.
2. Se comprobó el efecto positivo de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión autoconocimiento en preescolares de la institución en mención, pues los resultados fueron de la siguiente manera: En la tabla 10 del pretest se muestra que el 52,4% (11 estudiantes) obtuvieron la nota de 5; mientras que 28,6% (6 estudiantes) obtuvieron la nota de 7; finalmente el 19,0% (4 estudiantes) tuvieron la nota de 6. En el postest de la dimensión ya mencionada, en la tabla 11 el 33,3% (7 estudiantes) obtuvieron la nota de 8; a sí mismo en las notas de 9 y 10 el 28,6% (6 estudiantes) respectivamente. De ello podemos afirmar que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo desarrollaron de la dimensión autoconocimiento
3. Por su parte, cuando se evaluó el efecto de los juegos cooperativos en la dimensión autorregulación fue como muestran la tabla 12 del pretest que el 61,9% (13 estudiantes) obtuvieron la nota de 5; luego el 23,8% (5 estudiantes)

obtuvieron la nota de 6 y el 14,3% (3 estudiantes) obtuvieron la nota de 7; mientras que en el postest, como lo demuestra la tabla 13: el 38,1% (8 estudiantes) obtuvieron la nota de 8; luego el 33,3% (7 estudiantes) obtuvieron la nota de 10 y un 28,6% (6 estudiantes) obtuvieron la nota de 9. De esta manera se evaluó el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión autorregulación.

4. Así mismo, se demostró que los juegos cooperativos en la dimensión motivación tuvieron un efecto positivo, ya que en el pretest se demostró en la tabla 14, que el 66,7% (14 estudiantes) obtuvieron la nota de 5; en seguida el 28,6% (6 estudiantes) obtuvieron la nota de 6; y, el 4,8% (1 estudiante) obtuvo la nota de 7. Sin embargo, en el postest como lo muestra la tabla 15, el 52,4% (11 estudiantes) obtuvieron la nota de 8, mientras que el 28,6% (6 estudiantes) obtuvieron la nota de 9 y el 19,0% (4 estudiantes) obtuvieron la nota de 10. Entonces, según los datos obtenidos se demostró el efecto positivo de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión motivación.
5. Finalmente, se evaluó el efecto de los juegos cooperativos en la dimensión empatía, del cual se aprecia en la tabla 16 que el 57,1% (12 estudiantes) obtuvieron la nota de 5; mientras que el 23,8% (5 estudiantes) obtuvieron la nota de 6; y, el 19,0% (4 estudiantes) obtuvieron la nota de 7. Por otro lado, en los resultados obtenidos en el postest demuestran que el 42,9% (9 estudiantes) obtuvieron la nota de 10; así mismo el 38,1% (8 estudiantes) obtuvieron la nota de 8, mientras que el 14,3% (3 estudiantes) obtuvieron la nota de 9 y el 4,8% (1 estudiante) obtuvo la nota de 7. A partir de estos datos se logró evaluar el efecto positivo de los juegos cooperativos en el desarrollo de la dimensión empatía.

SUGERENCIAS

Después de haber señalado las conclusiones y como responsable de esta investigación para emitir las siguientes sugerencias:

1. Sugerir a las maestras de la I.E. 133 del centro poblado de Ayancocha-Ambo a utilizar los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades socioemocionales en los preescolares de 3, 4 y 5 años, ya que fue demostrada su efectividad durante la investigación.
2. Al comprobar el efecto positivo de los juegos cooperativos en la dimensión autoconocimiento, se sugiere a todos los docentes, estudiantes que se encuentren interesados a aplicar la estrategia utilizada para el desarrollo de habilidades de autoconocimiento de sus niños o preescolares.
3. La evaluación de los juegos cooperativos en la dimensión autorregulación, fue favorable, pues los resultados nos permiten sugerir a todos los docentes, estudiantes y personas interesadas con la investigación a utilizar dicha investigación.
4. Al demostrar el efecto positivo de los juegos en el desarrollo de la dimensión motivación, recomendamos a los docentes, estudiantes y personas interesadas en la investigación utilizar dicha estrategia.
5. El efecto positivo logrado de los juegos cooperativos en la dimensión empatía, nos motiva a sugerir a los maestros, estudiantes y personas interesadas con los resultados de dicha investigación a utilizar como estrategias en el desarrollo de sus clases, talleres.

REFERENCIAS

- Alcántara, G. r. (2017). *Juegos verbales y desarrollo de la expresión oral en alumnos de educación secundaria de la I.E. Marino Adrián Meza Rosales, Amarilis - Huanuco 2017*. Obtenido de <https://bit.ly/3VLBbc5>
- Antón, E. (1 de Febrero de 2001). *Los juegos cooperativos en educación física*. Obtenido de www.pedagogiamagna.com:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629149.pdf
- Aresté Grau, J. (2016). *La emociones en educación infantil: Sentir, reconocer y expresar*. [Archivo PDF]. Obtenido de <https://bit.ly/3yhb8jf>
- Bailón, C. L. (2017). *Influencia del juego como estrategia metodológica de enseñanza de las habilidades comunicativas en niños de 5 años de educación inicial de La Unión - 2012*. Obtenido de <https://bit.ly/2WF19kv>
- Barrantes, R. E. (2020). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa "Prisma" - Monsefú*. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43499/Barrantes_MRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barrientos, M. (2005). *La Participación: Algunas precisiones conceptuales*. [Archivo PDF]. Obtenido de <https://bit.ly/3ytFpMI>
- Bisquera, R. (2011). *¿Cómo educar en emociones? La inteligencia emocional en la infancia y adolescencia*. Obtenido de <https://bit.ly/3u0g1el>
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la investigación científica*. San Marcos E.I.R.L.
- Centeno Güell, F. (1981). *Importancia y significado de la cooperación*. [Archivo PDF]. Obtenido de <https://bit.ly/3FwLERd>
- Cifuentes, J. (2020). *Consecuencias del Cierre de Escuelas por el Covid-19 en las Desigualdades Educativas*. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*: 9(3). Obtenido de DOI: <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3>
- Collaguazo Balladares, M. I. (2016). *Interacción social y la teoría sociocultural del aprendizaje de Vigotsky del proceso de aprendizaje de los niños de 4 años*. Obtenido de <https://bit.ly/3B6p0yk>

