

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACION PRIMARIA



Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales
Primer grado Primaria Institución Educativa N°33425-San
Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación
Primaria

Autor
Prospero Ponciano Huerta

Asesor
Código ORCID: 0000-0002-2685-0981
Dr. Jorge S. Morales Ciudad

CHIMBOTE - PERÚ
2025

Índice

Índice general.....	i
Índice de tablas.....	ii
Palabras clave.....	iii
Constancia de Originalidad.....	iv
Título.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Introducción.....	01
Metodología.....	30
Resultados.....	33
Análisis y discusión.....	42
Conclusiones.....	47
Recomendaciones.....	50
Referencias bibliográficas.....	51
Anexos.....	53

Índice de tablas

Tabla 1. Muestra constituida por los 17 estudiantes del primer grado de la I.E. N° 33425 – San Buenaventura-Marañón-Huánuco-2024.....	30
Tabla 2. Pre Test sobre la habilidad social: respeto en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	33
Tabla 3. Pre Test sobre la habilidad social: responsabilidad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	33
Tabla 4. Pre Test sobre la habilidad social: justicia en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	34
Tabla 5. Pre Test sobre la habilidad social: solidaridad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	34
Tabla 6. Pre Test sobre la habilidad social: veracidad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	35
Tabla 7. Pre Test sobre la habilidad social: asertividad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	35
Tabla 8. Pre Test sobre la habilidad social: capacidad escucha en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	36

Tabla 9. Post Test sobre la habilidad social: respeto en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	36
Tabla 10. Post Test sobre la habilidad social: responsabilidad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	37
Tabla 11. Post Test sobre la habilidad social: justicia en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 22.....	37
Tabla 12. Post Test sobre la habilidad social: solidaridad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	38
Tabla 13. Post Test sobre la habilidad social: veracidad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	38
Tabla 14. Post Test sobre la habilidad social: asertividad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	39
Tabla 15. Post Test sobre la habilidad social: capacidad escucha en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	39
Tabla 16. Comprobación de hipótesis nula en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.....	40

Palabras Clave

Tema	Juegos cooperativos. - Habilidades sociales
Especialidad	Educación Primaria

Keywords

Topic	Cooperative games - Social skills
Specialization	Primary Education

Línea de investigación

Línea de la Investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

Constancia de originalidad



VICERECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES PRIMER GRADO PRIMARIA INSTITUCION EDUCATIVA Nº33425-SAN BUENAVENTURA-MARAÑON-HUANUCO-2024" del (a) estudiante: **PONCIANO HUERTA PROSPERO**, identificado(a) con Código N° 1112000711, se ha verificado un porcentaje de similitud del **27%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CL para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimboe, 09 de febrero de 2026

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRÓN
VICERECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Título

**Juegos cooperativos para mejorar las
habilidades sociales.**

Title:

**Cooperative Games to Improve Social
Skills**

Resumen

En estos días en educación primaria, los estudiantes aprenden a relacionarse y a entenderse con las personas fuera del hogar, sobre todo con estudiantes de su propia edad, aprenden a adaptarse a otros y a cooperar mediante las actividades de juego, siempre y cuando estos sean promovidos de forma oportuna por los docentes, caso contrario influirán negativamente en este proceso. El juego es una actividad humana presente en toda sociedad y cultura. El presente trabajo tuvo como propósito realizar un análisis de la problemática del comportamiento y actitud encontrada en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. N° 33425 de San Buenaventura 2024, a través de la aplicación de técnicas como la observación directa del comportamiento de los niños en algunas actividades habituales enmarcadas en las actividades significativas durante la mañana. En esta observación se pudo establecer que los estudiantes tienen una ausencia significativa de valores, como la honestidad, la tolerancia, el compañerismo y la cooperación entre otros. La muestra quedo constituida por una sola aula de 17 estudiantes, conformando un solo grupo, con diseño pre experimental así mismo con pre test y post test con un solo grupo. Así mismo, se empleó la lista de cotejo para evaluar el programa; para el procesamiento de la información se empleó técnicas de estadística descriptiva como la media aritmética y gráficos de barras.

Abstract

These days in primary education, students learn to relate to and understand people outside the home, especially with students of their own age. They learn to adapt to others and cooperate through play activities, provided these are promoted appropriately by teachers; otherwise, they will negatively influence this process. Play is a human activity present in every society and culture. The purpose of this study was to analyze the behavioral and attitudinal problems found in first-grade students at I.E. No. 33425 in San Buenaventura in 2024, through the application of techniques such as direct observation of the children's behavior in some routine activities within the framework of meaningful morning activities. This observation revealed that the students have a significant lack of values such as honesty, tolerance, camaraderie, and cooperation, among others. The sample consisted of a single classroom of 17 students, forming a single group, with a pre-experimental design including pre-tests and post-tests. A checklist was used to evaluate the program; descriptive statistical techniques such as the arithmetic mean and bar graphs were used to process the data.

Introducción

Antecedentes y fundamentación científica

Antecedentes

Ylarragorry, E. (2023). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Facultad “Teresa de Ávila” - Paraná. Se consideró relevante abordar en esta investigación, cómo influyen los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales para el desarrollo del ser humano; permitiéndolos incorporarse de una manera favorable a la sociedad.

Cuando se estudian las Habilidades Sociales es imprescindible hablar acerca de la importancia que tienen su enseñanza en los centros educativos, ya que éstos permiten mejorar la capacidad de relacionarse de los niños y niñas con su entorno, poder actuar de manera apropiada ante distintas situaciones. Por eso mismo, es necesario que desde el nacimiento y durante toda su vida puedan desarrollarse; una manera apropiada, factible y fortalecedora en el momento de desempeñarlas son los Juegos Cooperativos; los mismos permitirían ponerlas en prácticas y desarrollarlas, esta investigación buscó conocer la relación entre la participación en Juegos Cooperativos y el desarrollo en Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. el objetivo central de la misma fue evaluar en qué medida los Juegos Cooperativos promueven el desempeño de las Habilidades Sociales en los niños de 8 y 9 años de edad. El tipo de estudio aplicado fue exploratorio y descriptivo. La muestra seleccionada fue escogida de forma intencional, los niños que fueron evaluados pertenecen a segundo grado de una institución pública de la localidad de Seguí- Entre Ríos. Para la misma se tuvo en cuenta a un grupo conformado por 14 niños entre 8 y 9 años de edad, de ambos sexos. La técnica de recolección de datos, por un lado, se administró un cuestionario antes y después de la intervención de un programa de Juegos Cooperativos. Los resultados obtenidos permitieron arribar a las siguientes conclusiones: 1.- Los niños de entre 8 y 9 años de edad cuentan con la presencia de conductas sociales, reconociéndose el asertividad como la predominante. 2.- La conducta agresiva disminuye significativamente con el desarrollo de Juegos Cooperativos hasta eliminarse. 3.- Los Juegos Cooperativos favorecen el desarrollo de las Habilidades Sociales. 4.- Se

encontró que hay una profunda interrelación entre ambas variables, ya que los juegos cooperativos tienen el objetivo principal de brindar y recibir ayuda, trabajar conjuntamente para alcanzar objetivos comunes, esto dio lugar a que los Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales.

Montilla, M (2023); en su tesis “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños de siete años Infantes Cocori; Valencia-España, Llegaron a las siguientes conclusiones: en los niños del jardín de infantes Cocori, estaban presentes factores de riesgo que favorecían los problemas de relaciones interpersonales entre los educandos como: ausencia de los valores de respeto, tolerancia y cooperación, los cuales son indispensables para convivir en armonía, todo esto avaló la implementación de un plan de acción dirigido a los 54 niños de dicho jardín de infantes, utilizando como estrategia didáctica “Los juegos Cooperativos”. Por otra parte, el estudio de factibilidad realizado permitió demostrar que era viable la ejecución de la propuesta: por cuanto los problemas de relaciones interpersonales estaban presentes en la dinámica escolar, además los recursos humanos y materiales para su implementación no requirieron de un financiamiento externo, ya que se contó con el apoyo de la Unidad Educativa. Se puede acotar como reflexión final que, los docentes son promotores y facilitadores del proceso enseñanza aprendizaje, y que éstos deben impulsar los valores como la base de las relaciones interpersonales, los cuales facilitan al niño asumir conductas responsables, tolerantes, cooperativas, de unión, de respeto, de justicia, de paz entre otros, que les permita construir y vivir bajo una cultura de armoniosa convivencia, justicia y paz.

López, M & Góngora, E (2023) en su tesis “El cuento y el Juego Cooperativo” en la ciudad de Yucatán – México, tuvo como objetivo presentar una propuesta para promover la conducta prosocial, por medio del cuento y el juego cooperativo en alumnos de primer grado de primaria. Se desarrolló a través de una metodología con predominio cuantitativo, con algunas técnicas cualitativas; de tal manera que se recabaron datos a través de observaciones de campo, registros de frecuencia, como también de la aplicación del Cuestionario de Conducta Prosocial de Weir y Duveen

(1981), que se aplicó a los maestros, lo cual dio la oportunidad de establecer el nivel de conducta prosocial y socialización positiva de los niños antes y después de una intervención basada en cuentos y juegos cooperativos. La muestra consistió en 51 alumnos, ubicados en dos grupos, de primer grado de primaria de dos escuelas públicas y sus respectivas docentes. Los resultados demostraron la efectividad de la intervención en los niños. Por lo que se concluye que es posible incrementar la conducta prosocial y la socialización positiva, mediante una intervención basada en el juego cooperativo y el cuento combinado con reforzadores positivos entre otros. De manera similar, en el mismo país, otro investigador,

Arévalo, Xochitlally (2023), en su tesis “Los juegos cooperativos para alcanzar la Paz” El estudió la situación de paz imposible de alcanzar en el interior de las escuelas de nivel básico, teniendo como referencia registros de diarios de campo realizados en escuelas primarias, posteriormente, para lograrlo propone a los juegos cooperativos como una alternativa pedagógica para favorecer la paz integral en las escuelas mexiquenses. El mismo fue realizado entre niños 7 y 8 años de una escuela primaria. Para efectos de análisis, se hizo uso de la etnografía para la paz, por medio de materiales como entrevistas, diarios de campo y fotografías; Juegos Cooperativos y su relación con las Habilidades Sociales así como elementos cuantitativos como gráficas, encuestas o cuadros con el fin de comprender el motivo y objeto de estudio. Concluyendo que la propuesta de los juegos cooperativos, permitió a los individuos a tener perspectivas diferentes, cooperar, ser empático con el otro y a negociar cuando se es pertinente.

Urizar, (2023); en su tesis “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile, 2018”. Llegó a las siguientes conclusiones: Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego cooperativo. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego cooperativo se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, etc. De manera general se pudo analizar que el juego cooperativo posee una gran

importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego cooperativo y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Como último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego cooperativo. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

Palomino y Campos (2019), en la tesis sobre “Los juegos pedagógicos en el desarrollo de habilidades personales y sociales en niños de 7 años de la Institución Educativa N° 82662”, concluyen que el alto nivel significativo alcanzado por el grupo experimental en los indicadores de autoestima, convivencia democrática y sentimientos de pertenencia del área personal social es consecuencia de la aplicación de juegos pedagógicos en el proceso de enseñanza de dicho grupo.

Asimismo, el estudio de Campos Rocha sobre el juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa; concluye que La actividad lúdica tiene sentido en sí misma y favorece la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio. Además, su práctica ha de potenciar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, lo que se relaciona estrechamente con los objetivos fundamentales transversales que orientan los programas de estudio nacionales. Es dada estas características presentes en el juego de niños y niñas que “deberíamos desterrar la idea de que el juego es incompatible con el aprendizaje y destacar que el placer, la diversión y el entretenimiento que se derivan de la actividad lúdica no son aspectos incompatibles con la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades”. Es más, son éstas las características las que hacen de la actividad lúdica una herramienta fundamental de aprendizaje que debe estar presente en las aulas y espacios educativos de nuestro país y en este sentido Ortega señala “un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del individuo si con él se posibilitan procesos que ejerciten sus capacidades”.