- Copaja, Y. C. (2020). *Programa de habilidades socioemocionales para mejorar las relaciones interpersonales en el sexto grado de primaria en la institución educativa don José de San Martín Tacna, 2017*. Obtenido de <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/6686>
- Córdoba, J. (2014). *Estilos de crianza vinculados a comportamientos problemáticos de niñas, niños y adolescentes*. Obtenido de <https://bit.ly/3zdaDVF>
- Díaz, N. Y., & Lobo, P. E. (2014). *Autoconcepto, Autoconocimiento y Autoconfianza en el desarrollo de un aprendizaje autónomo de inglés con fines académicos*. [Archivo PDF]. Obtenido de <https://bit.ly/38oD4Ym>
- Espinoza poma, z. (2020). *Habilidades sociales para superar las relaciones interpersonales en la institución educativa “Andrés Fernandez Garrido” – Pillco Marca – Huánuco – 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Obtenido de <https://bit.ly/3wpLtmr>
- Ezquerro, M. (2019). *Diseño de un programa de intervención de educación socioemocional para la mejora del rendimiento académico en educación primaria*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/290002335.pdf>
- Falcon, J. C. (2005). *Análisis del dato estadístico guía didáctica*. Obtenido de <https://bit.ly/2Mc5xWa>
- Garaigordobil, M. (1995). Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. *Mai*, 91-105. Obtenido de http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/comuni.PDF
- García, E. L. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín*. Obtenido de <https://bit.ly/39cv1yA>
- Goleman, D. (2017). *La Inteligencia Emocional. Por qué es más importante que el coeficiente intelectual*. Obtenido de <https://bit.ly/3bnNI2P>
- Hernández Zavala, M., Trejo Tinoco, Y., & Hernández, M. (2018). *El desarrollo de habilidades socioemocionales en jóvenes en el contexto educativo*. Obtenido de <https://bit.ly/39QuzWV>
- Herrera Mirez, N. (2015). *Habilidades sociales en los niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. 1925, César Vallejo, Chiclayo-2015*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://bit.ly/3MmhJgU>

- Hinojosa, D. C. (2019). *Programa de educación socioemocional para niños de preescolar basado en recursos tecnológicos*. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11285/636365>
- Huaynates Peña, C. I. (2019). Programa “Creciendo Felices” y sus efectos en el desarrollo de las habilidades múltiples en niños de 3 años de la I.E.I. 378 “MAVA” zona Cero – Amarilis – Huánuco, 2018. [Tesis de maestría, Universidad de Huánuco]. Obtenido de <https://bit.ly/3yPoSmn>
- Huertas, R. d. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes del 4° año de la I.E.I. N° 001 María Concepción Campos, Piura-2026*. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE_EDUC_362.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jara Sanaguano, J. C. (2020). *Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la unidad educativa Pensionando Olivo. Riobamba*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. Obtenido de <https://bit.ly/3mvqQ3I>
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 19-37. Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- López, J. G. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad Científica y Tecnológica*, 97-106. Obtenido de <https://bit.ly/3mLV2FE>
- Martínez, S. (2020). *La estimulación temprana del área socioemocional para el desarrollo afectivo en los niños de 0-5 años de edad*. Obtenido de <https://bit.ly/3xwE3ja>
- Meneses, M. y. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Educación Básica Regular. Programa curricular de educación inicial*. Obtenido de <https://bit.ly/3jdGFvg>
- Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, vol.33, pp.153-170. Obtenido de <https://bit.ly/33gOHOO>

- Ñaupas, H. M. (2014). *Metodología de la Investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la tesis* (4a Edición ed.). ediciones de la U. Obtenido de <https://bit.ly/3mNzxUH>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2015). *Habilidades para el progreso social: el poder de las habilidades sociales y emocionales*. Obtenido de <https://bit.ly/3jbZcrG>
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2017). *Desarrollo Humano* (13a ed.). Mc Graw Hill. Obtenido de <https://bit.ly/3A5MvaG>
- Reátegui Vargas, P., & Neciosup Tomé, V. (2019). Conceptos de aceptación y adaptación en discapacidades mayores. *Revista Médica Herediana*(54), 54-55. doi:DOI: <https://doi.org/10.20453/rmh.v30i1.3474>
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. ACDE Ediciones. Obtenido de <https://bit.ly/39H4dUM>
- Rojas Solórzano, N. J. (2019). Dinámicas vivenciales, para contribuir la formación de valores en los alumnos del 2° de primaria de la I.E. Yarowilca del distrito de La Unión - Dos de Mayo – 2018. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Obtenido de <https://bit.ly/3FMGINx>
- Villeda Reyes, S. ((26 de junio del 2019)). *¿Qué son las habiliddaes socioemocionales? [Discurso principal]*. IV Foro magisterial. México. Obtenido de <https://bit.ly/3bfrTe>

ANEXO 01
MATRIZ DE CONSISTENCIA

**Uso de los Juegos Cooperativo para Desarrollar las Habilidades Socioemocionales
en Niños de la Institución Educativa 133 de Ayancocha - Ambo.**

Problema general y específicos	Objetivo general y específicos	Hipótesis general y específicos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología				
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Demostrar la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>El uso de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.</p>	<p>VP:</p> <p>juegos cooperativos</p>	<p>Cooperación.</p> <p>Participación.</p> <p>Recreación.</p>	<p>- Compromiso - Interacción - Colaboración - Interdependencia</p> <p>- Involucramiento - Comunicación - Manifestación - Liderazgo</p> <p>Entretención Entusiasmo Alegría</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Enfoque del estudio: Cuantitativo</p> <p>Diseño Preexperimental</p> <p>Nivel de estudio: Experimental</p>				
<p>Problemas específico</p> <p>¿Cuál es el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento de los niños de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo?</p>	<p>Objetivos Específicos:</p> <p>Comprobar el efecto de los juegos cooperativos en el desarrollo del autoconocimiento en los niños de preescolar de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo.</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>El uso de los juegos cooperativos tiene un efecto positivo en el desarrollo del autoconocimiento de los niños de la institución educativa inicial 133 de Ayancocha – Ambo.</p>	<p>VI:</p> <p>habilidades socio-emocionales</p>	<p>Autoconocimiento</p> <p>Autorregulación</p>	<p>- Autorrealización - Autoconfianza - Autoestima - Seguridad</p> <p>Autoconocimiento - Autocontrol</p>	<p>Población y muestra</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Población</td> <td>75 niños</td> </tr> <tr> <td>Muestra</td> <td>21 niños</td> </tr> </table>	Población	75 niños	Muestra	21 niños
Población	75 niños									
Muestra	21 niños									

ANEXO 02



CONSENTIMIENTO INFORMADO



ID: _____

FECHA:

TÍTULO: Uso de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades socioemocionales en niños de la Institución Educativa 133 de Ayancocha – Ambo

OBJETIVO: Demostrar la eficacia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa Inicial 133 de Ayancocha – Ambo.

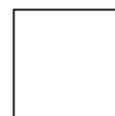
INVESTIGADOR: Rosa Isabel Herrera Rosas

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto que mi hijo (a) participe en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento que voluntariamente mi hijo (a) participe en este estudio y entiendo que tiene el derecho de retirarse en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que le afecte de ninguna manera.

• **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita



Firma del participante: _____

Firma del investigador responsable: _____

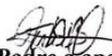
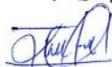
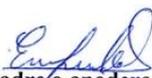
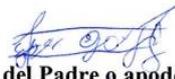
CONFIDENCIALIDAD:

El investigador registrara la información de su hijo(a) con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Los archivos de su hijo(a) no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

CONSENTIMIENTO:

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, firmando en señal de conformidad.

Firma del Padre o apoderado Nombre: Ayda Martinez Gomero DNI: 47437568	Huella Digital 	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: JANETH M. DELACRUZ CUETO DNI: 47695001	Huella Digital 	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: JANETH M. DELACRUZ CUETO DNI: 47695001	Huella Digital 	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: Lisbet P. Rivera Vicente DNI: 44929775	Huella Digital 	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: Diana Hurtado Ramirez DNI: 43576392	Huella Digital 	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: Felicitá Maíllo Ponce Lucar DNI: 71302531	Huella Digital 	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: Pílar ARIAS Huayllacayan DNI: 74073811	Huella Digital 	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: DEYSE PATRICIA MAJINO CHÁVEZ DNI: 74167350	Huella Digital 	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: Luz Trujillo Ponce DNI: 48546418	Huella Digital 	Fecha 27 /05/2021

<p> Firma del Padre o apoderado Nombre: <i>Xiomil Milagros Rios Coto</i> DNI: <i>74647645</i></p>	<p> Huella Digital</p>	<p>Fecha 27 /05/2021</p>
<p> Firma del Padre o apoderado Nombre: <i>Ysonia Berronpi Rios</i> DNI: <i>72305723</i></p>	<p> Huella Digital</p>	<p>Fecha 27 /05/2021</p>
<p> Firma del Padre o apoderado Nombre: <i>Ylvisna Aranda Bocaranga</i> DNI: <i>46045976</i></p>	<p> Huella Digital</p>	<p>Fecha 27 /05/2021</p>
<p> Firma del Padre o apoderado Nombre: <i>Lesly BARUECA ORIHUELA</i> DNI: <i>75474413</i></p>	<p> Huella Digital</p>	<p>Fecha 27 /05/2021</p>
<p> Firma del Padre o apoderado Nombre: <i>Isobel Darnet Diaz Martel</i> DNI: <i>75445553</i></p>	<p> Huella Digital</p>	<p>Fecha 27 /05/2021</p>
<p> Firma del Padre o apoderado Nombre: <i>Yasmín Nuamón Cano</i> DNI: <i>45332661</i></p>	<p> Huella Digital</p>	<p>Fecha 27 /05/2021</p>
<p> Firma del Padre o apoderado Nombre: <i>LILIANA GARRY JARA</i> DNI: <i>43871066</i></p>	<p> Huella Digital</p>	<p>Fecha 27 /05/2021</p>
<p> Firma del Padre o apoderado Nombre: <i>ELIZABETH FABIAN CALERO</i> DNI: <i>71892619</i></p>	<p> Huella Digital</p>	<p>Fecha 27 /05/2021</p>
<p> Firma del Padre o apoderado Nombre: <i>erbulia páido Goyias</i> DNI: <i>44074984</i></p>	<p> Huella Digital</p>	<p>Fecha 27 /05/2021</p>

 Firma del Padre o apoderado Nombre: Kaira Lucas Callope DNI: 70871680	 Huella Digital	Fecha 27 /05/2021
 Firma del Padre o apoderado Nombre: Susan Estefani Sulca Ferrer DNI: 48205823	 Huella Digital	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: EDITH BRUNO CARBASAC DNI: 46654728	 Huella Digital	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: DNI:	Huella Digital	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: DNI:	Huella Digital	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: DNI:	Huella Digital	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: DNI:	Huella Digital	Fecha 27 /05/2021
Firma del Padre o apoderado Nombre: DNI:	Huella Digital	Fecha 27 /05/2021
 Firma del Investigador Nombre: Rosa Isabel Herrera Rosas DNI: 41693335	 Huella Digital	Fecha 27 /05/2021

"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

SOLICITO:

Permiso para realizar investigación en los niños de preescolar de cinco años.

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°133 AYANCOCHA – AMBO

Yo, Rosa Isabel Herrera Rosas identificada con DNI N° 41693335, con domicilio en la localidad de Huaylla s/n Ambo. Ante usted respetuosamente me presento y expongo.

Que por medio del presente solicito permiso para realizar una investigación con los niños de cinco (05) años de la institución educativa inicial N° 133, para aplicar la tesis denominada: *“Uso de juegos cooperativos para desarrollar las habilidades socioemocionales en niños de la institución educativa 133 de Ayancocha – Ambo”* a fin de culminar mis estudios de la maestría en educación con mención en Investigación y docencia superior en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán – Huánuco.

POR LO EXPUESTO,

Ruego a Ud. acceder mi solicitud, y expresarle las muestras de mi estima personal.

Ayancocha 27 de mayo del 2021



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL - AMBO
Bertha Trujillo Pérez
Prof. Bertha Trujillo Pérez
I.E.I. N°133 DE AYANCOCHA
DIRECTORA

Recibido

24 MAY 2021

Rosa Isabel Herrera Rosas
DNI N° 41693335

ANEXO 04

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa Inicial N° 133
DOCENTE: Rosa Isabel HERRERA ROSAS

N°	Descripciones	Niveles de logro		
		Nunca	A veces	Siempre
	AUTOCONOCIMIENTO	1	2	3
1	Usa su creatividad para aportar al grupo.			
2	Confía en sí misma (o) para realizar sus actividades.			
3	Se siente valorado (a) e importante en el grupo al realizar sus actividades.			
4	Demuestra seguridad al desarrollar sus actividades.			
5	Valora las actividades y los logros alcanzados			
	AUTORREGULACIÓN	1	2	3
6	Conoce sus fortalezas y sus debilidades.			
7	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.			
8	Observa y controla su propia conducta al realizar los juegos.			
9	Muestra confianza en sus propias capacidades para lograr su objetivo.			
10	Juzga y valora su actuación después de la actividad realizada.			
	MOTIVACIÓN	1	2	3
11	Muestra interés y deseos de realizar las actividades grupales.			
12	Siente satisfacción al realizar la actividad en equipo.			