Quiroz, y Vásquez; (2023; 101) en su tesis “Taller de Expresión Corporal para promover el desarrollo social de los niños de 6 años de edad del jardín de niños N° 1712 Santa Rosa, de la ciudad de Trujillo, 2023” Llegaron a las siguientes conclusiones: El Taller de Expresión Corporal es altamente significativa por cuanto promovió el desarrollo social; pues una $T_c = 6,889$ es mayor que $T_t = 1,79$, valor que le corresponde al nivel de significación para prueba de escala de 0,05. → El taller de expresión corporal para promover el desarrollo social de los niños materia de estudio pretendió además brindar una variedad de actividades corporales organizadas y sistematizadas a fin de lograr que esto se exprese con libertad y espontaneidad para luego poder interrelacionarse con los demás respetando las habilidades y dificultades de los otros. Así mismo decimos que si no hubiésemos aplicado la metodología activa, no se hubiera alcanzado cambios y logros significativos.

Fundamentación científica

A. Juego:

Definición

El juego es una actividad lúdica (recreativa) que prepara para la vida seria. Froebel, Montessori y Decroly (2019) afirman que “El juego es un entrenamiento para el adulto, verdadero trabajo para el niño, el juego es un principio fundamental de la educación ya como manifestación espontánea y natural de autoexpresión, ya como método de enseñanza y aprendizaje”

El juego, también, debe verse como medio de socialización. Jugando el niño conoce otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor o padre debe sugerir o participar en el juego. Sus intervenciones le permitirán ganar la confianza infantil.

El juego, como elemento educativo, influye en:

- ✓ El desarrollo físico,
- ✓ El desenvolvimiento psicológico.
- ✓ La socialización.
- ✓ El desarrollo espiritual.

El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento del honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, la belleza; es decir, los más altos valores humanos los captan y viven por medio del juego.

Huizinga (2021), quien sostiene que el juego, “el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias, libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición”.

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

Para las investigadoras en el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los niños y niña

Juego cooperativo:

Un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto.

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes (Garairgordobil, 2022).

De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre. En este sentido, el canadiense Terry (2019) primero, y otros autores después (Brown, 2019; Omeñaca y Ruiz, 2019), consideran al juego cooperativo una actividad liberadora ya que:

- Libera de la competición: El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.
- Libera de la eliminación: Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.
- Libera para crear: Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera la posibilidad de elegir: Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera.
- Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

El norteamericano Grineski (2021) estudió la relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas, y llegó a la conclusión de que el juego cooperativo favorecía significativamente la aparición de conductas prosociales en comparación con los juegos competitivos y las actividades individuales. En un estudio posterior, Grineski (2021) concluyó que un programa de actividad física basado en propuestas cooperativas se mostró eficaz para favorecer la socialización de alumnos de entre ocho y 12 años de edad con trastornos emocionales severos. Para Loos (2022), pedagoga alemana afincada en Italia, el juego cooperativo puede estimular el sentido de pertenencia a un grupo, ya que las personas que juegan juntas se sienten bien juntas. Guitart (2021) destaca el papel de los juegos no competitivos ya que:

- El niño participa por el mero placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- Aseguran la diversión al desaparecer la amenaza de no alcanzar el objetivo marcado.

- Favorecen la participación de todos.
- Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- El niño percibe el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- Favorecen sentimientos de protagonismos colectivos en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.

Los norteamericanos Weinstein y Goodman (2019) señalan, entre las ventajas demostradas de las prácticas cooperativas, que permiten a los participantes interactuar y practicar un diálogo de apoyo y apreciación mutua que sustituye al habitual diálogo de desprecio y comentarios negativos al que estamos acostumbrados. Posteriormente, esta habilidad de expresar sentimientos positivos se extiende a otros contextos de la vida y repercute en uno mismo y en quienes le rodean. En España, Garaigordobil (2020) desarrolló un estudio dirigido a determinar las ventajas de un programa de juegos cooperativos aplicado en la escuela. Lo llevó a cabo durante un curso escolar con 154 alumnos de 1º y 2º de educación primaria (ocho-10 años) divididos en cinco grupos: cuatro experimentales y uno de control. Los grupos experimentales recibían, una vez a la semana, una sesión de juegos cooperativos con una duración de entre 60 y 90 minutos, mientras que con el grupo de control no se desarrollaron estas sesiones. Entre las conclusiones de este estudio, Garaigordobil (2020), destaca la mejora de la cooperación grupal y de las conductas prosociales altruistas, el significativo descenso de las conductas agresivas, el incremento del autoconcepto global del alumnado, el relevante incremento de los mensajes positivos hacia los compañeros y la práctica desaparición de los negativos y una mejora de la creatividad, por lo que apuesta por la integración de este tipo de actividades cooperativas en los proyectos educativos de las escuelas, al tiempo que plantea la necesidad de ir integrando las metodologías cooperativas en la práctica diaria.

Para el uruguayo Pérez (2020), los juegos cooperativos pueden estimular el desarrollo de:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas.

- La empatía o sensibilidad necesaria para reconocer cómo está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, sus posibilidades, su realidad, etcétera.
- La sensibilidad necesaria para aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afectos, preocupaciones.
- Permite explorar y facilita la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Destaca el proceso sobre el producto.
- Integra al error dentro del proceso.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social.
- Permite valorar positivamente el éxito ajeno.
- Fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes.

El brasileño Otuzi (2021), basándose en las ideas de Terry Orlick, destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos:

JUEGOS COMPETITIVOS

1. Son divertidos sólo para algunos.
2. La mayoría experimenta un sentimiento de derrota.
3. Algunos son excluidos por falta de habilidad.
4. Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros.

JUEGOS COOPERATIVOS

1. Son divertidos para todos.
2. Todos tienen un sentimiento de victoria.
3. Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
4. Se aprende a compartir y a confiar en los demás.

- | | |
|---|---|
| 5. Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo “malo” le sucede a los otros. | 5. Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito. |
| 6. Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión. | 6. Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua. |
| 7. Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores. | 7. Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad. |
| 8. Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden. | 8. Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados. |
| 9. La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades. | 9. La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo. |

Tipos de juegos cooperativos

Con objetivo cuantificable: El objetivo, idéntico para todos los participantes, está perfectamente definido y se puede comprobar si se cumple o no. En este tipo de actividades todos ganan o todos pierden, en función de si el grupo alcanza o no el objetivo propuesto. Dentro de este grupo, diferenciamos estos dos subgrupos:

Con puntuación o Actividades de tanteo colectivo: El objetivo común es hacer el mayor número de puntos posible, superando una puntuación determinada que, a veces, no está definida al comenzar la actividad, sino que se va definiendo en función de los puntos obtenidos por el grupo, de forma que éste considera que gana cuando supera su propio récord.

Sin puntuación: Actividades en las que el objetivo que hay que superar no es el de alcanzar una puntuación determinada, sino que suele tratarse de una prueba que debe superar el grupo.

Con objetivo no cuantificable:

Actividades en las que el objetivo no puede ser evaluado por criterios rígidos. Ni puede determinarse si se ha cumplido o no. No existen, por tanto, ni ganadores ni perdedores. El papel de todos los jugadores puede ser el mismo o diferenciarse varios papeles. En este último caso pueden existir cambios de rol a lo largo de la actividad, pero, a diferencia de los que se producían en las actividades de cambio de rol propiamente dichas, en las actividades cooperativas de objetivo no cuantificable estos cambios vienen determinados por los propios participantes y no por circunstancias del juego. Otra diferencia significativa es que en las actividades de este tipo no existe preferencia por parte de los participantes del tipo de papel que van a desarrollar, mientras que, en las actividades de cambio de rol propiamente dichas, los participantes prefieren un determinado papel (perseguir a ser perseguido, saltar a hacer girar la cuerda, etcétera). Dentro de las actividades cooperativas de objetivo no cuantificable pueden distinguirse tantos subgrupos como tipos de objetivo consideremos. Señalaremos, a modo de ejemplo, los siguientes:

De imitación: Uno o varios participantes imitan a otro u otros. El objetivo suele ser hacerlo lo más fielmente posible. Un ejemplo lo encontramos en el tradicional juego de seguir al rey, donde un grupo de personas reproducen con la mayor fidelidad posible todos los movimientos que realiza otra.

De vértigo: Uno o varios participantes, con ayuda de otro u otros, tratan de experimentar una sensación especial mediante el juego. El molinillo, donde dos personas tomadas de las manos giran tan rápido como pueden, es un juego tradicional que nos sirve de ejemplo.

De mantener un objeto en movimiento: El objetivo es que un móvil no se detenga. La mayor parte de las actividades cooperativas con puntuación podrían incluirse aquí cuando precisamente falte el tanteo; en este caso, los participantes no se preocupan por

hacer el mayor número de puntos, sino que lo único que les interesa es mantener el objeto en movimiento el mayor tiempo posible o hacerlo tan deprisa como puedan. Un ejemplo de este tipo de actividades es el tenis de mesa rotativo, donde los jugadores se colocan en dos filas y golpean la pelota con su raqueta antes de pasar a ocupar el último lugar en su fila.

De reproducción de secuencias rítmicas: Incluimos aquí las danzas colectivas, todos aquellos juegos tradicionales de palmas sin eliminados, los de corro y los juegos cantados. El objetivo es reproducir, tan fielmente como sea posible, una serie de acciones mientras se canta una canción o se escucha una melodía.

Teorías sobre el juego

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Para Groos (2021), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Groos (2021), el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista,

del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos (2021) define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

Teoría Piagetiana:

Para Piaget (1967), 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 sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana:

Según Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

El juego como herramienta educativa

Autores como Silva (2021) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral. Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio

Habilidades sociales:

Definición de habilidades:

Las habilidades pueden ser predominantemente motoras, intelectuales o sociales, dependiendo de si involucran una interacción con objetos materiales, con conceptos o con personas.

Las habilidades no son innatas, ni se desarrollan espontáneamente. Su desarrollo depende de las condiciones de aprendizaje (estimulación, oportunidades de ejercitación, apoyo, etc.), particularmente durante la infancia.

La construcción de las habilidades es un proceso lento y progresivo que avanza en “espiral”: cada logro permite nuevas variaciones y realizaciones, y éstas a su vez permiten nuevas especializaciones y posibilidades.

Las habilidades se construyen sobre sí mismas desde formas burdas o toscas hacia formas cada vez más diferenciadas y eficientes.

Poner las habilidades como eje de la educación implica asumir una nueva concepción de los conocimientos. Éstos dejan de ser vistos como “contenidos” puramente verbales, y son reconocidos como conceptos y operaciones intelectuales claramente vinculadas a la práctica de su adquisición y de su aplicación.

CROMBACH, define a las habilidades de la siguiente manera:

“Es una actuación o realización en la que se lleva a cabo una secuencia compleja de acciones usando para ello un método más o menos fijo”

Habilidades sociales.

Las habilidades sociales son un conjunto de capacidades que permiten el desarrollo de un repertorio de acciones y conductas que hacen que las personas se desenvuelvan eficazmente en lo social. Estas habilidades son algo complejo ya que están formadas por un amplio abanico de ideas, sentimientos, creencias y valores que son fruto del aprendizaje y de la experiencia. Todo esto va a provocar una gran influencia en las conductas y actitudes que tenga la persona en su relación e interacción con los demás.

Es fundamental prestar especial atención al desarrollo de las habilidades sociales, ya que en primer lugar son imprescindibles para la adaptación de los niños y niñas al entorno en el que se desarrollan sus vidas, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para desenvolverse como adultos en la esfera social, siendo la base clave para sobrevivir de manera sana tanto emocional como laboralmente.