13	Realiza sus actividades sin necesidad de condicionar con regalos o premios.			
14	Se siente satisfecho después del juego.			
15	Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.			
	EMPATÍA			
16	Evidencia dificultades para relacionarse con sus compañeros.			
17	Muestra solidaridad por sus compañeros.			
18	Muestra reciprocidad con sus compañeros.			
19	Se identifica con sus compañeros al realizar actividades grupales.			
20	Muestra respeto a las acciones u opiniones de sus compañeros (as).			

ANEXO 05

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Nombre del experto: Dr. ADALBERTO LUCAS CABELLO Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

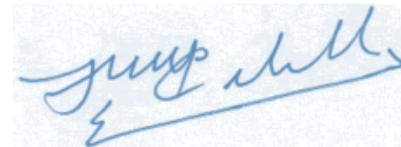
“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	Ind. Dim.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
AUTOCONOCIMIENTO	1	Usa su creatividad para aportar al grupo.	4	4	4	3
	2.	Confía en sí misma (o) para realizar sus actividades.	4	3	4	3
	3.	Se siente valorado (a) e importante en el grupo al realizar sus actividades.	4	3	4	4
	4.	Demuestra seguridad al desarrollar sus actividades.	3	4	4	4
	5.	Valora las actividades y los logros alcanzados	4	4	3	4
AUTORREGULACIÓN	1.	Conoce sus fortalezas y sus debilidades.	4	4	4	4
	2.	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.	3	4	4	4
	3.	Observa y controla su propia conducta al realizar los juegos.	4	4	3	4
	4.	Muestra confianza en sus propias capacidades para lograr su objetivo.	4	4	3	4
	5.	Juzga y valora su actuación después de la actividad realizada.	4	4	4	4

MOTIVACIÓN	1.	Muestra interés y deseos de realizar las actividades grupales.	4	4	4	4
	2.	Siente satisfacción al realizar la actividad en equipo.	3	4	4	4
	3.	Realiza sus actividades sin necesidad de condicionar con regalos o premios.	3	4	4	4
	4.	Se siente satisfecho después del juego.	4	3	4	3
	5.	Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.	4	3	4	3
EMPATÍA	1.	Evidencia dificultades para relacionarse con sus compañeros.	4	4	4	3
	2.	Muestra solidaridad por sus compañeros.	4	4	3	4
	3.	Muestra reciprocidad con sus compañeros.	3	4	3	4
	4.	Se identifica con sus compañeros al realizar actividades grupales.	4	4	4	4
	5.	Muestra respeto a las acciones u opiniones de sus compañeros (as).	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ()



Dr. ADALBERTO LUCAS CABELLO
DNI: 22491809

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Hilarion Delermino PAUCAR COZ Especialidad: Filosofía, Psicología y Ciencias Sociales

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

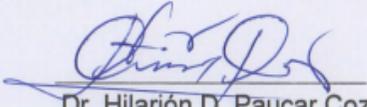
DIMENSIÓN	Ind. Dim.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
AUTOCONOCIMIENTO	1	Usa su creatividad para aportar al grupo.	4	4	4	3
	2.	Confía en sí misma (o) para realizar sus actividades.	4	3	4	3
	3.	Se siente valorado (a) e importante en el grupo al realizar sus actividades.	4	3	4	4
	4.	Demuestra seguridad al desarrollar sus actividades.	4	4	4	4
	5.	Valora las actividades y los logros alcanzados	4	4	4	4
AUTORREGULACIÓN	1.	Conoce sus fortalezas y sus debilidades.	4	4	4	4
	2.	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.	4	4	4	4
	3.	Observa y controla su propia conducta al realizar los juegos.	4	4	4	4
	4.	Muestra confianza en sus propias capacidades para lograr su objetivo.	4	4	4	4
	5.	Juzga y valora su actuación después de la actividad realizada.	4	4	4	4

MOTIVACIÓN	1.	Muestra interés y deseos de realizar las actividades grupales.	4	4	4	4
	2.	Siente satisfacción al realizar la actividad en equipo.	4	4	4	4
	3.	Realiza sus actividades sin necesidad de condicionar con regalos o premios.	4	4	4	4
	4.	Se siente satisfecho después del juego.	4	4	4	4
	5.	Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.	4	4	4	4
EMPATÍA	1.	Evidencia dificultades para relacionarse con sus compañeros.	4	4	4	4
	2.	Muestra solidaridad por sus compañeros.	4	4	4	4
	3.	Muestra reciprocidad con sus compañeros.	4	4	4	4
	4.	Se identifica con sus compañeros al realizar actividades grupales.	4	4	4	4
	5.	Muestra respeto a las acciones u opiniones de sus compañeros (as).	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X)

NO ()



Dr. Hilarión D. Paucar Coz

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRÍA Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	Ind. Dim.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
AUTOCONOCIMIENTO	1	Usa su creatividad para aportar al grupo.	3	4	4	4
	2.	Confía en sí misma (o) para realizar sus actividades.	4	4	4	4
	3.	Se siente valorado (a) e importante en el grupo al realizar sus actividades.	4	4	4	4
	4.	Demuestra seguridad al desarrollar sus actividades.	4	4	4	4
	5.	Valora las actividades y los logros alcanzados	4	4	4	4
AUTORREGULACIÓN	1.	Conoce sus fortalezas y sus debilidades.	4	4	4	4
	2.	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.	4	4	4	4
	3.	Observa y controla su propia conducta al realizar los juegos.	4	4	4	4
	4.	Muestra confianza en sus propias capacidades para lograr su objetivo.	4	4	4	4
	5.	Juzga y valora su actuación después de la actividad realizada.	4	4	4	4

MOTIVACIÓN	1.	Muestra interés y deseos de realizar las actividades grupales.	4	4	4	4
	2.	Siente satisfacción al realizar la actividad en equipo.	4	4	4	4
	3.	Realiza sus actividades sin necesidad de condicionar con regalos o premios.	4	4	4	4
	4.	Se siente satisfecho después del juego.	4	4	4	4
	5.	Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.	4	4	4	4
EMPATÍA	1.	Evidencia dificultades para relacionarse con sus compañeros.	4	4	4	4
	2.	Muestra solidaridad por sus compañeros.	4	4	4	4
	3.	Muestra reciprocidad con sus compañeros.	4	4	4	4
	4.	Se identifica con sus compañeros al realizar actividades grupales.	4	4	4	4
	5.	Muestra respeto a las acciones u opiniones de sus compañeros (as).	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X)