La falta o escaso desarrollo de habilidades sociales, puede ser algo doloroso para las personas. Los seres humanos vivimos en sociedad, es parte de nuestra naturaleza, es por ello que la comprensión de las relaciones y de las demás personas es algo imprescindible para una vida emocionalmente sana. Y esto tiene repercusión en los demás ámbitos de la vida, escolar, laboral, sentimental, personal, etc.

Para abordar el constructo habilidad social es muy importante tener en cuenta la definición de interacción social; la diferencia entre intercambio e interacción estriba en que el primero se refiere a un trueque entre objetos y personas mientras que en segundo se refiere a un acción mutua o de reciprocidad, dicho de otro modo, la acción se desarrolla entre varias personas, lo cual da la posibilidad de una retroalimentación, así la noción de habilidad social entra en el ámbito de lo recíproco y en el continuo de la acción del uno sobre el otro y de este sobre aquel. La interacción fundamenta la respuesta del otro en una combinación de la acción iniciada; de manera que la habilidad social no termina sin la acción del otro, es decir, la habilidad social supone beneficios para ambos implicados.

Es importante señalar que las sociedades de hoy en día no se basan en principios simples para ser interpretadas, por lo que estos patrones que hoy facilitan la interpretación mañana pudieran no facilitarlo, además el hombre todo el tiempo está inmerso en un proceso de adaptarse-desadaptarse-readaptarse continuamente. Precisamente por ser capaz de adaptarse y readaptarse pudiéramos decir que posea una habilidad social.

Las habilidades sociales reciben hoy una importancia capital, debido a las exigencias sociales y la complejidad en que se desenvuelven los seres humanos. Así mismo, los contactos que realizan las personas no son del todo significativa como la frecuencia de contactos trascendentales en la vida de una persona y lo que resulta claro es que la habilidad social está referida al resultado de su empleo más que al factor que la provoca.

Pudiéramos decir que una conducta socialmente habilidosa o habilidades sociales es una capacidad inherente al hombre donde ejecuta una conducta social de intercambio con resultados favorables para ambos implicados.

Importancia de las Habilidades Sociales en la Educación primaria en el Aula.

En el Contexto Educativo:

En este contexto, se está enfatizando como uno de los objetivos de la enseñanza-aprendizaje, en el área personal social, el desarrollo y logro de habilidades sociales pertinentes que faciliten a los estudiantes un mejor nivel de integración grupal y una mayor integración personal y social a las normas disciplinarias escolares. Énfasis que, aparejado a la nueva concepción pedagógica, la misma que está centrada en los procesos, capacidades, habilidades y destrezas cognitivas, afectivas y psicomotrices en los educandos. Partiendo del principio de que estos son sujetos activos e interactivos de procesamientos, elaboración y recuperación de información. Es decir, constructores de sus propios saberes o aprendizajes, lo que implica el manejo de sus habilidades motrices, intelectuales y sociales.

En el Aula

Los niños que presentan déficit en cuestiones de habilidad social parecen experimentar tanto a corto como a largo plazo experiencias negativas; cuyas características resultan precursores de problemas más severos en la adolescencia y edad adulta. Los déficits en habilidades sociales se han relacionado asimismo con numerosos problemas en el ajuste al entorno del aula. Los alumnos socialmente impopulares de comunicación, cooperaciones, respuestas de comunicación, cooperaciones, respuestas positivas ante

los iguales o compañeros y el cómo hacer amigos. La investigación sobre el funcionamiento de las aulas ha mostrado relación entre las dificultades en las habilidades sociales y la medición de variables académicas, así como entre las dificultades y otras variables relacionadas con lo educativo.

Otros estudios han demostrado cómo las capacidades sociales se relacionan con los juicios sobre el estatus social y la aceptación por parte de los profesores.

La agresión y huida social, o aislamiento, son los dos criterios que en materia de comportamiento suelen utilizarse más para identificar a los alumnos con riesgo. Los niños que se ven activamente rechazados por sus iguales son el grupo de mayor peligro, tienden a caer en futuros problemas; los rechazados tienden a continuar padeciendo el rechazo, tanto a través del tiempo como al entrar en nuevos grupos de compañeros, y debido a que son los mismos problemas (conducta provocada y disruptiva) los que caracterizan sus interacciones, tanto en las antiguas como en las nuevas situaciones.

Tipos de Habilidades Sociales:

Las habilidades sociales están agrupadas en seis áreas que son:

- Área 1: Habilidades básicas.
- Área 2: Hacer amigos y amigas.
- Área 3: Conversaciones.
- Área 4: Sentimientos, emociones y opiniones.
- Área 5: Solución de problemas.
- Área 6: Relación con adultos.

En el área de habilidades básicas incluye habilidades y comportamientos básicos especiales que el niño necesita para relacionarse con cualquier persona de su entorno social, ya sea niño o adulto, y aunque no se tenga el objetivo concreto de establecer una relación de amistad.

Se incluyen conductas consideradas de protocolo social como son los saludos y presentaciones y en grupo de conductas que hemos llamado de cortesía y amabilidad, que comprenden los comportamientos que las personas, niños y adultos debemos utilizar en nuestras relaciones diarias para que nuestros intercambios sociales sean más amables.

En el área de Habilidades para hacer amigos y amigas se abordan las habilidades que son cruciales en el niño para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con otros niños. Entre ellas se encuentran alabar y decir cosas positivas a los otros, ayudar, cooperar y compartir.

En el área de conversaciones, agrupa las habilidades que permiten al niño iniciar, mantener y finalizar conversaciones con los iguales y/o con los adultos. Para que las interacciones con los iguales sean efectivas, es imprescindible que el niño se comunique adecuadamente con los otros y que converse con ellos ya que, en la infancia, la conversación es un medio esencial de participación y aprendizaje.

En el área de sociales ya se incluyen las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Se contemplan habilidades muy importantes para el niño como son: decir cosas positivas del mismo, expresar sus emociones positivas y negativas de los demás. También se incluye una serie de habilidades encuadradas dentro del término defensa de los propios derechos como son: hacer peticiones y ruegos a otras personas, decir no o defender lo propio, habilidades que ayudarán al niño a su autoafirmación. Las habilidades que se incluyen en el área 5, solución de problemas interpersonales, tienen como objetivo que el niño aprenda a afrontar, solucionar los conflictos que tenga con otras personas.

El objetivo principal es que el niño aprenda a solucionar sus problemas por él mismo, buscando alternativas de solución, previendo consecuencias de sus actos, evaluando las soluciones posibles a los problemas, y probando la solución elegida.

El área de relación con los adultos incluye comportamientos que permiten y facilitan la relación adecuada y positiva del niño con los adultos de su entorno social principalmente padres, profesores, educadores y familiares.

Para cuestiones de nuestro estudio hemos elegido 5 habilidades a desarrollar, tomadas de las diferentes áreas. Éstas son:

Presentarse: Son conductas que se utilizan frecuentemente cuando más relacionamos con otras personas. Sirve para darse a conocer o hacer que se conozcan otras personas entre sí. Estas conductas son muy importantes porque propician la iniciación de nuevas relaciones. Consideramos distintos modos de presentación:

- Presentarse a sí mismo ante otras personas.
- Responder cuando eres presentado por otra persona.
- Presentar a otras personas que no se conocen entre sí.

Expresar Cortesía y Amabilidad: Incluimos un conjunto de conductas muy diversas que las personas utilizamos, o debemos utilizar, cuando nos relacionamos con otras personas con el fin de que la relación sea cordial, agradable y amable.

Entre ellas están decir gracias, decir lo siento, pedir perdón, pedir disculpas, excusarse por favor y pedir permiso.

Cooperar y Compartir: Aglutina un nutrido conjunto de conductas y habilidades.

Cooperar supone que dos o más niños toman parte de una tarea de conductas (motoras y verbales), intercambio en el control de la relación y facilitación de la tarea o actividad. Implica la colaboración “de” y “con” otras personas para la realización de una actividad en común. Son ejemplos de conductas cooperación: ofrecer y aceptar sugerencias e ideas para el juego o la actividad, respetar los turnos de intervención, dar y recibir información, hacer las actividades asignadas y acordadas y participar con un talento positivo, amistoso y cordial.

Conversar:

- Iniciar una conversación. Significa encontrar a alguien y empezar a hablar con ellos. Supone comenzar un intercambio verbal con las otras personas.
- Mantener una conversación. Significa hablar durante un tiempo con otras personas y hacerlo de tal manera que resulte agradable para los interlocutores.
- Para mantener conversaciones con otras personas se necesita poner en juego un variado conjunto de habilidades complejas de escucha activa, hacer preguntas, responder a preguntas, cambiar de tema, tomar y ceder la palabra o turnos en la conversación.
- Terminar una conversación. Significa finalizar la charla con las personas con las que estamos hablando y hacerlo de modo amistoso y agradable. En las relaciones interpersonales no sólo es importante iniciar y continuar la conversación, sino también el terminarla adecuadamente.

Expresar Emociones. Significa comunicar a otras personas cómo nos sentimos, cuál es nuestro estado de ánimo y qué emociones tenemos, posibilitando que la otra persona reacciona adecuadamente. También supone comunicar a otra persona los sentimientos que ella nos provoca.

Para expresar una emoción es preciso poner en juego muchas habilidades entre las que resaltamos la identificación de los propios sentimientos y emociones, la determinación de la casualidad de la emoción, lo que supone utilizar expresión verbal adecuada y lenguaje corporal acorde. Además, se pretende identificar qué comportamientos propios hacen que las otras personas se sientan felices y alegres o tristes y enfadados.

Desarrollo de las Habilidades Sociales.

Aprendizaje de Habilidades Sociales.

Este aprendizaje se inicia desde el momento en que la persona nace y el vínculo más importante que se da desde el inicio, para el desarrollo del individuo es madre-hijo.

El proceso de socialización se va dando a través de un proceso de interacción de variables personales, ambientales y culturales. La familia es la primera influencia decisiva en el comportamiento social a través de normas de información, refuerzo,

castigo, comportamiento y modelaje de conductas interpersonales. Posteriormente el sistema escolar permite y obliga al niño a desarrollar ciertas habilidades sociales más complejas y extendidas.

La conducta inicial es un proceso de aprendizaje permanente a través de la vida, su adecuación y competencia están determinadas por la interacción permanente del sistema interpersonal, que debe ir adaptándose a las diferentes tareas y funciones del individuo, de la familia y de los roles que cada uno debe cumplir en la vida.

Necesidad de enseñar Habilidades Sociales

Es necesaria la enseñanza de las habilidades sociales en la escuela debido a las siguientes razones:

- Despreocupación de la enseñanza de estas habilidades en el hogar, debido a que ahora tanto el padre como la madre trabajan, descuidando por consiguiente la educación de sus hijos.
- Desarrollar algunas conductas favorables que le permitan relacionarse con los demás, como reciprocidad, empatía, colaboración, cooperación, etc.
- A través de las relaciones con los demás se encuentra un apoyo emocional y fuente de disfrute al sentir el efecto, apoyo, compañía, etc., que nos brindan las personas con quienes nos relacionamos.
- Permitirán que el niño o niña se conozcan así mismo y también a los demás, al relacionarse con los demás y compararse con ellos.
- Le permitirá tener un autocontrol y autorregulación de su propia conducta.
- Otro aspecto importante de la necesidad de enseñar las habilidades sociales es que los niños lograron el aprendizaje del rol sexual, el desarrollo moral y el aprendizaje de valores, al relacionarse con sus coetáneos.

Justificación de la investigación

En la actualidad, se decide investigar acerca de los Juegos Cooperativos, por considerarse que, si desde el Nivel Inicial y luego primaria se promueven valores tales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo, capacidad de escucha y respeto por la palabra del otro, es probable que se formen futuros sujetos con valores.

Teniendo en cuenta que una de las finalidades prioritarias de la Educación es la socialización del estudiante, la construcción de Habilidades Sociales debería ser parte del trabajo en las Instituciones, no como un “contenido”

Los juegos cooperativos y las habilidades sociales forman parte de la agenda educacional. Por un lado, frente al desafío de construir una sociedad más justa, las Instituciones Educativas deben llevar a cabo la tarea de transmitir a las nuevas generaciones los saberes y experiencias que son parte del patrimonio cultural.