NO ()


Wilfredo Antonio Sotil Cortavarría
 DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Firma y sello del experto

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. ARTURO LUCAS CABELLO Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

"Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad"

DIMENSIÓN	Ind. Dim.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
AUTOCONOCIMIENTO	1	Usa su creatividad para aportar al grupo.	4	4	4	4
	2.	Confía en sí misma (o) para realizar sus actividades.	4	4	4	4
	3.	Se siente valorado (a) e importante en el grupo al realizar sus actividades.	4	4	4	4
	4.	Demuestra seguridad al desarrollar sus actividades.	4	4	4	4
	5.	Valora las actividades y los logros alcanzados	4	4	4	4
AUTORREGULACIÓN	1.	Conoce sus fortalezas y sus debilidades.	4	4	4	4
	2.	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.	4	4	4	4
	3.	Observa y controla su propia conducta al realizar los juegos.	4	4	4	4
	4.	Muestra confianza en sus propias capacidades para lograr su objetivo.	4	4	4	4
	5.	Juzga y valora su actuación después de la actividad realizada.	4	4	4	4

MOTIVACIÓN	1.	Muestra interés y deseos de realizar las actividades grupales.	4	4	4	4
	2.	Siente satisfacción al realizar la actividad en equipo.	4	4	4	4
	3.	Realiza sus actividades sin necesidad de condicionar con regalos o premios.	4	4	4	4
	4.	Se siente satisfecho después del juego.	4	4	4	4
	5.	Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.	4	4	4	4
EMPATÍA	1.	Evidencia dificultades para relacionarse con sus compañeros.	4	4	4	4
	2.	Muestra solidaridad por sus compañeros.	4	4	4	4
	3.	Muestra reciprocidad con sus compañeros.	4	4	4	4
	4.	Se identifica con sus compañeros al realizar actividades grupales.	4	4	4	4
	5.	Muestra respeto a las acciones u opiniones de sus compañeros (as).	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X)

NO ()



Dr. Arturo Lucas Cabello
DNI 22490418

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Manuel Blanco Aliaga Especialidad: Filosofía, Psicología y Ciencias Sociales

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

DIMENSIÓN	Ind. Dim.	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
AUTOCONOCIMIENTO	1	Usa su creatividad para aportar al grupo.	4	4	4	4
	2.	Confía en sí misma (o) para realizar sus actividades.	4	4	4	4
	3.	Se siente valorado (a) e importante en el grupo al realizar sus actividades.	4	4	4	4
	4.	Demuestra seguridad al desarrollar sus actividades.	4	4	4	4
	5.	Valora las actividades y los logros alcanzados	4	4	4	4
AUTORREGULACIÓN	1.	Conoce sus fortalezas y sus debilidades.	4	4	4	4
	2.	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.	4	4	4	4
	3.	Observa y controla su propia conducta al realizar los juegos.	4	4	4	4
	4.	Muestra confianza en sus propias capacidades para lograr su objetivo.	4	4	4	4
	5.	Juzga y valora su actuación después de la actividad realizada.	4	4	4	4

MOTIVACIÓN	1.	Muestra interés y deseos de realizar las actividades grupales.	4	4	4	4
	2.	Siente satisfacción al realizar la actividad en equipo.	4	4	4	4
	3.	Realiza sus actividades sin necesidad de condicionar con regalos o premios.	4	4	4	4
	4.	Se siente satisfecho después del juego.	4	4	4	4
	5.	Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.	4	4	4	4
EMPATÍA	1.	Evidencia dificultades para relacionarse con sus compañeros.	4	4	4	4
	2.	Muestra solidaridad por sus compañeros.	4	4	4	4
	3.	Muestra reciprocidad con sus compañeros.	4	4	4	4
	4.	Se identifica con sus compañeros al realizar actividades grupales.	4	4	4	4
	5.	Muestra respeto a las acciones u opiniones de sus compañeros (as).	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI () NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? _____

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X)

NO ()



Firma y sello del experto

ANEXO 06

SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : La torre más alta.
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 03/06/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con las personas que se encuentran a su alrededor	Contribuye con sus compañeros en el armado de la torre.

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Damos la bienvenida a todos los niños y les presentamos los materiales a utilizar para realizar el juego y se les explica el propósito “armar la torre más alta en menor tiempo y sin que se caiga ninguna caja pasándole una por una las cajas al compañero que se encuentra detrás por encima de la cabeza sin voltear”		15 min.
DESARROLLO	Se forman dos equipos de tres a cuatro niños en cada equipo. Los niños de los equipos se sientan uno detrás del otro separado para competir con el otro equipo, se coloca las cajas delante del primer niño de la fila se colocan todas las cajas y el ultimo niño será el encargado de realizar la torre. La profesora indica que comience el juego y cada equipo empieza a pasar las cajas al compañero que se encuentra detrás, el equipo que primero logre terminar de realizar su torre serán los ganadores; luego de termina el primer turno se realiza nuevamente el juego intercambiando la posición de los jugadores dándoles un momento para que puedan elegir libremente el orden de los jugadores.	Cajas de diferentes tamaños forradas	35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se nombra el equipo ganador. luego cada niño nos cuenta como se sintió dentro de su grupo.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 01

INDICADORES PARTICIPANTES	Se siente valorado (a) e importante en el grupo al realizar sus actividades.			Siente satisfacción al realizar la actividad en equipo.		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
Participante 01		x		x		
Participante 02	x			x		
Participante 03	x			x		
Participante 04	x				x	
Participante 05	x				x	
Participante 06	x			x		
Participante 07	x			x		
Participante 08	x			x		
Participante 09		x		x		
Participante 10	x					
Participante 11	x			x		
Participante 12			x	x		
Participante 13	x			x		
Participante 14	x				x	
Participante 15		x				x
Participante 16		x		x		
Participante 17		x		x		
Participante 18	x			x		
Participante 19	x			x		
Participante 20	x			x		
Participante 21	x			x		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : nuestro gran rompecabezas
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 10/06/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Participan en acciones grupales en varios áreas y medios identificándose como integrante del grupo.	Interactúa con los individuos (niños) que se hallan a su alrededor	Demuestra iniciativa para organizar a sus compañeros en una determinada actividad.

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Damos la bienvenida a todos los niños y les presentamos los materiales a utilizar para realizar el juego y se les explica el propósito “armar el rompecabezas con la ayuda de nuestros compañeros”	Rompecabezas de cartón 1m x 60 centímetros	15 min.
DESARROLLO	Se muestra el rompecabezas armado, luego desarmamos el rompecabezas y los colocamos sobre el suelo e indicamos a los niños que se reúnan y armen el rompecabezas. El equipo puede realizar el armado con paciencia y calmados sin gritarse ni quitarse las piezas, por ello no habrá un tiempo límite.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para relacionarse con sus compañeros.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 02

INDICADORES PARTICIPANTES	Usa su creatividad para aportar al grupo.			Juzga y valora su actuación después de la actividad realizada.		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
Participante 01		x			x	
Participante 02	x			x		
Participante 03	x			x		
Participante 04	x			x		
Participante 05		x			x	
Participante 06						
Participante 07			x		x	
Participante 08	x					x
Participante 09		x		x		
Participante 10			x	x		
Participante 11	x				x	
Participante 12					x	
Participante 13		x			x	
Participante 14	x			x		
Participante 15			x		x	
Participante 16	x					x
Participante 17	x			x		
Participante 18	x			x		
Participante 19	x				x	
Participante 20	x				x	
Participante 21	x				x	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : realizamos el paseo enredado.
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 17/06/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Participan en acciones grupales en varios áreas y medios identificándose como integrante del grupo.	Interactúa con los individuos (niños) que se hallan a su alrededor	Demuestra confianza en su compañero para realizar el paseo juntos.

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Se realiza el juego del barco se hunde para formar los grupos de dos integrantes, luego cada equipo se coloca en una línea y se les da las indicaciones de cómo deben realizar el juego “cada equipo debe de realizar la carrera sujetando la parte del cuerpo que sale en la imagen una de cada caja.”	✓ Tarjetas en cartulina con dibujos o imágenes de una parte de nuestro cuerpo.	15 min.
DESARROLLO	Se pide que una mamá ayude a sacar las tarjetas de ambas cajas, se les enseña a los niños y se les pide que si salió por ejemplo si salió la figura del pie de una caja y la mano de la otra caja se deberá unir el pie junto con la mano del otro integrante, así deben avanzar sin soltarse, el que llegue primero en tres oportunidades es el ganador	✓ Dos cajas para poner las tarjetas	35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para desplazarse para llegar con su compañero a la meta.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 03

INDICADORES PARTICIPANTES	Se identifica con sus compañeros al realizar actividades grupales.			Evidencia dificultades para relacionarse con sus compañeros.		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
Participante 01	x				x	
Participante 02	x				x	
Participante 03	x				x	
Participante 04	x				x	
Participante 05			x		x	
Participante 06						
Participante 07			x		x	
Participante 08	x			x		
Participante 09		x		x		
Participante 10		x		x		
Participante 11	x			x		
Participante 12	x				x	
Participante 13			x			x
Participante 14	x			x		
Participante 15	x			x		
Participante 16	x					x
Participante 17	x			x		
Participante 18	x			x		
Participante 19	x				x	
Participante 20	x			x		
Participante 21	x				x	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : A jugar voleibol con globo.
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 24/06/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Participan en acciones grupales en varios áreas y medios identificándose como integrante del grupo.	Interactúa con los individuos (niños) que se hallan a su alrededor	Expresan alegría al conseguir puntos para su equipo jugando vóleibol con globo

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Dividimos el espacio en dos sectores mientras los niños forman sus equipos de tres integrantes, ubicamos al primer grupo a uno de los sectores y al otro grupo en el otro sector. Se les explica a ambos equipos que el globo no debe caer al suelo y que el equipo que hace caer el globo será un punto para el equipo contrario.	Globos	15 min.
DESARROLLO	Se da la señal de inicio con el sonido de un silbato, la docente lanza el globo con las manos altas uno de los integrantes que se encuentre más cerca del globo lo mandara al integrante del otro equipo antes que el globo caiga al suelo, de esa manera el globo ira de un equipo al otro hasta que caiga al suelo y se le dará un punto al equipo que no deajo caer su globo, el equipo que tenga 6 puntos y dos sets será el ganador.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para salvar el globo de caer al suelo.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 04

INDICADORES PARTICIPANTES	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.			Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
Participante 01	x					x
Participante 02	x					x
Participante 03	x					x
Participante 04	x					x
Participante 05		x				x
Participante 06		x				x
Participante 07		x				x
Participante 08	x					x
Participante 09		x				x
Participante 10		x				x
Participante 11	x					x
Participante 12	x					x
Participante 13		x				x
Participante 14	x					x
Participante 15	x					x
Participante 16	x				x	
Participante 17	x					x
Participante 18	x					x
Participante 19	x					x
Participante 20	x					x
Participante 21	x					x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : juntando mitades.
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 01/07/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Participan en acciones grupales en varios áreas y medios identificándose como integrante del grupo.	Interactúa con los individuos (niños) que se hallan a su alrededor	Participa en la búsqueda de la mitad del objeto que tiene en su mano.

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Los niños forman dos grupos de 3 integrantes. Explicamos que el juego consiste en encontrar las mitades de las imágenes que se encontrarán una de las mitades en cada caja.		15 min.
DESARROLLO	La maestra pide a los dos equipos que se coloquen en sus respectivos lugares, y se le pide que se acerquen cada integrante del primer equipo y saque una mitad de las tarjetas que se encuentran dentro de la caja, cuando todos los integrantes del equipo se piden que se acerquen los integrantes del segundo equipo. Cuando todos los integrantes de ambos equipos tengan la parte de la imagen la maestra dice ¡juntan sus mitades! Y se mezclan ambos equipos buscando sus mitades. Los primeros que logren unir sus mitades la levantan para que la profesora lo pueda ver y de la misma forma lo harán los demás.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 10 de cartulina Tarjetas de 20 x 20 centímetros. ✓ 2 cajas de cartón forradas 	35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para lograr encontrar la mitad de su tarjeta.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 05

INDICADORES	Muestra confianza en sus propias capacidades para lograr su objetivo.			Valora las actividades y los logros alcanzados		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
PARTICIPANTES						
Participante 01	x			x		
Participante 02	x			x		
Participante 03	x			x		
Participante 04	x			x		
Participante 05		x		x		
Participante 06		x		x		
Participante 07		x		x		
Participante 08	x			x		
Participante 09		x		x		
Participante 10		x		x		
Participante 11	x			x		
Participante 12	x			x		
Participante 13		x		x		
Participante 14	x			x		
Participante 15	x			x		
Participante 16	x			x		
Participante 17		x		x		
Participante 18	x			x		
Participante 19			x	x		
Participante 20	x			x		
Participante 21		x		x		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : Carrera de varas acróbatas.
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 08/07/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Participan en acciones grupales en varios áreas y medios identificándose como integrante del grupo.	Interactúa con los individuos (niños) que se hallan a su alrededor	Participa junto a su compañero para realizar la carrera de varas acróbatas