La actividad lúdica es su propia posibilidad de acción y por lo tanto, su medio privilegiado de expresión, a través de la cual logrará construir diversos conocimientos. Además, facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones, ya que permite modificar la realidad, mediante la representación de un juego.

El trabajo de investigación, se justifica en el hecho de que muchos de nuestros estudiantes presentan problemas de habilidades sociales, conducta social anómala, timidez, escasa relación social etc. y a ello se suma el hecho de que muchos de ellos que viven en hogares disfuncionales, en la violencia y están sometidos a un mundo social poco conveniente para su edad.

Aporte Científico. – El presente servirá de guía en el uso de técnicas investigativas y metodológicas a otros investigadores en el campo de los juegos cooperativos y las habilidades sociales.

Aporte Social. – El estudiante de esa edad y primer grado socialmente desarrolla de capacidades de comunicación con experiencias lúdica dentro de una educación intercultural, la ética y los valores sociablemente aceptables.

Problema

Los juegos cooperativos ofrecen, un recurso para desarrollar habilidades sociales de un modo significativo.

Se parte del supuesto que muchos docentes no ofrecen el juego cooperativo por no conocerlos, o bien que los llevan a cabo con el propósito de divertir, sin tener como finalidad el desarrollo de habilidades sociales. También se observa que, en reiteradas ocasiones, cuando aparecen dichas propuestas, son en relación al área de Educación Física, como si no resultase productivo para un docente de aula desarrollar propuestas de juego cooperativo, en lugar de esmerarse porque los estudiantes “aprendan valores” mediante la creación de reglas de convivencia. Planteo el siguiente problema:

¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y habilidades sociales en Primer grado - Educación Primaria I.E. N°33425 San Buenaventura-Marañón-Huánuco-2024?

Conceptualización y operacionalización de variables

Conceptualización

Variable Independiente

Juego cooperativo: Es un programa en el cual van a participar dos o más jugadores, no van a competir sino más bien se van a esforzar por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto si gana o pierden lo van hacer en grupo.

Variable dependiente

Desarrollo de habilidades sociales: Son aquellos comportamientos eficaces en situaciones de interacción social.

Las Habilidades Sociales son un arte de relacionarse con las personas y el mundo que le rodea. Son conductas adecuadas para conseguir un objetivo ante situaciones sociales específicas.

Operacionabilidad de las variables

Variable Independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores
Juego Cooperativo	Fundamentación	Se sustenta en las teorías del constructivismo Los principios son coherentes con la teoría. Se sustenta en la capacidad para desarrollar de manera eficiente un proceso de socialización.
	Objetivos	Son claros y precisos a desarrollar y mejorar las habilidades sociales. Tienen coherencia con la fundamentación teórica que se plantea.
	Diseño	Representa secuencia e integralidad en todos sus componentes del diseño. Manifiesta impacto. Se evidencia articulación en sus componentes. Constituye un organizador gráfico y transmite un mensaje totalizador.
	Descripción del Modelo	Existe claridad en cada uno de sus componentes. El lenguaje es sencillo y coherente contextualizado a las diferentes situaciones educativas.
	Concreción	Demuestra objetividad. Orienta hacia la mejora del desarrollo de habilidades sociales. Las actividades planificadas y programadas son viables para su aplicación en niños de 7 años de educación primaria Las sesiones de aprendizaje que operacionaliza la propuesta, igualmente son viables. Sus sesiones van directas a lo que se quiere lograr.
	Participación	Participa en los juegos cooperativos con las personas más próximas en su entorno. Practica juegos tradicionales.

Variable Dependiente

Variable	Dimensiones	Indicadores
Habilidades sociales	Respeto	Respeto a sus compañeros del jardín. Respeto a la profesora de aula y demás docentes de la institución.
	Responsabilidad	Es responsable y trabaja en equipo con sus compañeros. Muestra responsabilidad en el aula y en otras actividades que realiza
	Solidaridad	Comparte sus útiles escolares y loncheras con sus compañeros. Es solidario y comparte lo que tiene con los demás.
	Justicia	Muestra justicia a sus compañeros en las actividades diarias. Recibe lo le merece y da a los demás lo que les corresponde.
	Veracidad	Dialoga con veracidad de hechos ocurridos. Es coherente lo dice con lo que se hace.
	Asertividad	Es directo con sus compañeros. Defiende sus derechos y el de los demás.
	Capacidad de escucha	Es capaz de escuchar con comprensión y cuidado. Entiende lo que la otra persona le quiere decir.

Hipótesis

Existe una relación de influencia significativa entre Juegos cooperativos y las habilidades sociales Primer grado de primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Objetivos.

Objetivo General

Determinar la relación entre el programa de juegos cooperativos y habilidades sociales Primer grado I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Objetivos Específicos

- Determinar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos.
- Diseñar y aplicar un programa de juegos cooperativos a los niños y niñas para lograr habilidades sociales.
- Comparar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes y después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.

Metodología

Tipo y diseño de investigación

Tipo de Investigación

La investigación es de tipo experimental.

Diseño de la Investigación:

Se utilizó el Diseño pre experimental con pre y post test y con un solo grupo. Donde se administrará el pre test al mismo grupo, es decir, carece de grupo control; cuyo diseño es:

GE O1 X O2

En donde:

GE = Grupo experimental

O1 = Prueba pre test.

O2 = Prueba post test.

X = Aplicación del Programa

Población y Muestra

La Población y muestra estará constituido por los 17 estudiantes del Primer grado I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Tabla 1

Muestra constituida por los 17 estudiantes del primer grado de la I.E. N° 33425 – San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Grado	N° de estudiantes		
	Varones	Mujeres	Total
1°	09	08	17

Fuente:

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas

Observación

Esta técnica consiste en el contacto directo que tiene el investigador con el objeto de estudio, es decir para determinar el desarrollo motor con la aplicación del programa del juego cooperativo.

Instrumentos

Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento que se utilizara para observar en forma sistemática un proceso; se organiza mediante preguntas cerradas (SÍ – NO), es de suma importancia dentro del proceso de investigación.

Procesamiento y análisis de la información

Nivel Descriptivo:

El procesamiento y análisis de datos del pre y pos test, se empleó las herramientas que nos proporciona la Estadística Descriptiva que a continuación se señalan:

- Tablas de Frecuencias y porcentajes
- Medidas Estadísticas de Tendencia Central: Media aritmética,

Media aritmética cuya fórmula es:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i f_i}{n}$$

Dónde:

x_i : Marca de clase de cada Intervalo

f_i : Frecuencia absoluta simple.

n : Total de elementos muestrales

Σ : Sumatoria de elementos

Nivel inferencial

Para determinar la aceptación de nuestra hipótesis, trabajaremos en base a la técnica de comparación con los resultados de las aplicaciones del pre y pos test respectivamente, específicamente en los estadísticos de tendencia central.

Resultados

Resultados del pre test de dimensiones de variable dependiente en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.

Tabla 2

Pre Test sobre la habilidad social: respeto en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades_sociales_respeto					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	nunca	6	36,0	36,0	36,0
	abecés	11	64,0	64,0	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°2 se observa que el 64% de los niños a veces respeta; sin embargo, el 36% nunca respeta. Por lo tanto, la mayoría de los niños a veces respeta.

Tabla 3

Pre Test sobre la habilidad social: responsabilidad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades_sociales_responsabilidad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca es responsable	4	24,0	24,0	24,0
	A veces es responsable	13	76,0	76,0	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°3 se observa que el 76% de los niños a veces es responsable; sin embargo, el 24% nunca es responsable. Por lo tanto, la mayoría de los niños a veces es responsable.

Tabla 4

Pre Test sobre la habilidad social: justicia en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades_sociales_justicia					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca es justo	12	80,0	80,0	80,0
	A veces es justo	5	20,0	20,0	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°4 se observa que el 80% de los niños nunca es justo; sin embargo, el 20% a veces es justo. Por lo tanto, la mayoría de los niños nunca es justo.

Tabla 5.

Pre Test sobre la habilidad social: solidaridad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades_sociales_solidaridad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca es solidario	9	52,0	52,0	52,0
	A veces es solidario	8	48,0	48,0	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°5 se observa que el 52% de los niños nunca es solidario; sin embargo, el 48% a veces es solidario. Por lo tanto, la mayoría de los niños nunca es solidario.

Tabla 6.

Pre Test sobre la habilidad social: veracidad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades sociales veracidad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca es justo	12	80,0	80,0	80,0
Válido Abecés es justo	5	20,0	20,0	100,0
Total	17	100,0	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°6 se observa que el 80% de los niños nunca es justo; sin embargo, el 20% a veces es justo. Por lo tanto, la mayoría de los niños nunca es justo.

Tabla 7

Pre Test sobre la habilidad social: asertividad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades sociales_asertividad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca es asertivo	9	52,0	52,0	52,0
Válido Abecés es asertivo	8	48,0	48,0	100,0
Total	17	100,0	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla n°7 se observa que el 52% de los niños nunca es asertivo; sin embargo, el 48% a veces es asertivo. Por lo tanto, la mayoría de los niños nunca es justo.

Tabla 8

Pre Test sobre la habilidad social: capacidad escucha en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades sociales capacidad de escucha				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca escucha	10	60,0	60,0
	Abecés escucha	7	40,0	100,0
	Total	17	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°8 se observa que el 60% de los niños nunca escucha; sin embargo, el 40% a veces escucha. Por lo tanto, la mayoría de los niños nunca escucha

Resultados del post test de dimensiones de variable dependiente en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Tabla 9.

Post Test sobre la habilidad social: respeto en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades sociales respeto				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi siempre respeta	6	24,0	24,0
	Siempre respeta	11	76,0	100,0
	Total	17	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°9 se observa que el 76% de los niños a siempre respeta; sin embargo, el 24% siempre respeta. Por lo tanto, la mayoría de los niños a siempre respeta.

Tabla 10

Post Test sobre la habilidad social: responsabilidad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades sociales responsabilidad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi siempre es responsable	14	88,0	88,0	88,0
Válido Siempre es responsable	3	12,0	12,0	100,0
Total	17	100,0	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°10 se observa que el 88% de los niños casi siempre es responsable; sin embargo, el 12% siempre es responsable.

Por lo tanto, la mayoría de los niños siempre respeta.

Tabla 11

Post Test sobre la habilidad social: justicia en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 22

Habilidades sociales justicia2				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi siempre es justo	16	96,0	96,0	96,0
Válido Siempre es justo	1	4,0	4,0	100,0
Total	17	100,0	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°11 se observa que el 96% de los niños casi siempre es justo; sin embargo, el 4% casi siempre es justo. Por lo tanto, la mayoría de los niños casi siempre es justo.

Tabla 12

Post Test sobre la habilidad social: solidaridad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades sociales_solidaridad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi siempre es solidario	5	28,0	28,0
Válido	Siempre es solidario	12	72,0	100,0
	Total	17	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°12 se observa que el 72% de los niños siempre es solidario; sin embargo, el 28% casi siempre es solidario. Por lo tanto, la mayoría de los niños siempre es solidario.

Tabla 13

Post Test sobre la habilidad social: veracidad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades sociales_veracidad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Casi siempre dice la verdad	9	56,0	56,0
Válido	Siempre dice la verdad	8	44,0	100,0
	Total	17	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°13 se observa que el 56% de los niños casi dice la verdad; sin embargo, el 44% siempre dice la verdad. Por lo tanto, la mayoría de los niños casi siempre dice la verdad.