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	A través de la dinámica del paseo por el bosque se agrupan por parejas, luego se les explica que tendrán que apoyar el dedo índice y deberá llevar su vara sin dejarlo caer al suelo deberá volver al lugar de partida.	Varas de madera de 30 centímetros cada una	15 min.
DESARROLLO	Los equipos se colocan el lugar de partida se les entrega 5 varitas, las parejas deberán llevar de uno en uno sus varas del lugar de partida al de llegada solamente apoyando ambos jugadores con el dedo índice sin dejar caer el equipo que primero logre llevar sus 5 varas a la zona de llegada es el equipo ganador.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para que las varas no caigan al suelo.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 06

INDICADORES PARTICIPANTES	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.			Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
Participante 01	x			x		
Participante 02	x			x		
Participante 03	x			x		
Participante 04	x			x		
Participante 05	x			x		
Participante 06	x			x		
Participante 07	x			x		
Participante 08	x			x		
Participante 09		x		x		
Participante 10		x			x	
Participante 11	x				x	
Participante 12	x				x	
Participante 13		x			x	
Participante 14	x				x	
Participante 15	x					x
Participante 16	x				x	
Participante 17	x				x	
Participante 18	x				x	
Participante 19	x			x		
Participante 20	x			x		
Participante 21	x			x		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : a recoger soles o lunas.
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 15/07/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Participan en acciones grupales en varios áreas y medios identificándose como integrante del grupo.	Interactúa con los individuos (niños) que se hallan a su alrededor	Organiza a su equipo para recoger las tarjetas que le pertenece a su grupo.

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Los niños deciden unirse libremente formando 2 grupos de 3 integrantes cada uno, se les explica las reglas del juego	20 tarjetas de cartulina de 10 x 10 centímetros	15 min.
DESARROLLO	Los grupos se sientan uno al frente del otro, cada grupo elige voluntariamente ser uno el sol y el otro la luna se les indica que la profesora sacara una tarjeta y si cuando la voltea es la figura de un sol entonces el grupo que comience en voltear las tarjetas será el equipo de los soles; el primer integrante del equipo de los soles toma la tarjeta y la voltea si la imagen en la tarjeta corresponde al nombre del equipo la retira y se la lleva al lugar donde está ubicado su equipo y la conserva pero si es la imagen que corresponde al equipo de las lunas la deja en el lugar con la imagen volteada que de la misma forma irán sacando las tarjetas que les corresponde a cada equipo el juego termina cuando todas las tarjetas estén en los equipos.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para voltear las tarjetas.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 07

INDICADORES PARTICIPANTES	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.			Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
Participante 01	x					x
Participante 02	x					x
Participante 03	x					x
Participante 04	x					x
Participante 05		x				x
Participante 06		x				x
Participante 07		x				x
Participante 08	x					x
Participante 09		x				x
Participante 10		x				x
Participante 11	x					x
Participante 12	x					x
Participante 13		x				x
Participante 14	x					x
Participante 15	x					x
Participante 16	x				x	
Participante 17	x					x
Participante 18	x					x
Participante 19	x					x
Participante 20	x					x
Participante 21	x					x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 8

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : carrera de globo llevando con la barriga.
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 22/07/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Participan en acciones grupales en varios áreas y medios identificándose como integrante del grupo.	Interactúa con los individuos (niños) que se hallan a su alrededor	Pide ayuda a su compañero para llevar el globo.

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Se forman los equipos, luego se indica a todos los equipos donde es la partida y llegada de la carrera, se les espica que no debemos llevar el globo entre las barrigas de los equipos sin dejar que se caiga al suelo.	1 globo por pareja	15 min.
DESARROLLO	La docente da la señal de inicio para que empiece la primera ronda todas las parejas empiezan la carrera lateralmente intentando que el globo que llevan no se reviente ni caiga al suelo si cae la pareja debe volver a lugar de partida y empezar de nuevo hasta llegar a la meta. Para la segunda ronda la distancia de partida y llegada tendrá más espacio y los equipos deben coordinar con su compañero para ser más rápidos para ganar.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para coordinaron para salvar el globo de caer al suelo.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 08

INDICADORES PARTICIPANTES	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.			Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
Participante 01	x					x
Participante 02	x					x
Participante 03	x					x
Participante 04	x					x
Participante 05		x				x
Participante 06		x				x
Participante 07		x				x
Participante 08	x					x
Participante 09		x				x
Participante 10		x				x
Participante 11	x					x
Participante 12	x					x
Participante 13		x				x
Participante 14	x					x
Participante 15	x					x
Participante 16	x				x	
Participante 17	x					x
Participante 18	x					x
Participante 19	x					x
Participante 20	x					x
Participante 21	x					x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 9

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : A soplar.
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 29/07/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Participan en acciones grupales en varios áreas y medios identificándose como integrante del grupo.	Interactúa con los individuos (niños) que se hallan a su alrededor	Participa del juego colaborando con sus compañeros.

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Les explicamos a los niños que el juego consiste en llevar un tubo de papel higiénico y dos de los otros compañeros tienen que sujetar el hilo de pescar de cada extremo y el resto de los integrantes se coloca al extremo donde está el tubo de papel higiénico recordando que nuestras manos siempre deben de estar siempre las manos atrás, solo deberá soplar con fuerza el tubo sin tocarlo para hacerlo avanzar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hilo de pescar resistente ✓ Tubos de papel higiénico 	15 min.
DESARROLLO	Al momento que la docente da la señal de inicio el niño que se encuentra al lado del tubo de papel higiénico lo pone en el hilo de pescar y empieza a soplar el tubo haciendo que este se desplace de donde se encuentra hasta el extremo opuesto, el equipo que logre llegar en menor tiempo al otro extremo será el que gane. Mientras que su compañero hace avanzar el tubo de papel higiénico los demás integrantes arañan la barra para su compañero.		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante nos cuente como se sintió y que dificultades tubo para desplazar el tubo de papel higiénico.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 09

INDICADORES	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.			Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
PARTICIPANTES						
Participante 01	x					x
Participante 02	x					x
Participante 03	x					x
Participante 04	x					x
Participante 05		x				x
Participante 06		x				x
Participante 07		x				x
Participante 08	x					x
Participante 09		x				x
Participante 10		x				x
Participante 11	x					x
Participante 12	x					x
Participante 13		x				x
Participante 14	x					x
Participante 15	x					x
Participante 16	x				x	
Participante 17	x					x
Participante 18	x					x
Participante 19	x					x
Participante 20	x					x
Participante 21	x					x

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS.