Tabla 14

Post Test sobre la habilidad social: asertividad en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades sociales_asertividad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi siempre es asertivo	16	96,0	96,0
	Siempre es asertivo	1	4,0	100,0
	Total	17	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°14 se observa que el 96% de los niños casi siempre es asertivo; sin embargo, el 4% siempre es asertivo. Por lo tanto, la mayoría de los niños casi siempre es asertivo.

Tabla 15

Post Test sobre la habilidad social: capacidad escucha en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Habilidades sociales capacidad de escucha				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi siempre escucha	10	56,0	73,7
	Siempre escucha	5	20,0	100,0
	Total	15	76,0	100,0
Perdidos	Sistema	2	24,0	
Total		17	100,0	

Análisis e interpretación. En la tabla N°15 se observa que el 73.7% de los niños casi siempre escucha; sin embargo, el 26.3% siempre escucha. Por lo tanto, la mayoría de los niños casi siempre escucha.

Hipótesis nula

Tabla 16

Comprobación de hipótesis nula en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La distribución de habilidades_sociales_respeto es normal con la media 1 y la desviación estándar 0,490.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
2	La distribución de habilidades_sociales_responsabilidad es normal con la media 1 y la desviación estándar 0,436.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
3	La distribución de habilidades_sociales_solidaridad es normal con la media 0 y la desviación estándar 0,510.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
4	La distribución de habilidades_sociales_justicia es normal con la media 0 y la desviación estándar 0,408.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
5	La distribución de habilidades_sociales_veracidad es normal con la media 1 y la desviación estándar 0,507.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
6	La distribución de habilidades_sociales_asertividad es normal con la media 0 y la desviación estándar 0,510.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
7	La distribución de habilidades_sociales_capacidad es normal con la media 0 y la desviación estándar 0,500.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
8	La distribución de postest es normal con la media 0 y la desviación estándar 0,000.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	.	No se puede calcular.
9	La distribución de habilidades_sociales_respeto2 es normal con la media 3 y la desviación estándar 0,436.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
10	La distribución de habilidades_sociales_responsabilidad2 es normal con la media 2 y la desviación estándar 0,332.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.

¹Lilliefors corregida

Resumen de prueba de hipótesis

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
11	La distribución de habilidadessociales_solidaridad2 es normal con la media 3 y la desviación estándar 0,458.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
12	La distribución de habilidadessociales_justicia2 es normal con la media 2 y la desviación estándar 0,200.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
13	La distribución de habilidadessociales_veracidad es normal con la media 2 y la desviación estándar 0,507.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
14	La distribución de habilidadessociales_asertividad es normal con la media 2 y la desviación estándar 0,200.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
15	La distribución de habilidadessociales_capacidaddeescucha2 es normal con la media 2 y la desviación estándar 0,452.	Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.

¹ Lilliefors corregida

Análisis

En la tabla 16 se aprecia la hipótesis nula donde se emplea la prueba de kolmogorov – smirnov de una muestra y se evidencia que se rechaza la hipótesis nula La aplicación del Programa de juegos cooperativos no influye en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón- Huánuco- 2024, demostrando que la muestra nos dice que son significancias asintóticas en un nivel de probabilidad del 95% y que explica que el nivel de significancia es de 0.05% de error.

Análisis y Discusión

De acuerdo a los resultados obtenidos en el apartado anterior se demuestra fehacientemente que: La aplicación del Programa de juegos dramático influye en el desarrollo motor de los niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.

Al comparar los resultados del pre test y el post test se llega lo siguiente: En la tabla número 1 se observa que el 36,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social respeto, mientras el 64% a veces desarrolla la habilidad social respeto, por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 a veces desarrollan la habilidad social respeto, en la tabla N° 8 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 24% casi siempre desarrolla la habilidad social respeto y el 76 % siempre desarrolla la habilidad social respeto. Por tanto, la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 desarrollan siempre la habilidad social del respeto.

De igual manera, en la tabla número 2 del pre test se observa que el 24,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social responsabilidad, mientras el 76 % a veces desarrolla la habilidad social responsabilidad, por tanto la mayoría de niños a veces desarrollan la habilidad social responsabilidad, en la tabla N° 9 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 88% casi siempre desarrolla la habilidad social responsabilidad y el 12 % siempre desarrolla la habilidad social responsabilidad. Por tanto, la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan casi siempre la habilidad social de la responsabilidad.

Sin embargo, en la tabla número 3 del pre test se observa que el 80,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social justicia, mientras el 20 % a veces desarrolla la habilidad social justicia, por tanto, la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024. nunca desarrollan la habilidad social

justicia, en la tabla N° 10 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 96 % casi siempre desarrolla la habilidad social justicia y el 4 % siempre desarrolla la habilidad social justicia. Por tanto, la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 desarrollan casi siempre la habilidad social de justicia.

De igual manera, en la tabla número 4 del pre test se observa que el 52,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de solidaridad, mientras el 48 % a veces desarrolla la habilidad social de solidaridad, por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 nunca desarrollan la habilidad social de solidaridad, en la tabla N° 11 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 28 % casi siempre desarrolla la habilidad social de solidaridad y el 72 % siempre desarrolla la habilidad social de solidaridad. Por tanto, la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 desarrollan siempre la habilidad social de la solidaridad.

En la tabla número 5 del pre test se observa que el 80,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de veracidad, mientras el 20 % a veces desarrolla la habilidad social de veracidad, por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 nunca desarrollan la habilidad social de veracidad, en la tabla N° 12 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 56 % casi siempre desarrolla la habilidad social de veracidad y el 44 % siempre desarrolla la habilidad social de veracidad. Por tanto, la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan casi siempre la habilidad social de la veracidad.

De igual manera, en la tabla número 6 del pre test se observa que el 52,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de asertividad, mientras el 48 % a veces desarrolla la habilidad social de asertividad, por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 nunca desarrollan la habilidad social de asertividad, en la tabla N° 13 del pos test luego de la aplicación

del programa se comprueba que el 96 % casi siempre desarrolla la habilidad social de asertividad y el 4 % siempre desarrolla la habilidad social de asertividad. Por tanto, la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan casi siempre la habilidad social del asertividad.

De igual manera, en la tabla número 7 del pre test se observa que el 60.0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de capacidad escucha, mientras el 40 % a veces desarrolla la habilidad social de capacidad escucha , por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 nunca desarrollan la habilidad social de capacidad escucha, en la tabla N° 14 del pos test luego de la aplicación del programa se compruebala que el 56 % casi siempre desarrolla la habilidad social de capacidad escucha, el 20 % siempre desarrolla la habilidad social de capacidad escucha y el 24% no desarrollan la habilidad social de la capacidad escucha. Por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan casi siempre la habilidad social de la capacidad escucha.

Ahora corresponde discutir los resultados de los antecedentes considerados anteriormente con los resultados del investigador que presenta la tesis.

Urizar, C. (2023: www.monografias.com); en su tesis “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños The Garden College – Chile, 2023. Llegó a las siguientes conclusiones: Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego cooperativo. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego cooperativo se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, etc. De manera general se pudo analizar que el juego cooperativo posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego cooperativo y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Cómo último aspecto se analizó de

manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego cooperativo. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños. En el contexto de Palomino Linares Isabel y Campos Valverde Raquel, en la tesis sobre “Los juegos pedagógicos en el desarrollo de habilidades personales y sociales en niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 concluyen que el alto nivel significativo alcanzado por el grupo experimental en los indicadores de autoestima, convivencia democrática y sentimientos de pertenencia del área personal social es consecuencia de la aplicación de juegos pedagógicos en el proceso de enseñanza de dicho grupo.

Asimismo, el estudio de Mariana Campos Rocha sobre el el juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa; concluye que La actividad lúdica tiene sentido en sí misma y favorece la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio. Además, su práctica ha de potenciar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, lo que se relaciona estrechamente con los objetivos fundamentales transversales que orientan los programas de estudio nacionales. Es dada estas características presentes en el juego de niños y niñas que “deberíamos desterrar la idea de que el juego es incompatible con el aprendizaje y destacar que el placer, la diversión y el entretenimiento que se derivan de la actividad lúdica no son aspectos incompatibles con la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades”. Es más, son éstas las características las que hacen de la actividad lúdica una herramienta fundamental de aprendizaje que debe estar presente en las aulas y espacios educativos de nuestro país y en este sentido Ortega señala “un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del individuo si con él se posibilitan procesos que ejerciten sus capacidades”

Quiroz, E. y Vásquez; C. (2023; 101) en su tesis “Taller de Expresión Corporal para promover el desarrollo social de los niños de 8 y 9 años de edad N° 171 Santa Rosa, de la ciudad de Trujillo, 2023” Llegaron a las siguientes conclusiones: 2l Taller de

Expresión Corporal es altamente significativa por cuanto promovió el desarrollo social; pues una $T_c = 6,889$ es mayor que $T_t = 1,79$, valor que le corresponde al nivel de significación para prueba de escala de 0,05. — El taller de expresión corporal para promover el desarrollo social de los niños materia de estudio pretendió además brindar una variedad de actividades corporales organizadas y sistematizadas a fin de lograr que esto se exprese con libertad y espontaneidad para luego poder interrelacionarse con los demás respetando las habilidades y dificultades de los otros. Así mismo decimos que si no hubiésemos aplicado la metodología activa, no se hubiera alcanzado cambios y logros significativos.

Conclusiones

A través de la aplicación del pre test el desarrollo de habilidades sociales de una muestra de 17 niños, se aprecia que el 36,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social respeto, el 24,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social responsabilidad, 80,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social justicia , el 52,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de solidaridad, el 80,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de veracidad, el 52,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de asertividad, 60.0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de capacidad escucha. Por lo que se deduce que la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 no desarrollan habilidades sociales.

Se diseñó y aplico el programa de juegos cooperativos a los niños y niñas para lograr habilidades sociales.

Al comparar los resultados del pre test y el post test se llega lo siguiente: En la tabla número 1 se observa que el 36,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social respeto, mientras el 64% a veces desarrolla la habilidad social respeto, por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 a veces desarrollan la habilidad social respeto, en la tabla N° 8 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 24% casi siempre desarrolla la habilidad social respeto y el 76 % siempre desarrolla la habilidad social respeto. Por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan siempre la habilidad social del respeto.

De igual manera, en la tabla número 2 del pre test se observa que el 24,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social responsabilidad, mientras el 76 % a veces desarrolla la habilidad social responsabilidad, por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 a veces desarrollan la habilidad social responsabilidad, en la tabla N° 9 del pos test luego de

la aplicación del programa se comprueba que el 88% casi siempre desarrolla la habilidad social responsabilidad y el 12 % siempre desarrolla la habilidad social responsabilidad. Por tanto, la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan casi siempre la habilidad social de la responsabilidad.

Sin embargo, en la tabla número 3 del pre test se observa que el 80,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social justicia, mientras el 20 % a veces desarrolla la habilidad social justicia, por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 nunca desarrollan la habilidad social justicia, en la tabla N° 10 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 96 % casi siempre desarrolla la habilidad social justicia y el 4 % siempre desarrolla la habilidad social justicia. Por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan casi siempre la habilidad social de justicia.

De igual manera, en la tabla número 4 del pre test se observa que el 52,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de solidaridad, mientras el 48 % a veces desarrolla la habilidad social de solidaridad, por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 nunca desarrollan la habilidad social de solidaridad, en la tabla N° 11 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 28 % casi siempre desarrolla la habilidad social de solidaridad y el 72 % siempre desarrolla la habilidad social de solidaridad. Por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan siempre la habilidad social de la solidaridad.

En la tabla número 5 del pre test se observa que el 80,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de veracidad, mientras el 20 % a veces desarrolla la habilidad social de veracidad, por tanto la mayoría de niños d de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 nunca desarrollan la habilidad social de veracidad, en la tabla N° 12 del pos test luego de la aplicación del programa se

comprueba que el 56 % casi siempre desarrolla la habilidad social de veracidad y el 44 % siempre desarrolla la habilidad social de veracidad. Por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan casi siempre la habilidad social de la veracidad.

De igual manera, en la tabla número 6 del pre test se observa que el 52,0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de asertividad, mientras el 48 % a veces desarrolla la habilidad social de asertividad, por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024 nunca desarrollan la habilidad social de asertividad, en la tabla N° 13 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 96 % casi siempre desarrolla la habilidad social de asertividad y el 4 % siempre desarrolla la habilidad social de asertividad. Por tanto, la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024, desarrollan casi siempre la habilidad social de la asertividad.

De igual manera, en la tabla número 7 del pre test se observa que el 60.0 % de niños nunca desarrollan la habilidad social de capacidad escucha, mientras el 40 % a veces desarrolla la habilidad social de capacidad escucha , por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024nunca desarrollan la habilidad social de capacidad escucha, en la tabla N° 14 del pos test luego de la aplicación del programa se comprueba que el 56 % casi siempre desarrolla la habilidad social de capacidad escucha, el 20 % siempre desarrolla la habilidad social de capacidad escucha y el 24% no desarrollan la habilidad social de la capacidad escucha. Por tanto la mayoría de niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024desarrollan casi siempre la habilidad social de la capacidad escucha. Por lo tanto se comprueba que existe relación entre el juego cooperativo y las habilidades sociales.

Recomendaciones

Que en las I.E. se trabajen e implementen los programas de juegos cooperativos para lograr el desarrollo motor en los niños de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

Tomar el juego como base para el desarrollo de muchos programas pues es la base para el logro de aprendizajes significativos en los niños y niñas.

Tomar en cuenta el programa de juegos cooperativos dentro de los talleres de dramatización para lograr el desarrollo integral de los niños d de Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024.

Que a nivel de UGEL se realicen reuniones de capacitación en donde se tomen en cuenta estos programas para lograr el desarrollo de habilidades sociales de manera más armoniosa.

Referencias bibliográficas.

- Arévalo, Xochitlally (2023), en su tesis “ Los juegos cooperativos para alcanzar la Paz” en la ciudad de Yucatán – México
- Bayly, (2018) “El juego como expresión de libertad”. México: Fondo de cultura
- Brown, Omeñaca y Ruiz, (2019), El juego cooperativo actividad liberadora
Buenos Aires.
- Froebel, Friedrich (2017) “Filosofía para maestros”. Editorial FARO. Bogotá-
- Froebel, Montessori y Decroly (2019) afirman que “El juego es un entrenamiento para el adulto
- Garaigordobil (2022) Las ventajas de un programa de juegos cooperativos aplicado en la escuela.
- Garaigordobil, (2021). Los juegos cooperativos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes
- Garaigordobil, (2020). Los juegos cooperativos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos
- Grineski (2021) Relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas
- Groos (2021), El papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad
- Guitart (2021) En los juegos no competitivos el niño participa por el mero placer de jugar
- Huizinga (2021), “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla con reglas obligatorias KAPELUZ. México.
- López, M & Góngora, E (2023) en la tesis “ El cuento y el Juego Cooperativo” ciudad de Yucatán – México
- Loos (2022), El juego cooperativo puede estimular el sentido de pertenencia

Montilla, (2023); “Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del Jardín de Infantes Cocori; Valencia-España

Otuzi (2021), Destaca el papel educativo de los juegos cooperativos comparándolo con el de los juegos competitivos

Palomino y Campos (2019), en la tesis sobre “Los juegos pedagógicos en el desarrollo de habilidades personales y sociales en niños de 7 años pensamiento en Matemática. Ediciones de la U.N.T. Trujillo – Perú.

Pérez (2020), los juegos cooperativos estimulan el desarrollo de capacidades necesarias para poder resolver problemas

Piaget, (1967). El lenguaje y el pensamiento en el niño. Editorial PROTEO.

Quiroz, y Vásquez; (2023) “Taller de Expresión Corporal para promover el desarrollo social de los niños

Silva (2021) Las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, de un adulto o alguien con más experiencia. 12ª - edición España.

Terry (2019) El juego cooperativo una actividad liberadora

Urizar, (2023); “Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños de transición del Jardín Infantil y Sala Cuna The Garden College – Chile

Vygotsky (1991) La importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente.

Vygotsky (1924), Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social

Weinstein y Goodman (2019) Las prácticas cooperativas, permiten a los participantes interactuar y practicar un diálogo de apoyo y apreciación mutua

Ylarragorry, E. (2023). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales [en línea]. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina, Arévalo, Xochitlally (2023), en su tesis “ Los juegos cooperativos para alcanzar la Paz” en la ciudad de Yucatán – México

Bayly, (2018) “El juego como expresión de libertad”. México: Fondo de cultura

Anexos

Anexo 1

Matriz de consistencia y metodológica

Comentado [H1]: Presentar matrices

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable
¿Cuál es la relación entre los juegos cooperativos y habilidades sociales en Primer grado - Educación Primaria I.E. N°33425 San Buenaventura-Marañón-Huánuco-2024?	Determinar la relación entre el programa de juegos cooperativos y habilidades sociales Primer grado I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco-2024 Objetivos Específicos	Existe una relación de influencia significativa entre Juegos cooperativos y las habilidades sociales Primer grado de primaria I.E. N°33425 - San Buenaventura - Marañón-Huánuco- 2024	V. Independiente Juego Cooperativo
	Determinar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos.		V. Dependiente Habilidades sociales
	Determinar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.		
	Comparar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes y después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.		

Anexo 2

Formulario de repositorio



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Autor del Documento			
Ponciano Huerta Prospero			
2. Tipo de Documento de Investigación		3. Grado Académico o Título Profesional	
☒ Tesis ☐ Trabajo de Suiciencia Profesional ☐ Trabajo Académico ☐ Trabajo de Investigación		☐ Bachiller ☒ Título Profesional ☐ Título Segunda Especialidad ☐ Maestría ☐ Doctorado	
4. Título del Documento de Investigación			
"Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales Primer Grado Primaria I.E. N°33425 – San Buenaventura – Marañon – Huánuco - 2024"			
5. Programa Académico			
EDUCACIÓN PRIMARIA			
6. Tipo de Acceso al Documento			
☒ Abierto a Público * (solo en repositorio institucional)		☐ Acceso restringido * (solo en repositorio institucional)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS *

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. *



Huella Digital

Lugar Día Mes Año

Chimbote 17 de diciem del 20

 bre 25



Firma

Importante:

1. Según la Ley de Ciencia y Tecnología N° 30912, el Registro Nacional de Trabajos de Investigación para Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 2.
2. Ley N° 30071, la que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y O 2008-20-2-PUR.
3. Se autoriza el tipo de acceso abierto o público, otorgado a la Universidad San Pedro una licencia de acceso, para que se pueda hacer acceso de forma en línea y difundir en el Repositorio Institucional Digital.
4. Reportado a la Ley de Ciencia y Tecnología N° 30912, el Registro Nacional de Trabajos de Investigación para Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 2.
5. En caso de que el autor de la segunda copia, únicamente se publicará los datos del autor y nombre de la obra, de acuerdo a la Directiva N° 004-2019-CONYTC-QUE Normativa 1.2 y 1.3 que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
6. Las Autoridades Creativas (CC) son una organización internacional sin fines de lucro que promueve la disponibilidad de los recursos en conjunto de recursos digitales y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, servicios educativos, datos abiertos y contenidos, entre otros. El uso de estos también garantiza que el autor obtenga el crédito por su obra.
7. Según el inciso 1.2.3 del artículo 17 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para Grados Académicos y Títulos Profesionales (RNTD) "Las universidades, instituciones y equipos de educación superior deben como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales prestando el tipo de acceso abierto o restringido, los cuales serán permanentemente accesibles para el repositorio digital de la U.S.P. en línea del repositorio institucional."

Nota: En caso de faltar en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27866, art. 35, num. 32.3)

Diciembre con CreativoCommons

Anexo 3

Reporte de similitud

Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales
Primer grado Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-
Marañón-Huánuco- 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe	5%
	Fuente de Internet	
2	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com	2%
	Fuente de Internet	
3	bibliotecadigital.uca.edu.ar	1%
	Fuente de Internet	
4	es.slideshare.net	1%
	Fuente de Internet	
5	publicaciones.usanpedro.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.unasam.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
8	repositorio.sangregorio.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	

9	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
11	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	www.tesis.uchile.cl Fuente de Internet	1 %
14	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
15	1library.co Fuente de Internet	1 %
16	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %

21	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	educacionfisicasantaana.files.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	repository.ucc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
26	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
28	b2juegoscooperativos.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.ujed.mx Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.umariana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
31	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
32	jalayo.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %

33	pt.scribd.com	<1 %
	Fuente de Internet	
34	repositorio.uns.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
35	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	<1 %
	Trabajo del estudiante	
36	dspace.unitru.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
37	tesis.ipn.mx	<1 %
	Fuente de Internet	
38	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD	<1 %
	Trabajo del estudiante	
39	blog.neuronup.com	<1 %
	Fuente de Internet	
40	renati.sunedu.gob.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
41	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru	<1 %
	Trabajo del estudiante	
42	repositorio.unc.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
43	vdocuments.site	<1 %
	Fuente de Internet	

44	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	www.eluniversal.com Fuente de Internet	<1 %
46	www.juntadeandalucia.es Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
48	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	Submitted to Universidad Politécnica de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
50	repositoriodspace.unipamplona.edu.co Fuente de Internet	<1 %
51	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego Trabajo del estudiante	<1 %
52	repositorio.escuelamilitar.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
53	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
fr.slideshare.net		

54	Fuente de Internet	<1 %
55	koreascience.or.kr Fuente de Internet	<1 %
56	catalog.libraries.psu.edu Fuente de Internet	<1 %
57	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
58	aprenderly.com Fuente de Internet	<1 %
59	idus.us.es Fuente de Internet	<1 %
60	habilidades.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
61	redined.mecd.gob.es Fuente de Internet	<1 %
62	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
63	up-rid.up.ac.pa Fuente de Internet	<1 %
64	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
65	abacoenred.com Fuente de Internet	

		<1 %
66	backend.aprende.sep.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
67	documentos.uru.edu Fuente de Internet	<1 %
68	doczz.es Fuente de Internet	<1 %
69	illinoiseearlylearning.org Fuente de Internet	<1 %
70	internal.dstm.com.ar Fuente de Internet	<1 %
71	openaccess.firat.edu.tr Fuente de Internet	<1 %
72	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
73	www.ciberhabitat.com.mx Fuente de Internet	<1 %
74	www.familiafeliz.org Fuente de Internet	<1 %
75	www.llucmajor.org Fuente de Internet	<1 %

Anexo 4

¿PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN PRIMER GRADO - EDUCACIÓN PRIMARIA I.E. N°33425 SAN BUENAVENTURA-MARAÑÓN-HUÁNUCO- 2024?

1. FUNDAMENTACIÓN

El presente programa tiene sus principales fundamentos en los siguientes principios:

- a. Iniciar, mantener y finalizar una interacción con otros.
- b. Comprender y responder a los indicios situacionales pertinentes
- c. Reconocer sentimientos, proporcionar realimentación positiva y negativa
- d. Regular la propia conducta; ser consciente de los iguales y de la aceptación de éstos; calibrar la cantidad y el tipo de interacción a mantener con otros
- e. Ayudar a otros y hacer y mantener amistades y relaciones de pareja
- f. Responder a las demandas de los demás

2. OBJETIVOS

- a. Seleccionar información pertinente sobre las teorías que dan fundamento al mejoramiento de habilidades básicas con la aplicación de juegos cooperativos en Primer grado - Educación Primaria I.E. N°33425 San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024?.
- b. Elaborar un programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo de las habilidades básicas.
- c. Estructurar el programa de juegos cooperativos en base sesiones de aprendizaje como opción básica para desarrollar las habilidades básicas en los niños de 7 años.

3. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, MATERIALES Y RECURSOS

Antes de iniciar el desarrollo de los juegos cooperativos.