- 1.1. Título de la sesión : Somos arquitectos con palitos.
 1.2. Edad : 5 años.
 1.3. Duración : 1 hora.
 1.4. Fecha : 05/08/2021

II. ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDADE E INDICADORES.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Participan en acciones grupales en varios áreas y medios identificándose como integrante del grupo.	Interactúa con los individuos (niños) que se hallan a su alrededor	Explora los materiales y los utiliza para crear algunas formas junto con sus compañeros

III. SECUENCIA DIDACTICA.

MOMENTOS	DESCRIPCION	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Se muestra a los niños varios palitos pintados de varios colores y se les explica que se les entregara todos los palos y que ellos deberán coordinar para crear algo en el suelo.	Varios palitos	15 min.
DESARROLLO	Se les entrega los palos y se les dice que tienen media hora para coordinar y construir lo que ellos deseen, pasado el tiempo se les pide que expliquen que construyeron		35 min.
CIERRE	Para finalizar el juego se pide que cada integrante comente como se sintió al realizar la apoyar a su equipo a lograr construir con los palos y que dificultades tubo para coordinaron que figura formaron con los palos.		10 min

LISTA DE COTEJO N° 10

INDICADORES	Controla sus emociones en las actividades que realiza en grupo.			Evidencia agresión o violencia al interactuar en las actividades en el grupo.		
	Siempre	A veces	Nunca	Siempre	A veces	Nunca
PARTICIPANTES						
Participante 01	x					x
Participante 02	x					x
Participante 03	x					x
Participante 04	x					x
Participante 05		x				x
Participante 06		x				x
Participante 07		x				x
Participante 08	x					x
Participante 09		x				x
Participante 10		x				x
Participante 11	x					x
Participante 12	x					x
Participante 13		x				x
Participante 14	x					x
Participante 15	x					x
Participante 16	x				x	
Participante 17	x					x
Participante 18	x					x
Participante 19	x					x
Participante 20	x					x
Participante 21	x					x

ANEXO 07

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LA APLICACIÓN DE LAS
SESIONES DE CLASE





NOTA BIOGRÁFICA

Rosa Isabel Herrera Rosas nació en el distrito de Pallanchacra, provincia de Daniel Alcides Carrión, departamento de Pasco. Cursó sus estudios primarios en la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez del distrito de Amarilis - Huánuco y los estudios secundarios en el Colegio Nacional Nuestra Señora de las Mercedes de la provincia de Huánuco, departamento de Huánuco. Realizó sus estudios superiores en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco en la facultad de educación, especialidad de educación inicial.

Inició sus labores como docente en el 2014 en la I.E.I. N° 308 de Sacsahuanca –Ambo, posteriormente en el 2015 trabajó en la I.E.I N° 32747 Yanamachay – Ambo, en el 2016 laboró en la I.E.I. N° 058 de Cayna – Ambo, en el 2017 laboró en la I.E.I. N° 445 Julio Benavides Sanguinetti del distrito y Provincia de Ambo; desde el 2018 hasta el año 2021 ha laborado en la I.E.I. N°133 del centro poblado de Ayancocha, distrito de Ambo. Actualmente labora en la I.E.I N° 118 del centro poblado de Chacos, perteneciente al distrito de San Rafael, provincia de Ambo- región Huánuco.



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



Al Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **19:00h**, del día **13 DE OCTUBRE DE 2022** ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dr. Edwin Roger ESTEBAN RIVERA
 Dr. Víctor Manuel ROJAS RIVERA
 Mg. Fidel Rafael ROJAS INGA

Presidente
 Secretario
 Vocal

Asesora de tesis: Dra. Clorinda Natividad BARRIONUEVO TORRES (Resolución N° 0162-2021-UNHEVAL-FCE/D)

La aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior, Doña Rosa Isabel HERRERA ROSAS.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **USO DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 133 DE AYANCOCHA – AMBO.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- a) Presentación personal.
- b) Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- c) Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- d) Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis **las observaciones** siguientes:

.....

Obteniendo en consecuencia la Maestría la Nota de DIECISEIS (16),
 Equivalente a BUENO, por lo que se declara APROBADA
 (Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las 19:55 horas de 13 de octubre de 2022.

.....
 PRESIDENTE
 DNI N° 20719667.....

.....
 SECRETARIO
 DNI N° 72468269.....

.....
 VOCAL
 DNI N° 22519502.....

Leyenda:
 19 a 20: Excelente
 17 a 18: Muy Bueno
 14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 2025-2022-UNHEVAL-FCE/D).



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN



UNIDAD DE POSGRADO DE EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe:

Dra. Clorinda Natividad Barrionuevo Torres

HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: **USO DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 133 DE AYANCOCHA - AMBO**, realizada por la Maestría en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior **Rosa Isabel HERRERA ROSAS**, cuenta con un **índice de similitud del 19%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Luego del análisis se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio; por lo expuesto, la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias, además de presentar un índice de similitud menor al 25% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 02 de setiembre de 2022.

DRA. CLORINDA NATIVIDAD BARRIONUEVO TORRES
DIRECTORA
UNIDAD DE POSGRADO - EDUCACIÓN



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría	X	Doctorado	
-----------------	--	-----------------------------	--	------------------	----------	---	-----------	--

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	EDUCACIÓN, CON MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
Grado que otorga	MAESTRO EN EDUCACIÓN, CON MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	HERRERA ROSAS, ROSA ISABEL							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	940159691
Nro. de Documento:	41693335					Correo Electrónico:	thiagorosihr@gmail.com	

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:						Correo Electrónico:		

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:						Correo Electrónico:		

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO			
Apellidos y Nombres:	BARRIONUEVO TORRES CLORINDA NATIVIDAD			ORCID ID:	0000-0003-3950-9747	
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	Nro. de documento:	22422313

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	ESTEBAN RIVERA EDWIN ROGER
Secretario:	ROJAS RIVERA VÍCTOR MANUEL
Vocal:	ROJAS INGA FIDEL RAFAEL
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	


5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
USO DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 133 DE AYANCOCHA – AMBO.
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)				2022			
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	X	Tesis Formato Artículo		Tesis Formato Patente de Invención		
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional		Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos		
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)				
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	JUEGOS		HABILIDADES		SOCIOEMOCIONALES		
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)				
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:				
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):					SI	NO	X
Información de la Agencia Patrocinadora:							

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma: 		
Apellidos y Nombres:	HERRERA ROSAS, ROSA ISABEL	Huella Digital
DNI:	41693335	
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Fecha: 20 /01/2023		

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.