- Presentación de un video.
- Establecer normas y reglas.
- ¿Qué observan?
- ¿Cómo vamos a desarrollar nuestros juegos cooperativos?
- ¿Para qué van a servir nuestros juegos?
- Mirada preliminar y predicciones.
- Observar el material.

Durante el desarrollo de los juegos cooperativos.

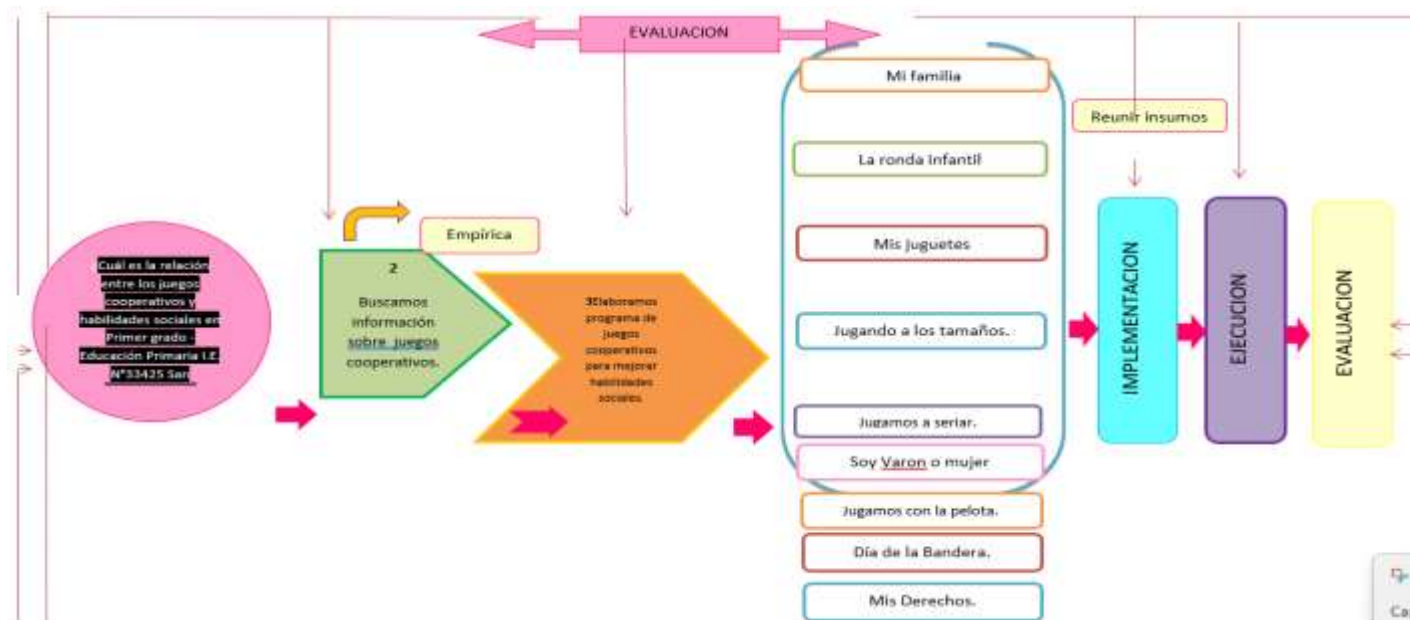
- Aplicar el programa de juegos cooperativos, luego de haber aplicado una primera ficha de observación, en donde diagnosticaremos el nivel de desarrollo de las habilidades sociales, esta ficha de observación estará constituida por un conjunto de ítems, indicadores debidamente seleccionados;

Después del desarrollo de los juegos cooperativos.

- Se les presenta a los estudiantes las preguntas de rigor, que les pareció, como se sintieron, les gusto.
- La Docente pide a los estudiantes nuevas propuestas para nuevos juegos cooperativos.

Anexo 5

Diseño del Programa de Juegos Cooperativos para desarrollar habilidades sociales en Primer Grado de Primaria I.E. N° 33425 San Buenaventura



Descripción de los componentes del diseño del programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en Primer grado - Educación Primaria I.E.

N°33425 San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

4.1. Determinar la relación entre el programa de juegos cooperativos y habilidades sociales en Primer grado - Educación Primaria I.E. N°33425 San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

La primera tarea será la de iniciar el programa determinando el nivel de desarrollo motor grueso en la que se encuentran los niños, se elaborará el pre test que estará constituido por un conjunto de ítems de la ficha de observación. Obteniéndose en el grupo control una $\bar{X} = \dots$ Puntos y en el grupo experimental de $\bar{X} = \dots$ que será el total lo que evalúa a grupos de niños regulares y bajos con respecto al puntaje total; determinándose de éste modo las razones del porque investigar en los grupos muestrales.

4.2. Constitución de equipos de trabajo

En razón a los resultados del pre test se tendrá que constituir equipos de trabajo.

4.3. Selección de información del Programa, sobre las estrategias de aprendizaje

Frente al problema detectado se tendrá que acudir a la literatura científica especializada para poder solucionar el problema e identificar las teorías que darán la orientación adecuada la solución del problema.

4.5. Selección de estrategias

Como se señaló líneas arriba se seleccionarán los juegos dramáticos a tomar en cuenta para desarrollar la coordinación motora gruesa.

4.5. Planificación de las sesiones de aprendizaje

La estrategia de aprendizaje me dará la posibilidad de concretar en talleres pedagógico adoptando la siguiente estructura básica:

- a. Denominación

- b. Capacidades y actitudes
- c. Temporalización
- d. Proceso de la sesión de aprendizaje

Diseño de actividades y estrategias de aprendizaje en este apartado se tendrá en cuenta las actividades básicas que se necesitaran.

- e. La evaluación

Se tomará en cuenta la previsión de las sesiones de aprendizaje.

4.6. Ejecución de las sesiones de aprendizaje

El acompañamiento y el monitoreo de las sesiones de aprendizaje serán constantes en todos los grupos que se constituirán, para poder lograr los propósitos deseados.

4.7. Evaluación de las sesiones de aprendizaje

La evaluación será concebida como proceso de toda la experiencia para ir determinando y asegurando el proceso de toda la investigación. Es decir, se evaluará todos los procedimientos que se tendrán en cuenta en el diseño del programa.

4.8 Concreción de la Propuesta

La opción más adecuada para concretar el programa será precisamente las sesiones de aprendizaje como se ha señalado anteriormente.



Anexo 6

Evaluación de Juicio de expertos.

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
INFORME DE OPINIÓN
(JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

**Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales Primer grado
Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024**

2. INVESTIGADOR

Prospero Ponciano Huerta

3. OBJETIVOS.

a. OBJETIVOS GENERAL

Determinar la relación entre el programa de juegos cooperativos y habilidades sociales Primer grado I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

b. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Determinar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos. Determinar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.

2. Comparar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes y después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.

4. CARACTERISTICAS DE LA POBLACION:

La población está caracterizada por que son niños y niñas que viven en la zona del Marañón parte sierra, donde existe mucha lluvia y siembra una vez al año, son personas quechua hablantes, participativos, activos, con muchas ganas de superarse, padres que apoyan a la educación de sus menores hijos.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La población y muestra estará constituida por todos los niños y niñas del aula de 4 años denominada Naranja que por la cantidad se considerará trabajar con la totalidad.

07 años de edad	Primer grado	09 varones	08 mujeres	Total 17
-----------------	--------------	------------	------------	----------

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

La lista de cotejo es un instrumento que se utilizara para observar en forma sistemática un proceso; se organiza mediante preguntas cerradas (SÍ – NO), es de suma importancia dentro del proceso de investigación.

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

Mg. Benhur Campos Atoche.

2.- PROFESIÓN Y/O GRADO ACADEMICO

Educación Primara y Educación Secundaria

Magister

3.- INSTITUCION DONDE LABORA:

Ugel santa

III. ASPECTOS DE VALIDACION;

A. Variable Independiente: Juegos Cooperativos

Variable VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES	
				REDACCIÓN CLARA Y PRECISA		RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
V.I. Juego Cooperativo	Planifica	1 a 2	Se sustenta en las teorías del constructivismo										
			Los principios son coherentes con la teoría.										
	Objetivos	1 a 3	Se sustenta en la capacidad para desarrollar de manera eficiente el proceso de socialización.										
			Son claros y precisos a desarrollar y mejorar las habilidades sociales.										
			Tienen coherencia con la fundamentación teórica que se plantea.										
	Diseño	1 v 4	Representa secuencia e integralidad en todos sus componentes del diseño.										
			Manifiesta impacto en los estudiantes										
			Se evidencia articulación en sus componentes.										
			Construye un organizador gráfico y transmite un mensaje totalizador.										
	Descripción	1 v 2	Existe claridad en cada uno de sus componentes.										
			El lenguaje es sencillo y coherente contextualizado a las diferentes situaciones educativas.										
	Concreción	1 v 5	Demuestra objetividad.										
			Orienta hacia la mejora del desarrollo de habilidades sociales.										
			Las actividades planificadas y programadas son viables para su aplicación en niños de 7 años de educación primaria										
			Las sesiones de aprendizaje que operacionaliza la propuesta, igualmente son viables.										
			Sus sesiones van directas a lo que se quiere lograr.										
	Participación	1 v 2	Participa en los juegos cooperativos con las personas más próximas en su entorno.										
Practica juegos tradicionales.													

b. Variable Dependiente: Habilidades Sociales

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES
				REDACCIÓN CLARA Y PRECISA		RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
V.D. Habilidades sociales	Respeto	1 al 2	Respeto a sus compañeros de la escuela									
			Respeto a la profesora de aula y demás docentes de la institución.									
	Responsabilidad	1 al 2	Es responsable y trabaja en equipo con sus compañeros.									
			Muestra responsabilidad en el aula y en otras actividades que realiza									
	Solidaridad	1 al 2	Comparte sus útiles escolares y lonchera con sus compañeros.									
			Es solidario y comparte lo que tiene con los compañeros									
	Justicia	1 y 2	Muestra justicia a sus compañeros en las actividades diarias.									
			Recibe lo le merece y da a los demás lo que les corresponde.									
	Veracidad	1 y 2	Dialoga con veracidad de hechos ocurridos.									
			Es coherente lo dice con lo que se hace.									
Asertividad	1 y 2	Es directo con sus compañeros.										
		Defiende sus derechos y el de los demás.										

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Chimbote 2024


DOCENTE DE Q.B.A.
DNE N° 323327



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INFORME DE OPINIÓN

(JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

**Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales Primer grado
Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024**

2. INVESTIGADOR

Prospero Ponciano Huerta

3. OBJETIVOS

1. OBJETIVOS GENERAL

Determinar la relación entre el programa de juegos cooperativos y habilidades sociales Primer grado I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Determinar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos.
2. Determinar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.
3. Comparar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes y después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.

4. CARACTERISTICAS DE LA POBLACION:

La población está caracterizada por que son niños y niñas que viven en la zona del Marañón parte sierra, donde existe mucha lluvia y siembra una vez al año, son personas quechua hablantes, participativos, activos, con muchas ganas de superarse, padres que apoyan a la educación de sus menores hijos.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La población y muestra estará constituida por todos los niños y niñas del aula de 7 años denominada primer grado que por la cantidad se considerará trabajar con la totalidad.

07 años	Primer grado	09 varones	08 mujeres	Total 17
---------	--------------	------------	------------	----------

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

La lista de cotejo es un instrumento que se utilizara para observar en forma sistemática un proceso; se organiza mediante preguntas cerradas (SÍ – NO), es de suma importancia dentro del proceso de investigación.

IV. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

Lucy Varas Boza.

2.- PROFESIÓN Y/O GRADO ACADEMICO

Educación Inicial - Magister

3.- INSTITUCION DONDE LABORA:

Ugel - santa

V. ASPECTOS DE VALIDACION

a. Variable Independiente: Juegos Cooperativos

Variable VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES	
				REDACCION CLARA Y PRECISA		RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
V.I. Juego Cooperativo	Planificación	1 al 2	Se sustenta en las teorías del constructivismo										
			Los principios son coherentes con la teoría.										
	Objetivos	1 al 3	Se sustenta en la capacidad para desarrollar de manera eficiente el proceso de socialización.										
			Son claros y precisos a desarrollar y mejorar las habilidades sociales.										
			Tienen coherencia con la fundamentación teórica que se plantea.										
	Diseño	1y 4	Representa secuencia e integralidad en todos sus componentes del diseño.										
			Manifiesta impacto en los estudiantes										
			Se evidencia articulación en sus componentes.										
			Construye un organizador gráfico y transmite un mensaje totalizador.										
	Descripción del Modelo	1 y 2	Existe claridad en cada uno de sus componentes.										
			El lenguaje es sencillo y coherente contextualizado a las diferentes situaciones educativas.										
	Concreción	1 y 5	Demuestra objetividad.										
			Orienta hacia la mejora del desarrollo de habilidades sociales.										
			Las actividades planificadas y programadas son viables para su aplicación en niños de 7 años de educación primaria										
			Las sesiones de aprendizaje que operacionaliza la propuesta, igualmente son viables.										
			Sus sesiones van directas a lo que se quiere lograr.										
	Participación	1 y 2	Participa en los juegos cooperativos con las personas más próximas en su entorno.										
			Practica juegos tradicionales.										

b. Variable Dependiente: Habilidades Sociales

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES
				REDACCIÓN CLARA Y PRECISA		RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
V.D. Habilidades sociales	Respeto	1 al 2	Respeto a sus compañeros de la escuela									
			Respeto a la profesora de aula y demás docentes de la institución.									
	Responsabilidad	1 al 2	Es responsable y trabaja en equipo con sus compañeros.									
			Muestra responsabilidad en el aula y en otras actividades que realiza									
	Solidaridad	1 al 2	Comparte sus útiles escolares y lonchera con sus compañeros.									
			Es solidario y comparte lo que tiene con los compañeros									
	Justicia	1 y 2	Muestra justicia a sus compañeros en las actividades diarias.									
			Recibe lo le merece y da a los demás lo que les corresponde.									
	Veracidad	1 y 2	Dialoga con veracidad de hechos ocurridos.									
			Es coherente lo dice con lo que se hace.									
	Asertividad	1 y 2	Es directo con sus compañeros.									
			Defiende sus derechos y el de los demás.									

INIÓN DE APLICABILIDAD

Chimbote 2024


DNI N° 32773567



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INFORME DE OPINIÓN

(JUICIO DEL EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

**Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales Primer grado
Primaria I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024**

2. INVESTIGADOR

Prospero Ponciano Huerta

3. OBJETIVOS

a. OBJETIVOS GENERAL

Determinar la relación entre el programa de juegos cooperativos y habilidades sociales Primer grado I.E. N°33425-San Buenaventura-Marañón-Huánuco- 2024

b. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Determinar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes de la aplicación del programa de juegos cooperativos.
2. Determinar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.

3. Comparar a través de la observación y la sociometría, aspectos relacionados con el desarrollo de socialización del estudiante antes y después de la aplicación del programa de juegos cooperativos.

4. CARACTERISTICAS DE LA POBLACION:

La población está caracterizada por que son niños y niñas que viven en la zona del Marañón parte sierra, donde existe mucha lluvia y siembra una vez al año, son personas quechua hablantes, participativos, activos, con muchas ganas de superarse, padres que apoyan a la educación de sus menores hijos.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La población y muestra estará constituida por todos los niños y niñas del aula de 7 años denominada primer grado que por la cantidad se considerará trabajar con la totalidad.

07 años	Primer grado	09 varones	08 mujeres	Total 17
---------	--------------	------------	------------	----------

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

La lista de cotejo es un instrumento que se utilizara para observar en forma sistemática un proceso; se organiza mediante preguntas cerradas (SÍ – NO), es de suma importancia dentro del proceso de investigación.

7. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1.- APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

Mg. Alan Valverde Sarmiento

2.- PROFESIÓN Y/O GRADO ACADEMICO

Educación Secundaria

Magister

3.- INSTITUCION DONDE LABORA:

Ugel santa

8. ASPECTOS DE VALIDACION

a. Variable Independiente: Juegos Cooperativos

Variable VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES
				REDACCIÓN CLARA Y PRECISA		RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
V.I. Juego Cooperativo	Planificación	1.a.2	Se sustenta en las teorías del constructivismo									
			Los principios son coherentes con la teoría.									
	Objetivos	1.a.3	Se sustenta en la capacidad para desarrollar de manera eficiente el proceso de socialización.									
			Son claros y precisos a desarrollar y mejorar las habilidades sociales.									
			Tienen coherencia con la fundamentación teórica que se plantea.									
	Diseño	1.v.4	Representa secuencia e integralidad en todos sus componentes del diseño.									
			Manifiesta impacto en los estudiantes									
			Se evidencia articulación en sus componentes.									
			Construye un organizador gráfico y transmite un mensaje totalizador.									
	Descripción	1.v.2	Existe claridad en cada uno de sus componentes.									
			El lenguaje es sencillo y coherente contextualizado a las diferentes situaciones educativas.									
	Concreción	1.v.5	Demuestra objetividad.									
			Orienta hacia la mejora del desarrollo de habilidades sociales.									
			Las actividades planificadas y programadas son viables para su aplicación en niños de 7 años de educación primaria									
			Las sesiones de aprendizaje que operacionaliza la propuesta, igualmente son viables.									
			Sus sesiones van directas a lo que se quiere lograr.									
	Participación	1.v.2	Participa en los juegos cooperativos con las personas más próximas en su entorno.									
			Practica juegos tradicionales.									

b. Variable Dependiente: Habilidades Sociales

VARIABLE	DIMENCIONES	INDICADORES	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES
				REDACCIÓN CLARA Y PRECISA		RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
V.D. Habilidades sociales	Respeto	1 a 2	Respeto a sus compañeros de la escuela									
			Respeto a la profesora de aula y demás docentes de la institución.									
	Responsabilidad	1 a 2	Es responsable y trabaja en equipo con sus compañeros.									
			Muestra responsabilidad en el aula y en otras actividades que realiza									
	Solidaridad	1 a 2	Comparte sus útiles escolares y lonchera con sus compañeros.									
			Es solidario y comparte lo que tiene con los compañeros									
	Justicia	1 y 2	Muestra justicia a sus compañeros en las actividades diarias.									
			Recibe lo le merece y da a los demás lo que les corresponde.									
	Veracidad	1 y 2	Dialoga con veracidad de hechos ocurridos.									
			Es coherente lo dice con lo que se hace.									
Asertividad	1 y 2	Es directo con sus compañeros.										
		Defiende sus derechos y el de los demás.										

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Chimbote 2024



Mg. Alan Valverde Sarmient

REPOSITORIO INSTITUCIONAL


USP
 UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR	
PONCIANO HUERTA PROSPERO	45070976 huerta12@hotmail.com
Apellidos y Nombres	DNI Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación	
☒ Tesis ☐ Trabajo de Licenciatura Profesional ☐ Trabajo Académico ☐ Trabajo de Investigación	
3. Grado Académico o Título Profesional *	
Bachiller ☒ Título Profesional ☐ Título Segundo Especialidad ☐ Maestría ☐ Doctorado	
4. Título del Documento de Investigación	
"JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES PRIMER GRADO PRIMARIA INSTITUCION EDUCATIVA N°33425-SAN BUENAVENTURA-MARAÑON-HUANUCO-2024"	
5. Programa Académico	
EDUCACION PRIMARIA	
6. Tipo de Acceso al Documento	
☒ Abierto o Público (todo su contenido es accesible) ☐ Acceso restringido (solo su representante institucional puede acceder)	
(*) En caso de no tener grado su institución	

A. Originalidad del Archivo Digital
 Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS¹
 El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.²



Huella Digital



Firma

Fecha	Día	Mes	Año
Chimbote	01	01	26

1. La licencia CC BY-NC-SA (Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual) es la licencia por defecto de Creative Commons. Para más información sobre las licencias Creative Commons, visite el sitio web: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.
 2. El autor declara que el contenido del documento es original y no ha sido publicado previamente en ningún otro medio.
 3. El autor declara que el contenido del documento es original y no ha sido publicado previamente en ningún otro medio.
 4. El autor declara que el contenido del documento es original y no ha sido publicado previamente en ningún otro medio.
 5. El autor declara que el contenido del documento es original y no ha sido publicado previamente en ningún otro medio.
 6. El autor declara que el contenido del documento es original y no ha sido publicado previamente en ningún otro medio.
 7. El autor declara que el contenido del documento es original y no ha sido publicado previamente en ningún otro medio.
 8. El autor declara que el contenido del documento es original y no ha sido publicado previamente en ningún otro medio.
 9. El autor declara que el contenido del documento es original y no ha sido publicado previamente en ningún otro medio.
 10. El autor declara que el contenido del documento es original y no ha sido publicado previamente en ningún otro medio.

REPORTE DE SIMILITUD

JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES PRIMER GRADO PRIMARIA INSTITUCION EDUCATIVA N°33425-SAN BUENAVENTURA-MARAÑON-HUANUCO-2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe	5%
	Fuente de Internet	
2	eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com	2%
	Fuente de Internet	
3	bibliotecadigital.uca.edu.ar	1%
	Fuente de Internet	
4	es.slideshare.net	1%
	Fuente de Internet	
5	publicaciones.usanpedro.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.unasam.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
8	repositorio.sangregorio.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	

9	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	www.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
11	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	www.tesis.uchile.cl Fuente de Internet	1 %
14	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
15	1library.co Fuente de Internet	1 %
16	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %

21	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	educacionfisicasantaana.files.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
25	repository.ucc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
26	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
28	b2juegoscooperativos.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.ujed.mx Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.umariana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
31	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
32	jalayo.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %

33	pt.scribd.com	<1 %
	Fuente de Internet	
34	repositorio.uns.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
35	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	<1 %
	Trabajo del estudiante	
36	dspace.unitru.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
37	tesis.ipn.mx	<1 %
	Fuente de Internet	
38	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD	<1 %
	Trabajo del estudiante	
39	blog.neuronup.com	<1 %
	Fuente de Internet	
40	renati.sunedu.gob.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
41	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru	<1 %
	Trabajo del estudiante	
42	repositorio.unc.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
43	vdocuments.site	<1 %
	Fuente de Internet	

44	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	www.eluniversal.com Fuente de Internet	<1 %
46	www.juntadeandalucia.es Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
48	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	Submitted to Universidad Politécnica de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
50	repositoriodspace.unipamplona.edu.co Fuente de Internet	<1 %
51	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego Trabajo del estudiante	<1 %
52	repositorio.escuelamilitar.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
53	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
fr.slideshare.net		

54	Fuente de Internet	<1 %
55	koreascience.or.kr Fuente de Internet	<1 %
56	catalog.libraries.psu.edu Fuente de Internet	<1 %
57	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
58	aprenderly.com Fuente de Internet	<1 %
59	idus.us.es Fuente de Internet	<1 %
60	habilidades.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
61	redined.mecd.gob.es Fuente de Internet	<1 %
62	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
63	up-rid.up.ac.pa Fuente de Internet	<1 %
64	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
65	abacoenred.com Fuente de Internet	

		<1 %
66	backend.aprende.sep.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
67	documentos.uru.edu Fuente de Internet	<1 %
68	doczz.es Fuente de Internet	<1 %
69	illinoiseearlylearning.org Fuente de Internet	<1 %
70	internal.dstm.com.ar Fuente de Internet	<1 %
71	openaccess.firat.edu.tr Fuente de Internet	<1 %
72	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
73	www.ciberhabitat.com.mx Fuente de Internet	<1 %
74	www.familiafeliz.org Fuente de Internet	<1 %
75	www.llucmajor.org Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	< 6 words
Excluir bibliografía	Activo		